

# Camelio

*Un gioco di Paolo Bianchi  
per 2-4 giocatori, da 8 anni in su.*

**Camelio sa riconoscere i colori...  
Ma con i numeri proprio non ci siamo!**

Tocca a te raccogliere il numero giusto di Sfere, evitare gli sballi e conquistare la vittoria. Tattica, un pizzico di fortuna e qualche dispetto ben piazzato saranno le chiavi per diventare il campione di Camelio!

## Setup

1. Mischia tutte le carte Regolari e Speciali (*Bicolore e Multicolore*) insieme, formando un unico mazzo.
2. Posiziona il mazzo al centro del tavolo, con il dorso rivolto verso l'alto.
3. Scopri la prima carta in cima al mazzo e ponila accanto ad esso, a formare l'area delle carte scoperte.

Chi ha perso l'ultima partita a Camelio è il primo giocatore, se fosse invece la vostra prima partita: inizia il giocatore più giovane. Il turno prosegue poi in senso orario.

## Svolgimento

Nel tuo turno, dovrai scegliere **una delle due carte disponibili**:

- La **carta scoperta**, di cui conosci sia il colore sia il valore.
- La **carta coperta**, di cui conosci solo informazioni parziali (*colore o valore, a seconda del tipo di carta*).

Dopo aver scelto una carta, devi decidere se:

- **Prenderla** e aggiungerla alla tua area di gioco.
- **Cederla** a un avversario a tua scelta, costringendolo ad aggiungerla nella sua area di gioco.

**Importante:** solo dopo aver dichiarato la tua scelta, la carta viene rivelata (se era coperta) e collocata nell'area di gioco del giocatore scelto, con il fronte rivolto verso l'alto.

## Componenti



36 carte *Regolari*  
(dorso monocolore,  
fronte con Sfere che  
indicano il valore)

24 carte *Speciali*  
*Bicolore* (dorso  
bicolore con numero  
di Sfere visibile)



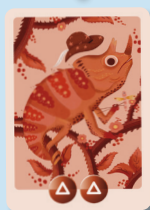
12 carte *Speciali*  
*Multicolore* (dorso  
multicolore con  
numero di Sfere visibile)

**Nota:** le carte mostrano sul fronte una combinazione di colore e numero di Sfere.

### Informazioni sulle carte coperte:

- Se la carta coperta è **Regolare**, puoi vedere il colore ma non il numero di Sfere.
- Se è **Speciale** (*Bicolore o Multicolore*), puoi vedere il numero di Sfere ma non il colore esatto (sarà uno tra quelli presenti sul dorso).

### Esempio setup e svolgimento



**Esempio:** scegli la carta coperta, della quale conosci il numero di Sfere (2) e parzialmente il colore (Rossa o Gialla). Dopo aver dichiarato che la terrai per te, la giri e la aggiungi alla tua area di gioco.

Dopo aver completato la tua azione e posizionato la carta, il turno passa al giocatore successivo, in senso orario.

**Importante:** se hai scelto la carta scoperta, alla fine del tuo turno pesca una nuova carta dal mazzo e posizionala scoperta accanto al mazzo. Questa nuova carta sarà disponibile per il prossimo giocatore.

## Disposizione delle carte:

- Le carte vanno impilate leggermente sovrapposte, lasciando **sempre visibile** il numero di Sfere.
- Le carte dello stesso colore devono essere raggruppate insieme nella propria area di gioco.

## Ottenere Punti:

Quando raggiungi **esattamente** 5 Sfere dello stesso colore, realizzi un Punto!

Raccogli tutte le carte di quel colore e disponile orizzontalmente nella tua **Area Punti**, sotto la tua area di gioco.

## Attenzione agli Sballi!

Se, nella tua area di gioco, **superi** le 5 Sfere di un determinato colore:

- Devi scartare tutte le carte di quel colore presenti nella tua area di gioco.

Se, nella tua area di gioco, raggiungi **esattamente** 5 Sfere di un colore per cui hai **già** ottenuto un Punto:

- Perdi quel Punto e scarti tutte le carte di quel colore, sia le carte nuove presenti nella tua area di gioco, sia il Punto già conquistato!

*Esempio 1:*  
hai collezionato 6 Sfere Blu ( $3+1+2=6$ ), hai sballato e devi scartare queste carte dalla tua area di gioco!



## Fine della Partita

La partita termina immediatamente quando un giocatore raggiunge:

- 4 Punti di colori diversi** (in una partita a 2 giocatori).
- 3 Punti di colori diversi** (in una partita a 3 o 4 giocatori).

## Oppure:

Se il mazzo di pesca si esaurisce, raccogli tutte le carte scartate, mischia e forma un nuovo mazzo. Se anche il secondo mazzo si esaurisce la partita termina e vince chi ha accumulato il maggior numero di Punti.

**In caso di parità:** vince chi ha il maggior numero di Sfere ancora in gioco (tra i colori non ancora chiusi a Punto). Se la parità persiste, la vittoria è condivisa!

## Area di gioco



## Area Punti



*Esempio 2:* hai collezionato 5 Sfere Rosse nella tua area di gioco ( $3+2=5$ ), ma hai già il punto di questo colore nella tua area Punti, quindi devi scartare tutte queste carte dalla tua area di gioco e dall'area Punti!



## Quale carta scegliere?

Ogni decisione è fondamentale:

- Meglio scegliere la carta coperta o quella scoperta?
- Meglio prenderla per sé o cederla a un avversario?
- Meglio puntare a fare un Punto o provocare uno sballo agli altri?
- Meglio aumentare i propri Punti o far perdere quelli degli altri?

## Esempio di fine partita

