

ALLES TROLLI!



Ben adora viaggiare e dato che è sempre in giro gli capita spesso di essere un po' disordinato... Serve una slitta in spiaggia, un volano nel nécessaire, o sta mettendo tutto sottosopra? Potete aiutare Ben a riordinare le sue cose?

Materiale da gioco:



7 carte-tema con 7 diversi colori di sfondo



49 carte-viaggio con 7 diversi colori di sfondo

Di che cosa si tratta?

I giocatori cercano di raccogliere più carte-viaggio possibili. Dovranno riuscire a ricordarsi quali oggetti sono rappresentati sulle carte che si trovano in sette postazioni diverse sul tavolo. Tuttavia le carte delle varie postazioni vengono continuamente cambiate. I giocatori che sono più rapidi a ricordarsi gli oggetti hanno buone possibilità di vincere.

Preparazione al gioco:

Disponete sul tavolo 7 carte-tema scoperte.

Disponete sul tavolo le carte-viaggio scoperte, cercate di ricordarvele e in seguito giratele!



Fig. 2: Disponete al centro del tavolo, una accanto all'altra, le 7 carte-tema scoperte.

*In seguito disponete **scoperta** accanto ad ogni carta-tema una **carta-viaggio** qualsiasi, che però abbia lo stesso colore. Cercate di ricordarvi quest'ultima e in seguito giratela.*

Il mazzo di carte-viaggio rimanenti va mischiato.

Svolgimento del gioco:

Ora tutte le carte sono coperte. Riuscite a ricordarvele tutte? Perché ora si parte! Il giocatore che per ultimo è tornato dalle vacanze prende il mazzo di carte e da questo gira la prima carta in modo tale che **tutti** i giocatori possano vederla allo **stesso momento**.



*Fig. 3: Dal mazzo viene girata una **carta-viaggio rossa**. Ora si tratta di azzeccare la carta che si trova coperta sotto alla **carta-tema rossa**. Chi **per primo** grida "Tenda!" riceve la carta che rappresenta la tenda e la appoggia davanti a se. Al posto della "tenda" viene ora messa la "valigia". Memorizzate la valigia e in seguito girate la carta.*

Consiglio: dite sempre ad alta voce il nome della carta-viaggio prima di coprirla. In questo modo il nome della carta sarà chiaro a tutti i giocatori.

Chi ha vinto l'ultima carta-viaggio prende il mazzo e gira la prossima carta in modo tale che tutti possano vederla.



Fig. 4: Viene girata la carta blu che rappresenta il faro. Chi si ricorda che ora si è in cerca del "mulino a vento"?

I giocatori possono sempre solo dire **un unico termine**. In seguito viene girata la carta in questione per vedere quale giocatore ha ragione.

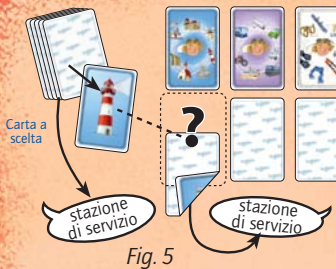


Fig. 5

Può capitare che più giocatori dicono il termine giusto **contemporaneamente** e non si riesce a mettersi d'accordo su chi è stato più rapido. In questo caso uno di essi riceve la carta in questione e quelli che erano altrettanto rapidi ricevono ciascuno una carta scelta a caso dal mazzo (Fig. 5). Uno dei giocatori più rapidi gira la prossima carta del mazzo.

Se nessun giocatore azzecca il termine cercato, la carta che si stava cercando di indovinare, cioè quella che si trova coperta sul tavolo, viene rimessa nel mazzo. Anche in questo caso mettete la carta che è stata presa dal mazzo nel posto che si è liberato sul tavolo (Fig. 6). Il giocatore che ha girato l'ultima carta-viaggio gira pure la prossima.

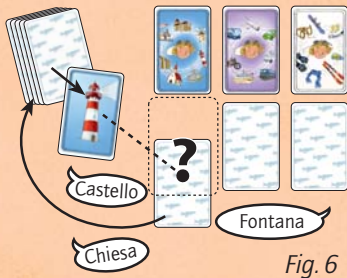


Fig. 6

Fine del gioco:

Vince il giocatore che ha accumulato più carte-viaggio quando tutte le carte del mazzo sono state usate.

© 2009 Zoch GmbH

Autore: Reiner Knizia – Illustrazioni: Gabriela Silveira

Composizione: Oliver Richtberg, Zoch GmbH

Distribuzione in Svizzera: Carletto AG Moosacher Str. 14 CH-8820

Wädenswil e-Mail:info@carletto.ch

Altri giochi Zoch per tutta la famiglia:

