

UN GIOCO DI CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA

Spelacchio

IL GIOCO DI CARTE



Da 2 a 5 giocatori

Gioca al meglio le tue carte, per creare ed addobbare SPELACCHIO: più rami con palline riuscirai a mettere sui suoi fragili rami e più punti guadagnerai!

COMPONENTI DI GIOCO

48 Carte (5 carte «tronco» + 43 carte «rami»);
Foglio e matita per i punti

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Stampate i 3 fogli con le carte, volendo potete stampare, prima di ritagliare, l'ultima pagina sul retro delle carte per avere il retro su ogni carta. Si mettono sul tavolo le 5 carte «tronco» numerate da 5 a 1; le carte ramo vengono mescolate e ogni giocatore ne riceve 1.

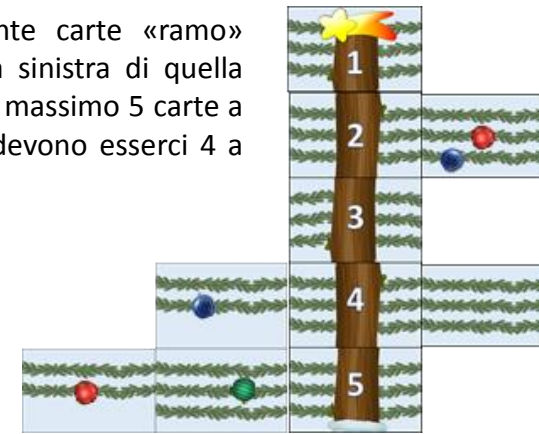
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia la partita il giocatore più giovane.

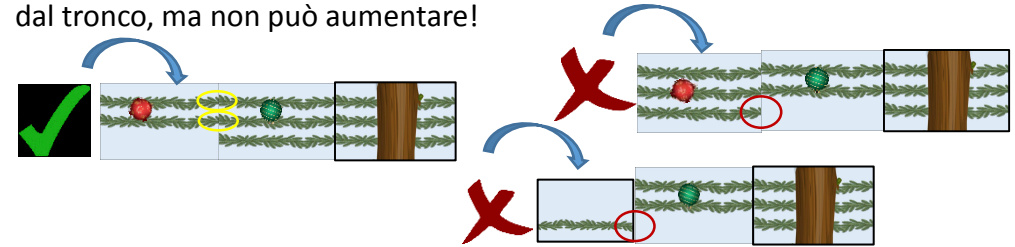
I giocatori aggiungeranno carte all'albero SPELACCHIO al centro del tavolo; ogni volta che riusciranno a mettere una carta che combacia correttamente con i rami di SPELACCHIO guadagneranno punti in base al numero di palle presenti sull'albero.

I numeri sul tronco indicano quante carte «ramo» possono essere messe a destra e a sinistra di quella carta: col numero 5 dovranno esserci massimo 5 carte a destra e 5 a sinistra; col numero 4 devono esserci 4 a destra e 4 a sinistra e via così...

All'inizio del proprio turno il giocatore **pesca la prima carta** del mazzo e l'aggiunge alla sua mano: avrà **in mano due carte** e dovrà **sceglierne una due aggiungere a SPELACCHIO**.



Aggiungere una carta: la carta potrà essere attaccata all'albero **solo** se può continuarne i rami: il numero di rami può diminuire quando ci si allontana dal tronco, ma non può aumentare!



Se non è possibile aggiungere carte bisogna scartare una carta dalla mano e passare il turno:

Appena piazzata la carta il giocatore guadagna tanti **punti** quante sono le palle sulle carte **adiacenti in verticale e orizzontale** aventi lo **stesso colore** delle palle della **carta giocata**.

Nell'esempio qui a fianco: giocando la carta con palline VERDI e BLU, il giocatore guadagna 3 punti (2 punti per le palle verdi + 1 punto per la palla blu).

Appena segnati i punti il turno passa al giocatore successivo



FINE DEL GIOCO

Quando su SPELACCHIO non si possono più aggiungere carte o il mazzo di carte «ramo» finisce, il gioco termina. Il giocatore con il maggior punteggio è il vincitore.

