



STORIA e SCOPO DEL GIOCO

Un gruppo di bambini vuole costruire delle copie del burattino Campì e vaga per i campi alla ricerca di materiale specifico, ma un gruppo di folletti dispettosi ha deciso di ostacolarli.

Chi sarà il primo a riuscire a raccogliere tutti i dieci oggetti necessari e a portarli nella casetta di Campì?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dai 5 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene un tabellone di gioco, sei pedine di diversa colorazione (una per giocatore), venti carte “dispetto”, cento carte “oggetto” da suddividere per tipologia in dieci mazzi (castagne, cocco, legno, mais, mandorle, nocciole, noci, paglia, pesche e zucche), un dado e questo foglio di istruzioni.

Aprire il tabellone di gioco, mischiare e collocare tutti i mazzi di carte a lato del tabellone in modo che il loro simbolo sia posizionato in alto e quindi visibile (mazzo castagne, mazzo cocco, mazzo legno... e infine mazzo “dispetto”), consegnare tre carte “dispetto” ad ogni giocatore e posizionare tutte le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco nella casella di partenza (quella con sfondo verde).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte “dispetto” a propria scelta (posizionandola quindi in fondo al relativo mazzo dopo l'uso) o lanciare il dado e muovere la propria pedina di tante caselle quanto è il punteggio ottenuto (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella).

Se si decide di tirare il dado e al termine del movimento ci si trova su una casella con un simbolo di oggetto, bisogna pescare la prima carta del relativo mazzo e:

- la carta va conservata se questa raffigura Campì (serve per la vittoria finale);
- se la carta raffigura un folletto si perde un oggetto a propria scelta (se se ne possiede almeno uno) reinserendolo insieme alla carta raffigurante il folletto in fondo ai relativi mazzi.

Se ci si ferma sulla casella “dispetto” si pesca (se ce ne sono di disponibili) una carta dal relativo mazzo e la si conserva (sarà possibile utilizzarla solo dal turno successivo, sempre in alternativa al lancio del dado).

Attenzione: non è mai possibile avere più di una carta raffigurante lo stesso oggetto, quindi né pescandola, né per effetto di una carta “dispetto”.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a impossessarsi di tutti e dieci i differenti tipi di oggetti o, in opzione per velocizzare il gioco, di un determinato numero di oggetti prestabilito all'inizio della partita (indifferentemente da quali essi siano) e a fermarsi al termine della propria mossa esattamente nella casella raffigurante la casetta di Campì (indipendentemente dal possedere o meno delle carte “dispetto”).

Se al gioco prendono parte solo giocatori giovanissimi si può decidere di non utilizzare le carte “dispetto”.

Buon divertimento.

Campì è copyright di Paolo Brambilla