



la Zuppaccia di Comabicornna!



Un gioco dal sapore di minestra dal mondo di Magali Bonniol e Pierre Bertrand

Contenuto del gioco
61 carte e 1 ruota

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è non ritrovarsi con la carta «Zuppaccia» in mano.

Preparazione del gioco

Distribuite tutte le carte ai giocatori e sistemate la ruota al centro del tavolo. I giocatori controllano se tra le proprie carte ci sono coppie di carte uguali tra loro, quindi le scartano posandole sul tavolo a faccia scoperta. Quando tutti i giocatori hanno scartato le proprie coppie di carte, a turno, ogni giocatore deve dire una parola che faccia rima con zuppaccia. Il primo giocatore che non trova la rima, o ne ripete una già citata, dà al giocatore che sta alla sua destra il diritto di iniziare la partita. Ciascun giocatore al proprio turno gira la ruota e fa quello che è indicato dalla freccia.

Il gioco procede in senso orario.

Pesca una carta da un altro giocatore a tua scelta:

il giocatore sceglie un altro giocatore e pesca una carta dal mazzo di quest'ultimo. Se la carta pescata forma una coppia con una delle carte che ha in mano, le scarta entrambe, posandole sul tavolo a faccia scoperta; altrimenti tiene in mano la nuova carta insieme alle altre. Il turno passa poi al giocatore che sta alla sua sinistra.



Un giocatore pesca dalle tue carte: il giocatore sceglie chi tra gli altri giocatori deve pescare una carta dal suo mazzo. Se la carta pescata forma una coppia con una delle carte che ha in mano, il giocatore le scarta entrambe posandole sul tavolo a faccia scoperta; altrimenti la tiene in mano insieme alle altre. Il turno passa poi al giocatore successivo a quello che ha girato la ruota per ultimo.



Tutti si scambiano le carte: ogni giocatore deve passare il mazzo delle proprie carte al giocatore che sta alla sua sinistra. Il turno passa al giocatore successivo a quello che ha girato la ruota per ultimo.



Scambio di carte fra due giocatori: il giocatore sceglie un altro giocatore con il quale scambierà tutte le sue carte. Il turno passa poi al giocatore che sta alla sua sinistra.



Giorno di mercato: tutti i giocatori scelgono fra le proprie carte quella della quale si vogliono liberare e la posano, contemporaneamente, sul tavolo a faccia scoperta. Dopo aver contato fino a tre, ogni giocatore prende dal tavolo una carta diversa da quella che ha scartato. Il turno passa poi al giocatore successivo a quello che ha girato la ruota per ultimo.



Nota bene: non è possibile scartare la carta «Zuppaccia»!

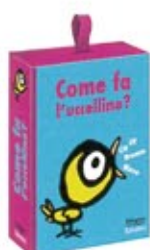
Jolly: il giocatore decide quale azione compiere fra quelle precedenti. Il turno passa poi al giocatore che sta alla sua sinistra.



La partita finisce quando tutte le coppie di carte sono state posate sul tavolo. Il giocatore che è rimasto con la carta «Zuppaccia» in mano ha perso!

Per i giocatori che sanno leggere: quando formate una coppia, leggete a voce alta quello che c'è scritto sulle carte!

Scopri gli altri Babagiochi



Dai 3 anni
Da 2 a 4 giocatori



Dai 4 anni
Da 1 a 6 giocatori



© Illustrazione di Magali Bonniol

Babagioco
è un progetto

Babalibri