

Prova le
ATTIVITÀ

Attività tratta
dal gioco:
ZAC!
Chi è la mano
più veloce
del West?

SCOPRI IL GIOCO →



Erickson

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve ottenere il maggior numero possibile di gettoni per vincere la partita. I gettoni si ottengono accaparrandosi le carte al centro del tavolo: però bisogna fare molta attenzione!

Le schede paesaggio sono tutte diverse tra loro: per ogni set alcuni elementi sono in posizione fissa (la casa, il capanno, il fiume, ecc...) ma in ogni scheda compaiono soltanto 12 dei 36 elementi rappresentati qui sotto:



Su ogni carta sono rappresentati solo due elementi: si guadagnano gettoni se almeno uno dei due elementi che riporta è presente anche sulla scheda paesaggio del giocatore che l'ha presa; in caso di errore, si perdono i gettoni guadagnati!

Tutti i giocatori sono a caccia di gettoni: ogni carta sarà di chi riuscirà a battere tutti in velocità.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il gioco si svolge su tre turni. Scegliere il set di schede paesaggio (gialle, verdi o arancioni) con cui si giocherà il primo turno e mescolarlo. I due turni successivi si giocheranno con gli altri due set. Mischiare bene anche il mazzo di carte. Distribuire una scheda paesaggio per ogni giocatore. Le altre possono essere riposte nella scatola. Distribuire anche le carte, a faccia in giù, a tutti i giocatori, nelle quantità seguenti:

- per 2 giocatori: 12 carte a testa
- per 3 o 4 giocatori: 9 carte a testa
- per 5 giocatori: 7 carte a testa

Ogni giocatore sistema le proprie carte, a faccia in giù, in un mazzetto di fianco alla propria scheda paesaggio, mentre le carte avanzate possono essere riposte nella scatola. Ogni giocatore dichiara con quale mano girerà le proprie carte e con quale invece prenderà le carte dal centro del tavolo: per esempio, se giro la mia carta al centro con la mano destra, posso prendere solo con la mano sinistra, e viceversa: cambiare mano serve per non dare troppo vantaggio nella presa al giocatore che gira la carta.

All'inizio del secondo e del terzo turno si ripetono i passaggi di distribuzione delle schede paesaggio e delle carte.

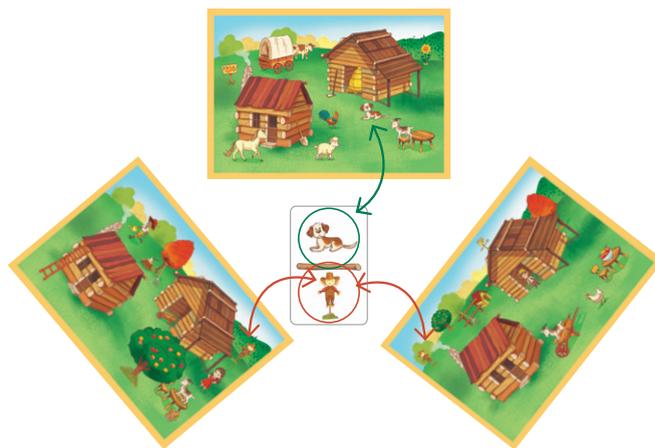
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Regole per una partita da 3 a 5 giocatori

Ogni giocatore ha 30 secondi (o 1 minuto, per i più piccini) per osservare attentamente la propria scheda paesaggio e individuare i 12 elementi che riporta. Trascorso il tempo stabilito, si dà il via e il giocatore più giovane mette al centro del tavolo, a faccia in giù, la prima carta del proprio mazzetto. La gira a faccia in su e velocemente ritira la mano.

Ognuno cerca di capire, più in fretta possibile, se almeno uno degli elementi sulla carta c'è anche sulla propria scheda: si aggiudica la carta il giocatore che per primo la copre con la propria mano, esclamando «ZAC!». Se più di un giocatore cerca di prendere la carta, vince il primo che riesce a toccarla.

Attenzione, però: il primo che tocca la carta la deve per forza prendere, anche se si accorge di aver sbagliato. Il giocatore che si è aggiudicato la carta la conserva a faccia in su di fronte a sé.



Se il giocatore che ha giocato la carta la copre con la stessa mano con cui la ha girata, deve lasciarla al centro del tavolo e gli altri possono provare ad aggiudicarsela.

Se nessuno prende la carta in gioco, questa viene scartata e lo stesso giocatore ne gira una nuova.

Il giocatore che si è aggiudicato la carta è il prossimo a girare una carta al centro del tavolo.

Quando un giocatore finisce il proprio mazzetto di carte, il turno finisce e si contano i punti: si riceve un gettone per ogni carta valida (cioè che riporta un elemento presente nella scheda paesaggio del giocatore). Per ogni carta sbagliata bisogna restituire due gettoni. Se bisogna restituire più gettoni di quanti si posseggono, ci si ferma a zero: non sono previsti punteggi negativi.

Si passa quindi al secondo set di schede, e quindi al terzo, giocando nello stesso modo. Alla fine dei tre turni si contano i gettoni ottenuti: chi ne ha di più è il vincitore della partita!

Regole per una partita di 2 giocatori

Nel caso in cui i giocatori siano solo due, entrambi devono giocare una carta al centro del tavolo contemporaneamente. Lo stesso giocatore può prendere entrambe le carte in gioco, ma deve ricordarsi di cambiare mano per prendere la seconda (per esempio: gira la carta con la sinistra, copre la prima carta con la destra e deve quindi coprire la seconda carta con la sinistra). Se usa la stessa mano, deve rimettere in gioco la seconda carta.

Il resto del gioco si svolge con le stesse regole valide per una partita di 3 o più giocatori.

