

MemoRiver

Gioco Print & play per 2-4 giocatori, dai 5 anni in su, di Alberto Menoncin

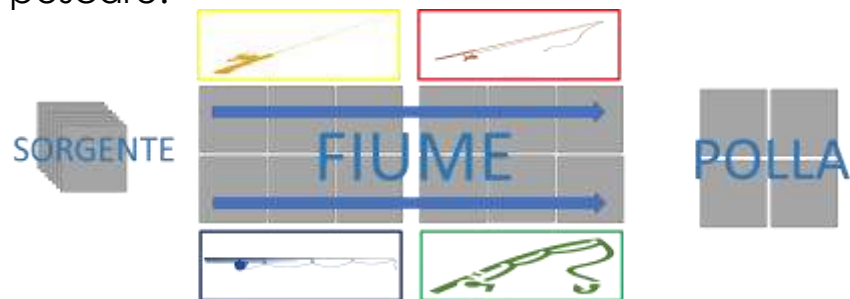
Preparazione del gioco:

Stampate e incollate su cartoncino le ultime pagine del gioco, quindi ritagliate le 4 canne da pesca e le tessere da pescare. Potete usare anche l'ultima pagina per ritagliare la plancia di gioco.

Se disponete già di un mazzo da Memory, potete utilizzare quello e limitarvi a disegnare 4 canne da pesca di colori diversi su fogli grandi ciascuno come tre carte del memory.

Inizio del gioco:

Scegliete o sorteggiate le quattro canne da pesca e posizionatele come in figura, insieme a 16 tessere coperte. 12 di esse rappresentano il «fiume», mentre le ultime 4 rappresentano la «polla» in cui tutti possono pescare.

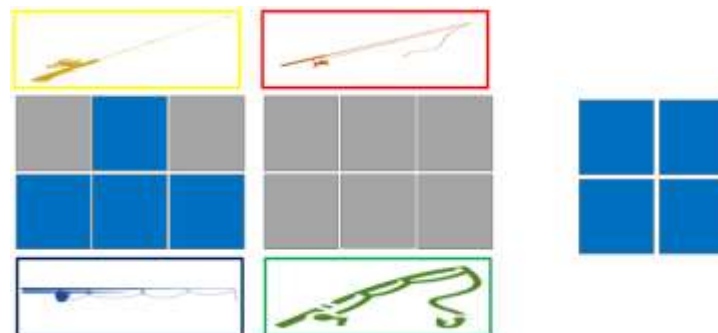


Le altre tessere verranno poste coperte in un mazzetto, la «sorgente».

Svolgimento del gioco:

Ogni giocatore, nel suo turno deve fare due azioni:

- **pescare**, ovvero girare due tessere raggiungibili dalla sua posizione. Le tessere raggiungibili sono quelle adiacenti la sua canna, quella centrale di fronte e quelle della polla (nella figura indichiamo le tessere raggiungibili dal giocatore blu). Se le tessere sono uguali, il giocatore le potrà tenere. In caso contrario le rigirerà.

