

Camouflanimo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



Camouflanimo

I Regolamento del gioco



3



2 - 4

Alcuni animalletti hanno deciso di fare una corsa in giardino!
Ma attenzione! Per evitare i predatori, dovranno mimetizzarsi bene!

Contenuto:

- 32 carte
- 4 pedine



Obiettivo:

Raggiungere per primi la fine del percorso.

Regole del gioco:

Si mescolano le 32 carte. A centro tavolo si forma un percorso di 10 caselle, mettendo 10 carte scoperte una dopo l'altra.

2 carte vengono distribuite a tutti i giocatori, che se le mettono davanti, scoperte.

Le carte rimanenti costituiscono il mazzo da cui pescare. Vengono girate le 2 prime carte, scoperte.

Ogni giocatore sceglie una pedina animale e la mette davanti alla prima casella del percorso.



Inizia il giocatore più giovane, poi il gioco prosegue in senso orario.

I giocatori devono percorrere il percorso casella dopo casella.

Per avanzare sulle caselle del percorso, i giocatori dovranno utilizzare la mimetizzazione appropriata: devono presentare una carta.

- o dello stesso colore
- o della stessa forma della casella sulla quale vogliono avanzare.

Nota bene: una singola scheda può permettere di avanzare su diverse caselle successive.

Una volta giocata, la carta viene scartata.

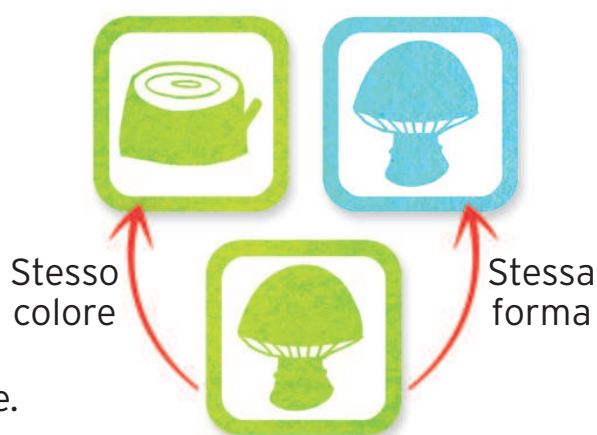
Quindi, se lo desidera e se ha ancora in mano una carta/delle carte che gli consentano di avanzare, il giocatore può continuare a giocare.

Può anche scegliere di conservare la sua carta/le sue carte per il turno successivo.

Al termine del suo turno, il giocatore pesca una nuova carta: può scegliere una delle 2 carte scoperte o la prima carta coperta del mazzo da cui pescare. Nel caso in cui abbia scelto una delle due carte scoperte, gira la prima carta del mazzo da cui pescare e la mette al posto di quella appena presa. Al giocatore non è permesso di avere più di 3 carte in mano. Se desidera pescare una quarta carta, deve prima scartare una delle sue carte.

Se nel mazzo da cui pescare non ci sono più carte, si ricostituirà un nuovo mazzo mescolando le carte scartate.

Il primo giocatore che raggiunge l'ultima casella del percorso vince la partita.



Un gioco di Agnès Largeaud