

# Chapomagic



Da 6 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 40 carte



**Scopo del gioco:** memorizzare le carte per conquistarle in seguito.



**Regole del gioco:** le carte vengono mescolate. Ogni giocatore riceve 3 carte. Il resto costituisce il mazzo

di pesca. Senza cambiarne l'ordine, i giocatori possono guardare le loro carte e in seguito rimetterle rivolte verso il basso sul tavolo, formando un mazzo (le une sulle altre).

Comincia il giocatore più giovane.

Al suo turno di gioco il giocatore deve annunciare il colore corrispondente alla carta collocata in cima al suo mazzo. Poi gira la carta in questione:

- se il colore è esattamente quello annunciato, il giocatore può mettere la carta a faccia scoperta davanti a sé come una carta conquistata.
- se il colore annunciato non è corretto, deve rimettere la carta sotto il mazzo di pesca.
- se la carta girata è un Chapomagic, tutti i giocatori devono picchiare al centro del tavolo (anche se l'annuncio era di un altro colore). L'ultimo a picchiare viene penalizzato e deve restituire una carta conquistata in precedenza. Se un giocatore picchia per errore (la carta non era un Chapomagic) viene comunque penalizzato e deve restituire una carta conquistata in precedenza.



**N.B.1:** un giocatore che non ha ancora conquistato alcuna carta non può quindi perdere né restituire le carte.

**N.B.2:** le carte scartate vengono messe sotto il mazzo di pesca.

Poi, il giocatore pesca una nuova carta, la guarda, la mette a faccia coperta sotto il suo mazzo di carte e il turno passa al giocatore successivo.

**Simboli:** su alcune carte sono illustrati dei simboli. Quando un giocatore gira una carta dal suo mazzo con un simbolo, deve effettuare l'azione corrispondente:



- **Giallo:** il giocatore pesca una nuova carta, quindi tutti i giocatori devono passare il proprio mazzo al giocatore alla loro sinistra. I giocatori possono guardare le proprie carte prima di collocarle con la faccia nascosta davanti a sé.



- **Verde:** dopo aver pescato una nuova carta, il giocatore deve mischiare il proprio mazzo. Può guardarlo prima di collocarlo a faccia nascosta davanti a sé.



- **Blu:** dopo aver pescato una nuova carta, il giocatore deve collocarla in mezzo alle altre 2 carte e non sotto al mazzo. Può guardare la carta pescata ma non le altre due.

**Fine della partita:** la partita finisce quando il mazzo di pesca viene esaurito.

Il giocatore che ha conquistato il maggior numero di carte è il vincitore della partita.

*Un gioco di Patrice Pillet.*