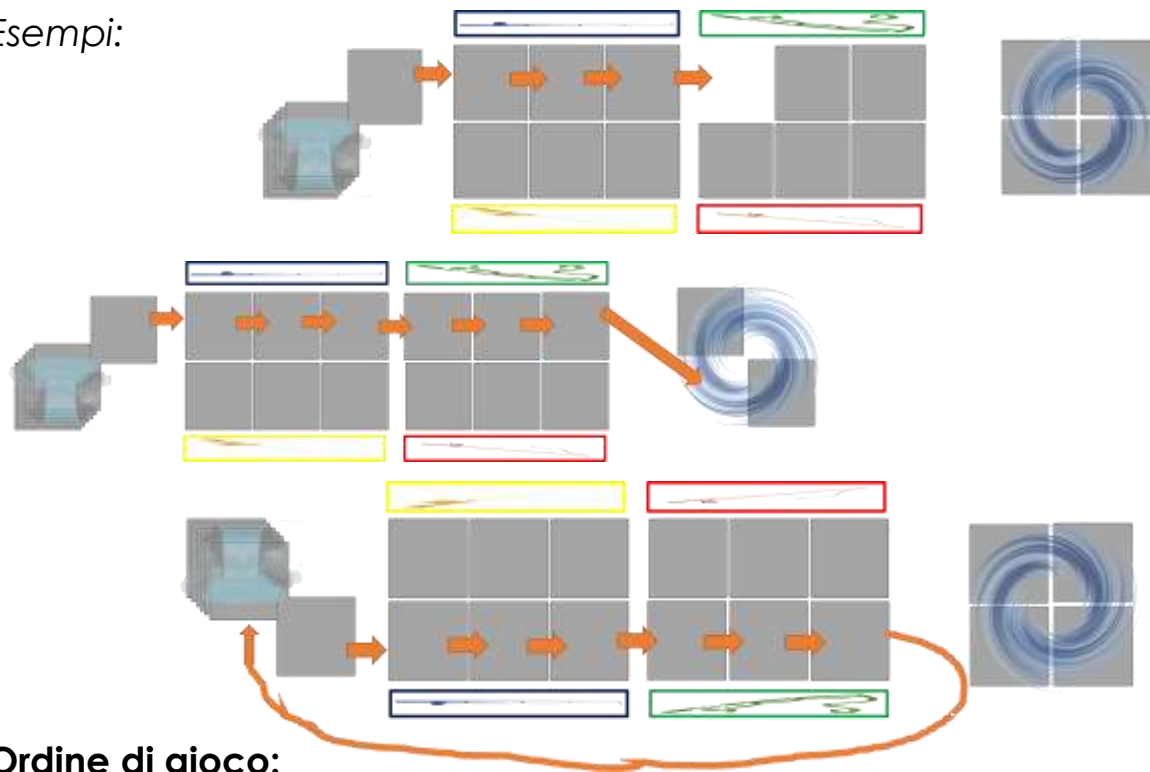


- **muovere**, ovvero prendere una tessera dalla sorgente, posizionarla alla sinistra di una delle due righe del fiume (a propria scelta) e spingere verso destra le carte presenti. Se non vi sono più carte nel mazzetto, viene comunque spinta una riga, lasciando uno spazio a sinistra. Se il giocatore è riuscito a prendere nella fase di pesca, allora deve effettuare il movimento su entrambe le righe del fiume, nell'ordine preferito.

MemoRiver

Se al termine del movimento la tessera più a destra finisce fuori dal fiume e nella polla vi sono meno di quattro tessere, viene messa nella polla, in caso contrario viene messa in fondo al mazzetto.

Esempi:

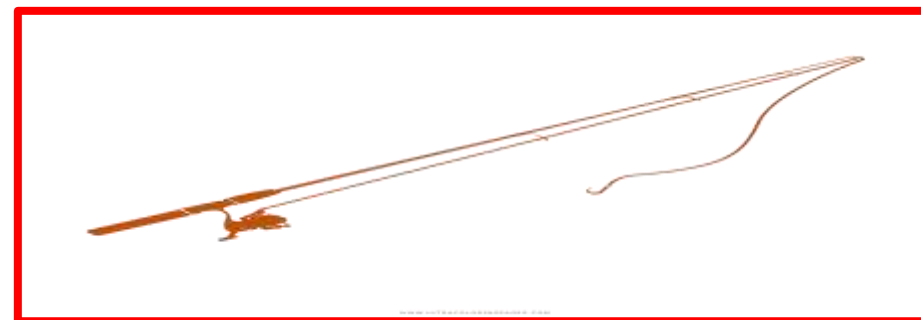
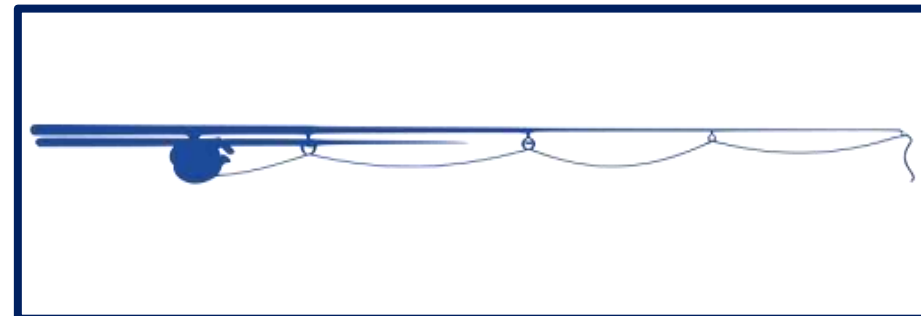


