

DELLA STESSA SERIE

GIOCHI RAPIDI, GUSTOSI E TASCABILI
3 GAME
SNACK



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it



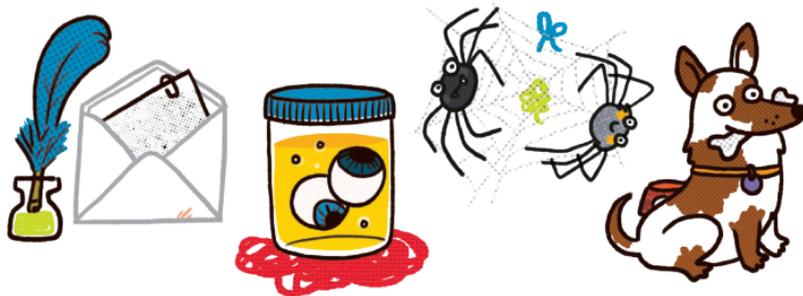
FINE DEL TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco finisce allo scadere del tempo o quando i giocatori hanno complessivamente raccolto 12 ingredienti. A questo punto il giocatore che interpreta la strega Babacadabra controlla gli ingredienti che sono stati raccolti e dichiara quali corrispondono agli oggetti riportati sulla sua carta Incantesimo e quali no, scartando quelli sbagliati.

Per ogni oggetto mancante (rispetto ai 9 della carta Incantesimo) i giocatori perdono 1 Punto Magia e il corrispondente cubetto di legno viene rimesso nella scatola.

INIZIO DI UN NUOVO TURNO DI GIOCO

I giocatori rimettono le carte Ingrediente sul tavolo. Il giocatore posto a sinistra del giocatore che ha appena interpretato la strega diventa la nuova strega Babacadabra e pesca una nuova carta Incantesimo. Può così avere inizio un nuovo turno di gioco.



FINE DEL GIOCO

Il gioco può finire in 2 modi:

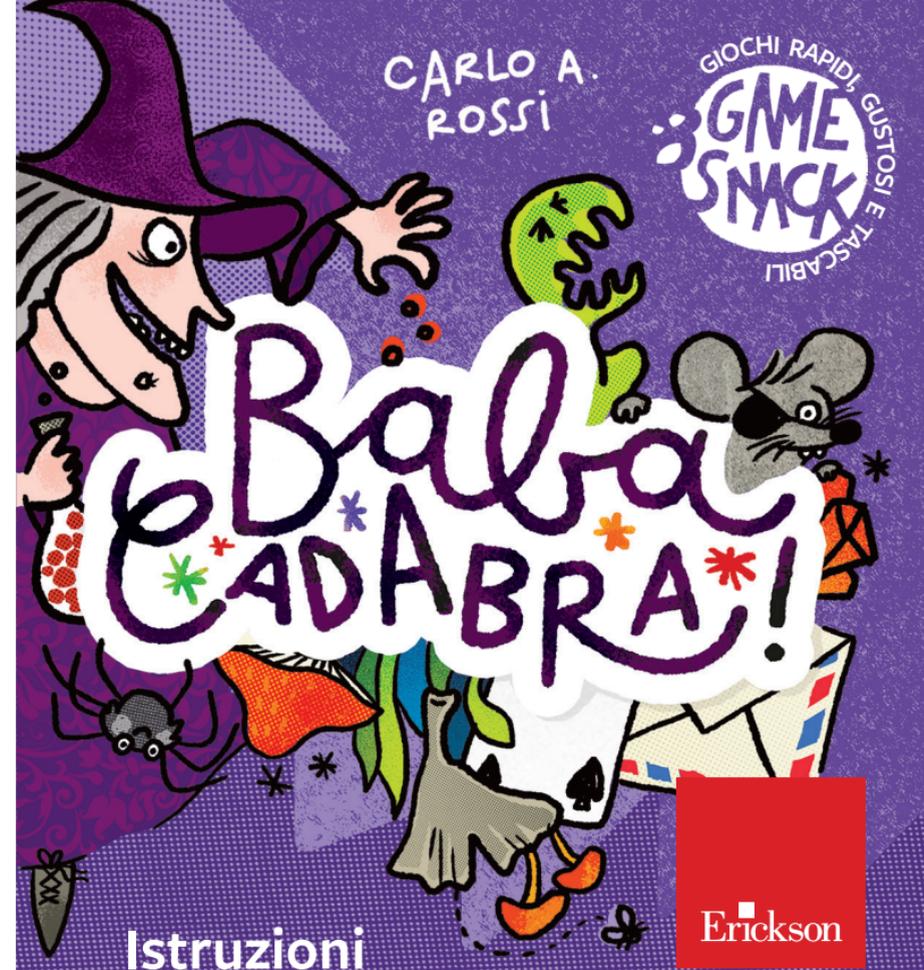
- se alla fine di un turno i giocatori non hanno più Punti Magia tutti i giocatori perdono!
- se i giocatori completano l'ultimo turno (ovvero trovano gli oggetti dell'ultima carta Incantesimo del mazzo) con ancora almeno 1 Punto Magia tutti i giocatori vincono!!!

