



6-99



2-5



15'

FOREST

Autori:

Leo Colovini & Fabio Visintin

Disegno:

Sarah Bourquin & Lucas Guidetti

MATERIALE DI GIOCO

70 carte

1 libretto delle regole

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo a trovare 7 personaggi nascosti dello stesso tipo e così raccogliere più carte possibile. Dovrete dunque tenere d'occhio i quattro tipi di personaggi nascosti nella foresta: i gufi, i babbini natale, le rane, le fate. In ogni carta ne troverete da 0 a 4. Gli altri personaggi più grandi servono solo per decorazione.



PREPARARE IL GIOCO

Mescolate le carte e distribuitene tre ad ogni giocatore. Le carte rimanenti formano il mazzo da cui pescare, sistemato a faccia in giù. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

IL GIOCO

I giocatori giocano uno dopo l'altro in senso orario. Il primo giocatore mette sul tavolo una carta scelta tra quelle che ha in mano e ne pesca una dal mazzo in modo da avere sempre tre carte in mano. Dopo di lui giocherà il giocatore alla sua sinistra. Ogni carta rappresenta una porzione di foresta con alberi, foglie e personaggi da fiaba.

Le carte con tronchi d'albero vengono sistemate sul tavolo, verticalmente, una adiacente all'altra, mentre le carte con le foglie sono sistemate orizzontalmente sopra i tronchi d'albero (sistematele anche se non ci sono ancora tronchi d'albero sul tavolo e viceversa). Tutte le carte formeranno il paesaggio di un'infinita foresta da fiaba.



Se, nel giocare una carta, aggiungete un settimo personaggio fatato dello stesso tipo, dovete dirlo ad alta voce. Avrete vinto tutte le carte che riportano la stessa creatura fatata. Unire le carte restanti a formare una nuova foresta.



IMPORTANTE

- Se mettendo giù la vostra carta raggiungete un totale di più di 7 personaggi dello stesso tipo, raccogliete tutte le carte che raffigurano questo tipo di personaggio.

Esempio: ci sono sei rane sulle carte in tavola. Mettete giù una carta con due rane e ditelo a voce alta. Vincete tutte le carte sulle quali sono visibili le otto rane.

- Se raggiungete 7 personaggi di due tipi diversi, dovrete sceglierne uno prima di raccogliere le carte: raccogliete le carte dal tavolo.

Esempio: dopo aver giocato la vostra carta contate 7 gufi e 7 rane. Dovete ora scegliere se volete raccogliere le carte con i gufi o con le rane.

- Se dopo aver messo giù una carta ci sono sette creature, e dimenticate di dirlo ad alta voce... peccato! Il giocatore successivo può rivendicarle per sé prima di giocare la sua carta. Questa regola può essere sistemata quando si gioca con dei bambini piccoli (niente pianti, per favore!).

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco finisce quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo E quando tutti i giocatori non hanno più carte in mano. Le carte che restano sul tavolo vengono raccolte dall'ultimo giocatore che ha raccolto carte con almeno 7 personaggi. Il giocatore che alla fine ha più carte vince il gioco. Il giocatore che ha collezionato più carte vince la partita.

DUE VARIANTI

1. Il giocatore che colleziona almeno 7 personaggi di tutte e quattro le tipologie di creature (7 gufi, 7 fate, 7 rane, 7 babbini natale), guadagna un bonus di +5 punti.
2. Giocate con le stesse regole, ma il vincitore è colui che alla fine avrà raccolto meno carte. Ma in questo caso, se vi dimenticherete di raccogliere, saranno gli altri giocatori a rammentarvelo!

