



Magic Nature



GAMEY

Sara Scarazzolo



3-99 anni



2-4 giocatori



25 minuti

Introduzione

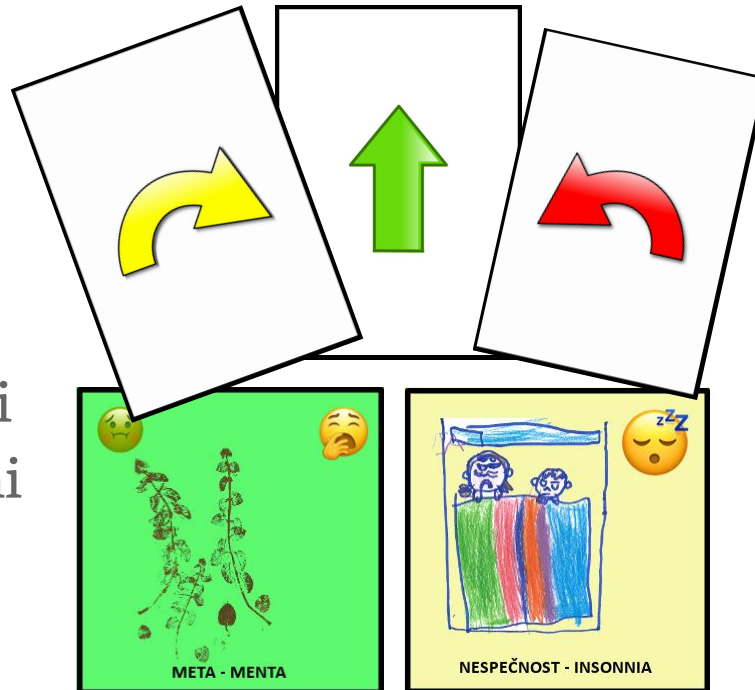
Marco è caduto e ha un brutto ematoma sul ginocchio. Piange, ha molto dolore. La nonna corre da lui, lo abbraccia e cerca di consolarlo, ma nulla sembra funzionare. Allora le viene un'idea; si ricorda che, quando era piccola, la sua mamma in Slovenia la curava con una pianta. Chiama subito Anna, la sorella di Marco, e le chiede di correre allo stagno a raccogliere la... PRESLICA!

Ma che cosa sarà mai? La nonna cerca in un grosso libro; trova il disegno della pianta e il nome in sloveno e italiano. Ah, l'EQUISETO!! Anna esegue esattamente i passi che la nonna le ha detto di fare: tre passi avanti, gira a sinistra, due passi avanti, gira a destra, un passo avanti. Ci siamo... lo stagno è proprio lì e ci sono molte piante identiche al disegno! Anna corre a casa, la nonna prepara subito un impacco caldo e Marco ritrova subito il sorriso. Grazie Natura!



Contenuto della scatola

- + 20 carte piante
- + 20 carte malanni
- + 48 carte comandi
- + 1 tabellone
- + 4 segnalini direzionali
- + 1 manuale d'istruzioni



Preparazione

Il mazzo delle piante viene mischiato e le carte vengono poste a faccia in su sul tabellone come suggerito dalla griglia centrale 5x4.