VARIANTE

Un maggiore livello di difficoltà si ottiene diminuendo il numero di Punti Magia a disposizione dei giocatori. In partite con 2/3/4/5 giocatori, fate iniziare i giocatori rispettivamente con 12/14/12/15 Punti Magia.



Sviluppo gioco: Alfredo Berni



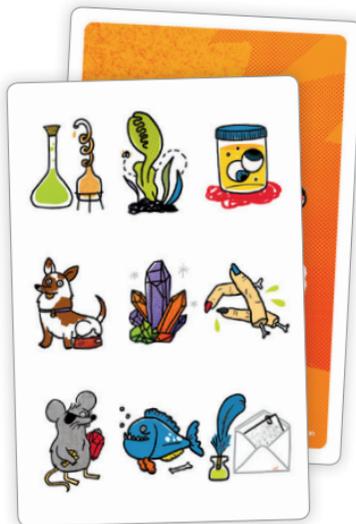
Erickson

CONTENUTO DELLA SCATOLA



56 carte Ingrediente

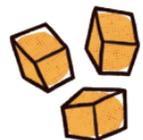
12 carte Incantesimo



18 carte Pentolone



1 clessidra da 60 secondi



18 Punti Magia

La strega Babacadabra è disordinata e confusionaria, riuscirete a trovare velocemente tutti gli ingredienti per i suoi incantesimi?

ATTENZIONE: la strega adora gli animali, per i suoi incantesimi userà sempre e solo il loro pelo!

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori devono cooperare e collaborare tra di loro per potersi impossessare di tutti gli ingredienti necessari per l'incantesimo. A turno, ogni giocatore ricopre il ruolo della strega Babacadabra e deve descrivere ai suoi aiutanti i 9 ingredienti riportati sulla sua carta Incantesimo.

Gli altri giocatori, che interpretano gli apprendisti stregoni, devono trovare i 9 ingredienti nel tempo di una clessidra, cercandoli tra le carte Ingrediente sparse sul tavolo. Alla fine del turno, per ogni ingrediente mancante i giocatori perderanno 1 Punto Magia.

Trovare gli ingredienti non è un compito facile perché le immagini raffigurano oggetti molto simili tra loro e possono quindi essere confuse e fraintese.

Se i giocatori hanno trovato gli ingredienti indicati da tutte le carte Incantesimo del mazzo e dispongono ancora almeno di 1 Punto Magia hanno vinto, altrimenti hanno perso!



PREPARAZIONE

Spargete sul tavolo in maniera casuale le 56 carte Ingrediente, con la faccia illustrata rivolta verso l'alto. Mescolate il mazzo delle carte Incantesimo.

Se i giocatori sono 2:

- al centro del tavolo vanno disposte, in una fila, 12 carte Pentolone (le carte Ingrediente andranno poi sparse attorno a loro);
- la partita inizia con 16 Punti Magia;
- il mazzo delle carte Incantesimo sarà composto da 8 carte.

Se i giocatori sono 3:

- ogni giocatore riceve 6 carte Pentolone e le dispone davanti a sé;
- la partita inizia con 18 Punti Magia;
- il mazzo delle carte Incantesimo sarà composto da 9 carte.

Se i giocatori sono 4:

- ogni giocatore riceve 4 carte Pentolone e le dispone davanti a sé;
- la partita inizia con 16 Punti Magia;
- il mazzo delle carte Incantesimo sarà composto da 8 carte.

Se i giocatori sono 5:

- ogni giocatore riceve 3 carte Pentolone e le dispone davanti a sé;
- la partita inizia con 18 Punti Magia;
- il mazzo delle carte Incantesimo sarà composto da 10 carte.

Le carte Incantesimo in eccesso vanno riposte nella scatola e non vengono utilizzate in questa partita. Lo stesso vale per i Punti Magia e le carte Pentolone in eccesso.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel primo turno di gioco sarà il giocatore più vecchio a svolgere il ruolo della strega Babacadabra. Nei successivi turni di gioco, tale ruolo sarà svolto dal giocatore posto alla sinistra del giocatore precedente.

Il giocatore che interpreta la strega Babacadabra pesca dal mazzo la prima carta Incantesimo e, quando è pronto, capovolge la clessidra dando inizio al turno di gioco. A questo punto, il suo compito è descrivere, nella maniera più rapida e accurata possibile, tutti e 9 gli ingredienti riportati sulla carta Incantesimo. Mentre parla, gli altri giocatori iniziano a cercare e a prendere le carte sul tavolo.



IMPORTANTE: la strega Babacadabra può solo descrivere gli oggetti, non può aiutare in nessun modo gli altri giocatori a trovarli (per evitare ogni tentazione, il narratore può girarsi di 180° in modo da dare le spalle ai giocatori)

Quando un giocatore trova un oggetto, lo raccoglie e lo ripone sopra una delle sue carte Pentolone. Ogni pentolone può contenere un solo oggetto. I giocatori possono parlare tra di loro, ma non con il narratore. Le carte Pentolone del narratore non vengono utilizzate nel suo turno di gioco.

Non appena un giocatore ha riempito tutti i suoi pentoloni, è fuori dal gioco: non può né raccogliere altri oggetti né aiutare in alcun modo gli altri giocatori (per evitare la tentazione di farlo, anche lui può girarsi di 180° in modo da dare le spalle agli altri giocatori).