



Serpentina



di Brigitte Pokornik

Giocatori: 2 - 5

Contenuto: 50 carte

Età: dai quattro anni in poi

1 istruzioni

Durata: 15 minuti ca.

per il gioco



Testa
del serpente



Parte centrale
del serpente



Coda
del serpente

IDEA DEL GIOCO

Tutti i giocatori cercano di formare dei serpenti arcobaleno possibilmente lunghi. Un serpente consiste sempre di una testa, almeno un pezzo centrale e una coda. Il giocatore che riesce a formare il maggior numero di code più lunghe ha vinto.

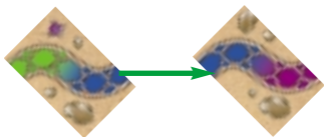
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Un giocatore qualsiasi mescola tutte le carte senza mostrarle e le dispone sul tavolo a forma di ventaglio. Quindi estrae una carta dal ventaglio e la mette scoperta al centro del tavolo.

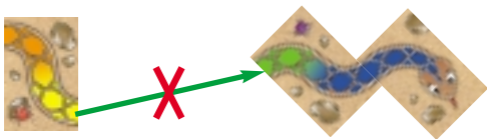


SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si comincia dal giocatore più giovane. Quindi seguono gli altri giocatori in senso orario. Il giocatore di turno estrae una carta dal ventaglio e la mette al centro del tavolo in modo che i colori armonizzino. La carta può anche essere girata. Se due colori armonizzano tra loro, allora si forma un serpente.



Se un giocatore estrae dal ventaglio una carta che non può essere messa accanto ad un'altra carta al centro del tavolo, questa carta rimane da sola scoperta al centro del tavolo.



Una carta che viene estratta dal ventaglio può essere messa accanto a serpenti già esistenti per allungarli. Un serpente può essere allungato in entrambe le direzioni. Se si è appena iniziata una testa o una coda, allora si può allungare in una sola direzione oppure non si allunga.

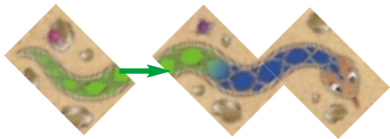


Un serpente senza testa o senza coda è un serpente incompleto.

I serpenti incompleti rimangono al centro del tavolo finché si possono terminare.

Un Serpente Arcobaleno completo

Un serpente completo consiste sempre di una testa, una coda e almeno una parte centrale. In un serpente arcobaleno completo non devono esser presenti necessariamente tutti i colori.

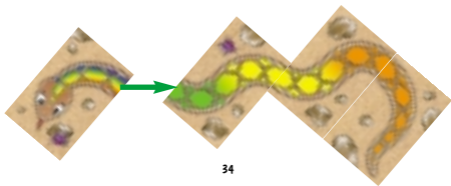


Chi è in grado di completare un serpente aggiungendo una testa o una coda di colore adatto, può prendersi il serpente dal centro del tavolo e disporselo davanti.



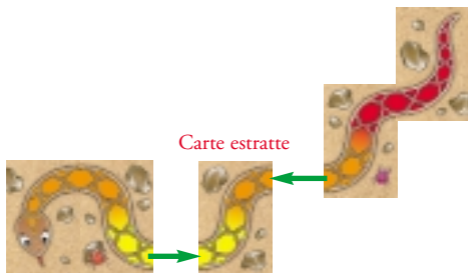
Jolly

La testa e la coda del serpente con i colori dell'arcobaleno sono jolly che si possono aggiungere ad ogni pezzo centrale di un serpente.



Congiungere

Se sul tavolo sono presenti diversi serpenti incompleti, il giocatore che ha estratto dal ventaglio una carta adatta può unire due serpenti in uno. Il giocatore può prendersi i due serpenti che ha unito.



Un giocatore può unire solo due serpenti incompleti dal centro del tavolo utilizzando la carta appena estratta. Non è consentito unire un serpente senza una carta adatta estratta.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina con l'ultima estratta carta dal ventaglio. Se con l'ultima carta il giocatore può completare ancora un serpente, egli può prendersi il serpente. Ora si contano le singole carte che stanno davanti ad ogni giocatore. Vince il giocatore con il maggior numero di carte. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di carte, vince il giocatore con il serpente più lungo.



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de