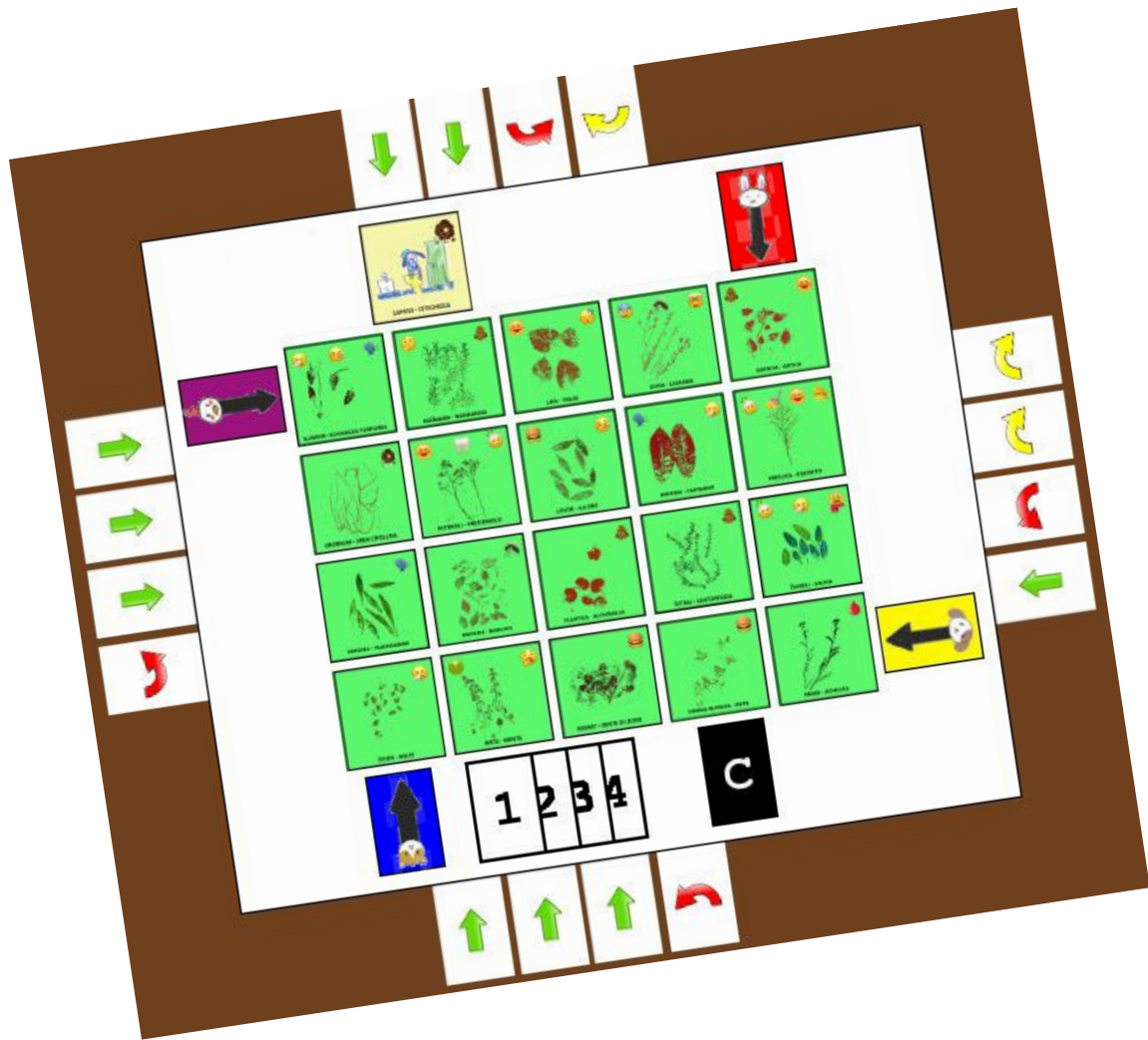
Ogni giocatore sceglie un segnalino direzionale e lo pone sulla casella d'angolo del tabellone posta davanti a sé.

Il mazzo dei malanni viene mischiato e da esso vengono pescate 9 carte (10 se i giocatori sono 3). Le carte pescate vengono poste a faccia in giù sulla casella del tabellone contrassegnata dal simbolo M, mentre le altre vengono lasciate da parte.

Ad ogni giocatore vengono distribuite 4 carte comandi, che egli pone davanti a sé a faccia in su.

Il restante mazzo delle carte comandi viene posto sulla casella con la C.





Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane, che gira la prima carta del mazzo dei malanni.

Individua sulla griglia la pianta che possa curare il malanno appena pescato e cerca di avvicinarsi il più possibile usando le carte dei comandi. Ognuna di esse ha il seguente significato:

- + Freccia verde: muoviti avanti di una casella della griglia
- + Freccia rossa: gira a sinistra di 90° rimanendo sulla stessa casella
- + Freccia gialla: gira a destra di 90° rimanendo sulla stessa casella

Il giocatore, al proprio turno, deve usare da 1 a 4 carte dei comandi in suo possesso. Una volta scelte, le pone sul tabellone nelle caselle con i numeri PRIMA di muovere il segnalino. Solo una volta calate, può far eseguire i comandi alla propria pedina.

Se, alla fine del proprio turno, il giocatore raggiunge la casella della pianta che cura il malanno, la raccoglie, scarta la carta del mazzo dei malanni e ne gira un'altra.

Pesca dal mazzo dei comandi un numero di carte pari a quelle giocate e il turno passa al giocatore successivo.



Eccezioni



Se il giocatore si trova sul bordo del tabellone rivolto verso l'esterno, con un comando avanti può ricomparire dall'altra parte sulla stessa riga o colonna da cui è uscito.

Se il malanno può essere curato solo da una carta che qualcuno ha già conquistato, questa viene rimessa in gioco in una casella vuota a scelta del giocatore che detiene la carta.

Se, dopo aver eseguito tutti i comandi giocati, arriva su una casella su cui c'è un altro giocatore, quest'ultimo è costretto a fare un passo avanti.

Non è possibile passare su una casella già occupata da un altro giocatore.



Fine del gioco

Il gioco termina quando viene raccolta la carta pianta che cura l'ultimo malanno del mazzo dei malanni. Vince il giocatore che ha conquistato più carte pianta.



Credits

Gioco realizzato in collaborazione con i bambini grandi della scuola dell'infanzia Ringaraja di Gorizia.

Si ringrazia:

- + Fondazione Pietro Pittini di Sistiana (TS)
- + Presentation template by SlidesCarnival

