

Candy Necklace

*Raccogli caramelle dalla collana,
ma attenzione alla Gazza Ladra!*

**Un gioco di Giuliano Polverari
per 2+ giocatori da 6 anni in su**

Tempo di gioco: 10 minuti



Componenti

1 Tabellone rotondo della Gazza Ladra e 55 gettoni caramella (11 per ciascuno dei 5 colori)

Obiettivo

I giocatori si alternano raccogliendo caramelle dal tabellone.

Il giocatore che raccoglie più caramelle vince, ma attenzione: le caramelle che non piacciono alla Gazza non valgono punti!

Preparazione

Mescola le caramelle e posizionale casualmente intorno al tabellone, per creare la Collana. Si gioca in due, ma se ci sono più persone possono dividersi in due gruppi e giocare l'uno contro l'altro.

Inizia il gioco chi ha mangiato più caramelle di recente, o chi ha perso la partita precedente.

Svolgimento del gioco

I giocatori si alternano raccogliendo caramelle dalla Collana.

Il giocatore attivo deve:

- 1) Raccogliere caramelle per la Gazza Ladra, poi
- 2) Raccogliere caramelle per sé

Per raccogliere caramelle scegli semplicemente una caramella sulla Collana. Se ci sono altre caramelle adiacenti dello stesso colore, devi prenderle tutte.

Se stai raccogliendo per la Gazza Ladra, metti le caramelle su di essa; se stai raccogliendo per te stesso, mettile davanti a te.

Fine del gioco

Quando rimangono 3 caramelle o meno sulla Collana, **il secondo giocatore** le raccoglie tutte. Quando non ci sono più caramelle sulla Collana, il gioco termina.

Il giocatore che ha raccolto più caramelle vince, ma attenzione: le caramelle che sono piaciute meno alla Gazza (quelle che ha raccolto meno) non valgono punti!

Esempio di partita

In questa partita, **Simon** (primo giocatore, a sud) **gioca contro Nina** (2° giocatore, a nord).

1) Preparazione

2-3) Primo turno di Simon: caramelle rosse alla Gazza Ladra, poi caramelle verdi per sé

4-5) Primo turno di Nina: verdi alla Gazza Ladra, verdi per sé

6) Secondo turno di Simon: blu alla Gazza Ladra, rosse per sé



1

2

3

4

5

6

7) Secondo turno di Nina: bianche alla Gazza Ladra, bianche per sé

8) Terzo turno di Simon: bianche alla Gazza Ladra, rosse per sé

9) Terzo turno di Nina: bianche alla Gazza Ladra, bianche per sé

10) Qualche minuto dopo... il turno di Simon è appena terminato

11) Turno di Nina: blu alla Gazza Ladra, rosse per sé

12) Ultimo turno di Simon: rosse alla Gazza Ladra, poi restano solo 3 caramelle che vanno tutte a Nina



7

8

9

10

11

12



13



14

13) Fine del gioco: le caramelle che sono piaciute meno alla Gazza sono bianche, gialle e verdi

14) Simon ha totalizzato 5 punti, Nina ha totalizzato 7 punti. **Nina vince!**