



il gioco dell'oca di Cornabicorna!



Dal mondo di Magali Bonniol e Pierre Bertrand

Dai 5 ai 105 anni
Da 2 a 4 giocatori

Contenuto del gioco

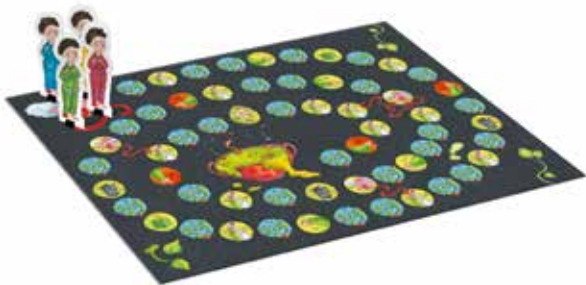
- 1 tabellone
- 30 carte «Liana»
- 4 pedine «Pietro»
- 1 dado

Obiettivo del gioco

Essere il primo giocatore a raggiungere la Zuppaccia di Cornabicorna, l'ultima casella del tabellone, gridando «Nooo, non voglio!».

Preparazione del gioco

Disponete il tabellone al centro del tavolo e distribuite a ogni giocatore una pedina «Pietro». Posizionate le pedine sulla casella di partenza, Cornabicorna che fa la linguaccia. Mischiate le carte «Liana» e fate un mazzetto.



Svolgimento del gioco

La giocatrice (o il giocatore) che imita meglio la strega Cornabicorna che fa la linguaccia comincia la partita. Se i giocatori non riescono a decretare un vincitore, inizia il più giovane.

Il primo giocatore lancia il dado, muove la sua pedina «Pietro» per un numero di caselle pari a quello stabilito dal dado e compie l'azione indicata sulla casella di arrivo. Il turno passa poi al giocatore successivo.

Fai attenzione! Possono stare sulla stessa casella più giocatori per volta.

LE CASELLE DEL TABELLONE



La casella «Liana»

Il giocatore pesca una carta «Liana» e fa quanto indicato dalla carta (vedi il paragrafo *Le carte «Liana»*).



La casella «Pupazzetti»

Fiuuuu! È l'ora di andare a dormire. Il giocatore non deve fare nulla fino al turno successivo.



La casella «Avanza di 2 caselle»

Il giocatore fa avanzare la sua pedina di 2 caselle poi compie l'azione indicata sulla casella d'arrivo, a meno che non capiti su una casella «Liana»; in questo caso si ferma.



La casella «Retrocedi di 2 caselle»

Il giocatore fa retrocedere la sua pedina di 2 caselle poi compie l'azione indicata sulla casella d'arrivo, a meno che non capiti su una casella «Liana»; in questo caso si ferma.



La casella «Rilancia il dado»

Il giocatore rilancia il dado, fa avanzare la sua pedina di un numero di caselle pari a quello indicato dal dado e compie l'azione indicata sulla casella d'arrivo, a meno che non capiti su una casella «Liana»; in questo caso si ferma.



La casella «Spazzatura di Cornabicorna»

Ahi! Il giocatore è bloccato! Il turno passa direttamente al giocatore successivo.



La casella «Lingua di Cornabicorna»

Cornabicorna riserva mille sorprese! Il giocatore deve spostarsi sulla casella indicata dalla lingua della nostra strega.



Fai attenzione! Lo spostamento da una casella all'altra si effettua in un solo senso. Se il giocatore capita su:

- la casella 29, si sposterà sulla casella 50;
- la casella 38, si sposterà sulla casella 56;
- la casella 44, si sposterà sulla casella 18.



La casella «Padella di Cornabicorna»

Ahi! Il giocatore retrocede fino alla casella di partenza!

LE CARTE «LIANA»

Esistono 5 categorie di carte «Liana»

- Le carte «Lancia il dado» = 6 carte
- Le carte «Cornabicorna ti lancia una sfida» = 14 carte
- Le carte «Scambio!» = 3 carte
- Le carte «Tutti insieme!» = 4 carte
- Le carte «Nooo, non voglio!» = 3 carte

Quando un giocatore arriva su una casella «Liana», pesca una carta «Liana» ed esegue quanto indicato sulla carta.

Ecco due possibili scenari:

- se il giocatore vince la sfida, si muove seguendo le indicazioni della carta e, quando arriva sulla nuova casella, esegue quanto richiesto, a meno che non capiti su una casella «Liana»; in questo caso si ferma;
- se il giocatore non vince la sfida, resta fermo e il turno passa al giocatore successivo.

In entrambi i casi il giocatore rimette la carta «Liana» nel mazzo.

Fai attenzione! Quando i giocatori compiono un'azione comune (scambiarsi le pedine, avanzare o retrocedere di una casella), non devono eseguire quanto indicato sulla casella di arrivo.



La carta «Nooo, non voglio!»

Questa carta è un jolly. Il giocatore può metterla da parte e utilizzarla in qualsiasi momento, per evitare un'azione che lo penalizzerebbe.

La carta è utilizzabile una sola volta. Poi deve essere rimessa nel mazzo.

Conclusione del gioco

Il primo giocatore che arriva o supera la casella della Zuppaccia di Cornabicorna gridando «Nooo, non voglio!» vince la partita. Se si dimentica di gridare «Nooo, non voglio!», gli altri giocatori possono obbligarlo a mangiare la Zuppaccia della nostra strega: ritorna quindi alla casella di partenza!

Per una partita più complessa

Per vincere la partita, il giocatore, avanzando per il numero di caselle indicato dal dado, deve arrivare esattamente sulla Zuppaccia di Cornabicorna e gridare «Nooo, non voglio!».

Se il numero indicato dal dado è superiore al numero di caselle restanti per arrivare alla Zuppaccia, il giocatore retrocede di tante caselle quante sono quelle in eccesso.