VARIANTI

Per rendere una partita più divertente, vi consigliamo di giocare il primo turno in modalità normale, il secondo turno «A memoria» e il terzo turno «Alla rovescia».

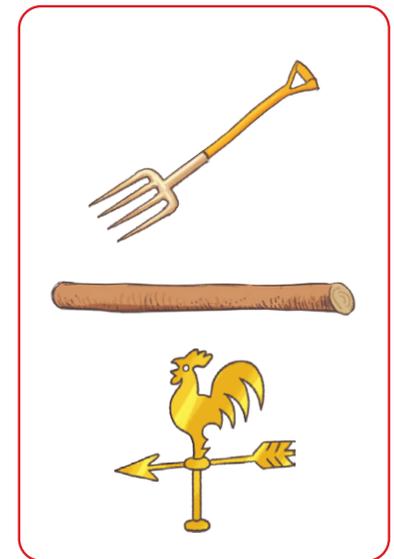
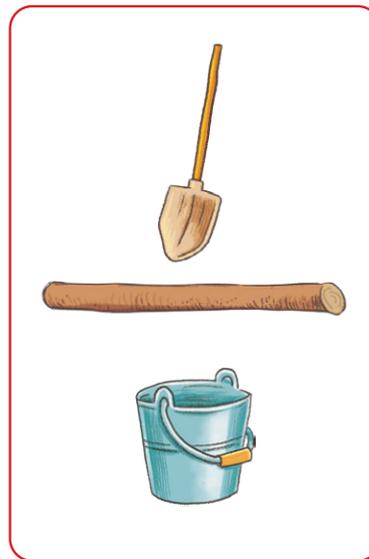
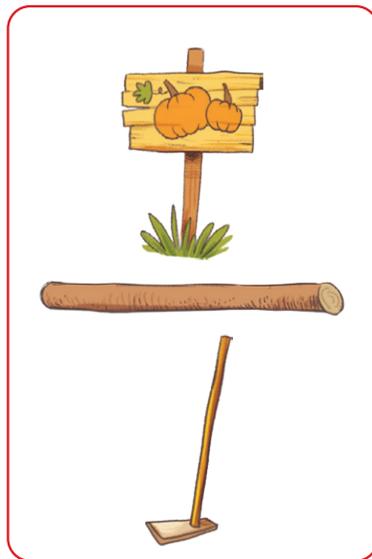
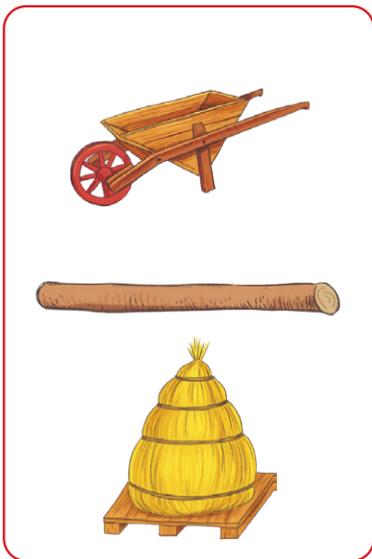
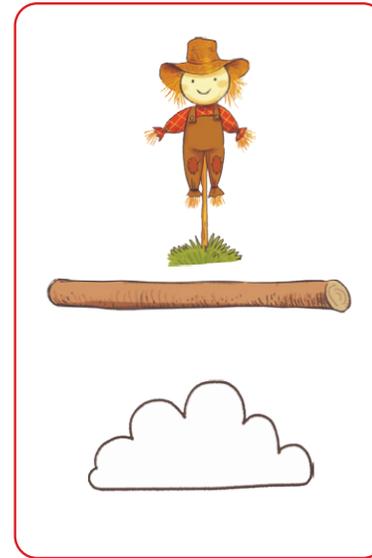
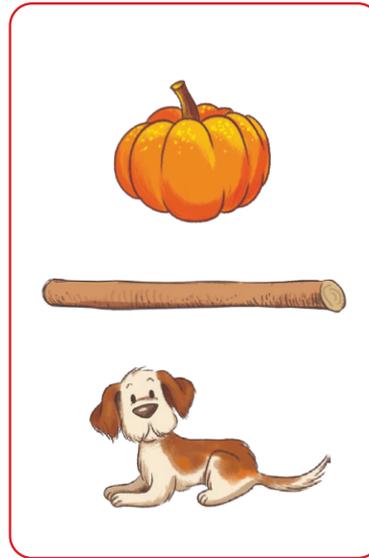
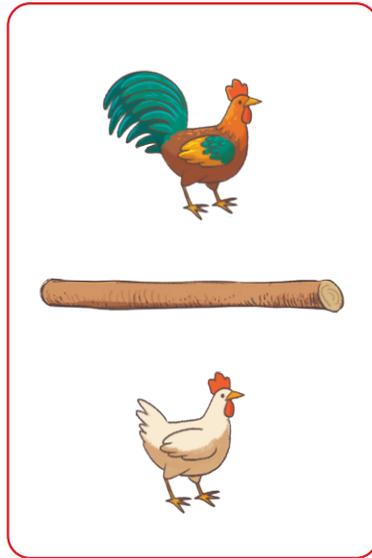
A memoria

In questa modalità si osserva la propria scheda paesaggio per 30 secondi (o 1 minuto) cercando di memorizzare i 12 elementi che riporta, quindi si gira a faccia in giù e si gioca l'intero turno «a memoria», cercando di prendere le carte giuste senza poter controllare sulla scheda.

Alla rovescia

In questa modalità si gioca come nella modalità standard, ma prendendo le carte secondo il criterio opposto: bisogna cercare di accaparrarsi soltanto le carte in cui sono raffigurati elementi che non sono presenti nella propria scheda paesaggio.

stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