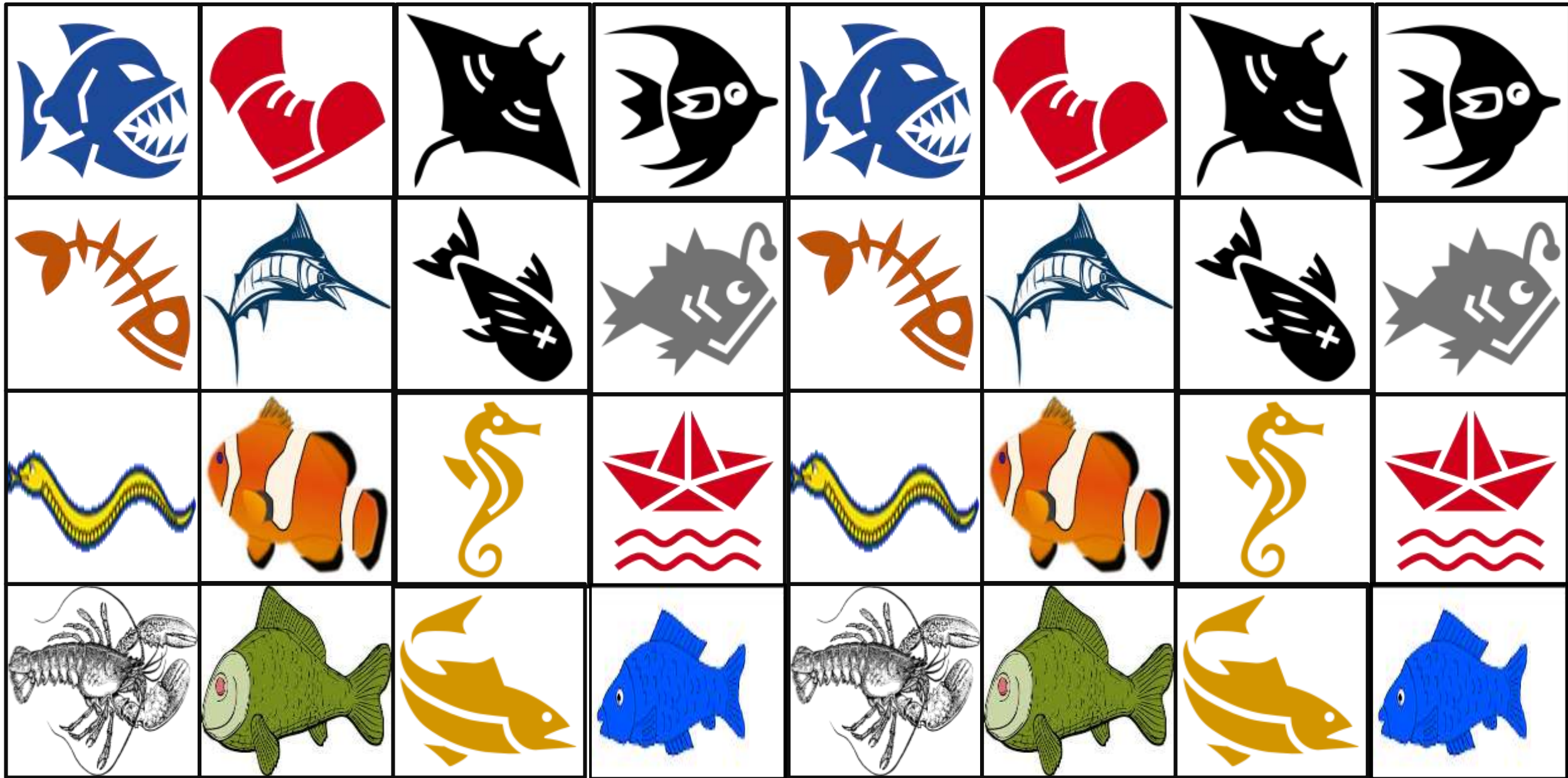
Ordine di gioco:

Suggeriamo di giocare nel seguente ordine: Giallo- Blu, Rosso, Verde, e di scambiare i colori se fate più partite.

Termine del gioco:

Quando tutte le tessere sono state pescate, vince il giocatore con più tessere. In caso di parità, vince il giocatore con più prede «vere» (escludendo scarpe, barchette, lische...).







FIUME

Immagini liberamente utilizzabili di:

- Lorc, <http://lorcblog.blogspot.com>- Delapouite, <https://delapouite.com>-
John Colburn, <http://ninmunanmu.com>- Felbrigg,
<http://blackdogofdoom.blogspot.co.uk>- John Redman,
<http://www.uniquedicetowers.com>- Carl Olsen,
<https://twitter.com/unstoppableCarl>- Sbed,
<http://opengameart.org/content/95-game-icons>- PriorBlue- Willdabeast,
<http://wjbstories.blogspot.com>- Viscious Speed, <http://viscious-speed.deviantart.com> - CC0- Lord Berandas,
<http://berandas.deviantart.com>- Irongamer, <http://ecesisllc.wix.com/home>-
HeavenlyDog, <http://www.gnomosyogoblins.blogspot.com>- Lucas-
Faithtoken, <http://fungustoken.deviantart.com>- Skoll- Andy Meneely,
<http://www.se.rit.edu/~andy/>- Cathelineau- Kier Heyl- Aussiesim- Sparker,
<http://citizenparker.com>- Zeromancer - CC0- Rihlsul- Quoting- Guard13007,
<https://guard13007.com>- DarkZaitzev, <http://darkzaitzev.deviantart.com>-
SpencerDub- GeneralAce135- Zajkonur- Catsu- Starseeker- Pepijn Poolman-
Pierre LeducqPlease,



<http://alearum.altervista.org>



SORGENTE



POLLA