

Beasties



Età: 8-99 anni



Da 2 a 4 giocatori / Durata: 15/20 minuti



Contenuto: 21 carte (9 carte «insetto e colore» faccia/dorso + 6 carte «obiettivo colore» + 6 carte «obiettivo insetto»).



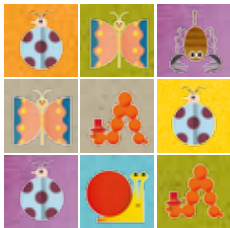
Scopo del gioco: mettere in fila le 3 carte del suo colore e le 3 carte dei suoi insetti.



Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve una carta "obiettivo colore" e una carta "obiettivo insetto", che conserva coperte davanti a sé. Per raggiungere un obiettivo, il giocatore dovrà realizzare una fila di 3 carte che rappresentino il suo insetto o il suo colore.

Posizionare le carte "insetto e colore" in modo casuale secondo uno schema 3 x 3 al centro del tavolo.



Durante il gioco, non appena un giocatore realizza uno dei suoi obiettivi, gira la sua carta "obiettivo" mostrando agli altri giocatori dove si trova la sua fila. Poi questa carta resterà ben visibile davanti a lui fino al termine della partita.

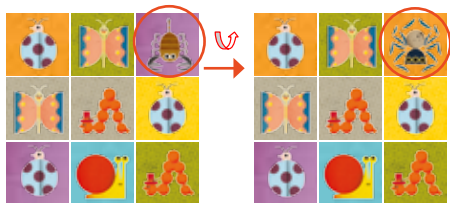
Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e poi si procede in senso orario.

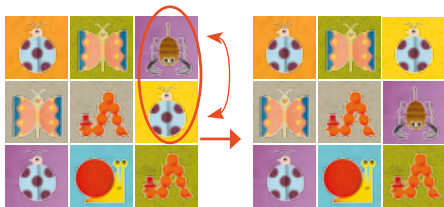
Spostamenti delle carte

Quando è il suo turno, il giocatore può effettuare una delle 2 seguenti mosse:

– **girare 1 carta:** il giocatore gira una delle carte del quadrato di cui si vedeva il dorso, per renderne visibile la faccia (attenzione, il giocatore non deve guardare la carta prima di girarla).



– **scambiare la posizione di 2 carte:** si possono scambiare di posizione unicamente le carte adiacenti; gli scambi di posizione in diagonale non sono consentiti.



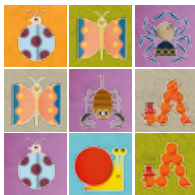
Attenzione: un giocatore non può mai effettuare l'azione inversa rispetto a quella effettuata dal giocatore precedente.

Raggiungimento degli obiettivi

Realizzare una fila composta da 3 carte (in orizzontale, in verticale o in diagonale) con l'insetto o il colore del suo obiettivo.

Esempio:

In questo caso, il giocatore ha allineato 3 carte di colore viola; ha realizzato il suo "obiettivo colore" viola.



Chi vince?

Vince la partita il 1° giocatore che porta a termine i suoi 2 obiettivi.

DJECO

Un gioco di Yann Dupont.