

SCHEDA GIOCO:

TÌ PRENDO!



4+



2-4



15'

Idea di gioco: *Ti prendo!* è un gioco competitivo e di memoria in cui dovrete inseguire e raggiungere la pedina degli avversari rincorrendovi per casa e districandovi tra i mobili, i complementi d'arredo e gli accessori che vi si pareranno davanti.

Occorrente: 32 carte Arredamento (scegliete quelle che preferite, purchè siano 16 coppie), 1 pedina per ogni giocatore.

Scopo del gioco: superare con la propria pedina quella di un avversario su un percorso formato da carte.

Preparazione: al centro del tavolo disponete 16 carte Arredamento diverse, coperte, in una griglia 4x4. Attorno, scoperte, disponete le altre 16 Carte Arredamento a formare un percorso circolare che circonda le carte coperte. Disponete ogni pedina su una carta Arredamento scoperta, cercando di tenerle il più equidistanti possibile sul percorso (in 4 giocatori a 4 carte di distanza ciascuna; in 3 giocatori a 5, 5 e 6 carte di distanza; in 2 giocatori a 8 di distanza). Decidete o estraete a sorte chi sarà il primo giocatore.

Come si gioca: a turno, partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, si gira una carta Arredamento coperta al centro del tavolo, cercando di trovare l'immagine che faccia coppia con la prima carta Arredamento scoperta sul percorso davanti alla propria pedina (in senso orario).

Se l'immagine è giusta, il giocatore fa avanzare la pedina su quella carta del percorso, ricoprendo la carta corrispondente nella griglia centrale. Ogni volta che un giocatore completa un abbinamento con successo ha diritto a svolgere subito un altro turno, scoprendo una nuova carta.

Se invece l'immagine non corrisponde alla coppia, la pedina rimane ferma, si rigira la carta nella griglia centrale e si passa il turno al giocatore successivo.

Per scavalcare la pedina di un avversario (e vincere la partita) bisogna abbinare l'immagine corrispondente alla carta vuota davanti alla pedina da scavalcare (e non quella in cui si trova).

Fine della partita: la partita finisce quando un giocatore scavalca la pedina di un giocatore avversario con la sua pedina. Chi scavalca vince la partita.

Varianti: si possono usare più o meno coppie di carte Arredamento per rendere il gioco più o meno lungo e impegnativo.