

## Hoppla Lama (Whoopsy-Daisy Llama)

Goldsieber, 2003  
di Roberto Fraga  
traduzione Giovanni Lumini

da 3 a 6 giocatori da 8 anni in su

### Materiale di gioco

1 tabellone  
1 Lama bianco come segnalino  
12 figure di gioco (12 lama ognuno in 6 colori di gioco)  
120 gettoni foraggio  
1 borsa  
1 regolamento

### Preparazione

- Il tabellone viene messo alla portata di tutti i giocatori. Il tabellone mostra un percorso con 16 spazi. Questo sentiero inizia al villaggio nella parte bassa del tabellone. Il villaggio è il primo spazio. Il cratere è l'ultimo spazio. 4 spazi nel percorso sono evidenziati in diversi colori. Nel mezzo della parte sinistra del tabellone c'è la striscia delle scommesse con spazi per 4 possibili scommesse.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende i due lama di quel colore. Mette un lama al villaggio e mette l'altro lama davanti a sé stesso come segnale per mostrare con quale colore sta giocando. Con meno di 6 giocatori, non vengono usati tutti i colori e quindi i lama in più vengono riposti.
- I gettoni foraggio vengono messi nella borsa. Con 6 giocatori vengono messi tutti nella borsa, mentre con meno giocatori alcuni vengono tolti dal gioco e rimessi nella scatola: con 5 giocatori, si tolgono 10 gettoni, con 4 giocatori si tolgono 20 gettoni, con 3 giocatori, si tolgono 30 gettoni.
- I giocatori decidono un giocatore che inizia il primo round. Prende il lama bianco e la borsa con i gettoni.

### Gioco

Il gioco procede per round.

#### 1. Fare la scommessa

All'inizio del turno, il giocatore che inizia fa una scommessa sul foraggio e sistema il lama bianco sulla corrispondente illustrazione sulla striscia delle scommesse. Le scommesse vengono spiegate nel dettaglio nella sezione "Scommesse" del regolamento.

#### 2. Tenere al scommessa nella mano

Cominciando dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie ora un numero di gettoni compreso fra 1 e 5 e li tiene segretamente in mano come sua scommessa. Li tiene nascosti nella mano chiusa in modo che gli altri non possono vedere. Una volta che tutti hanno preso i gettoni, si rivelano simultaneamente le scommesse.

#### 3. Muovere i lama

La scelta della scommessa del giocatore iniziale e degli altri giocatori determinano quali lama si muoveranno in questo round e quali rimarranno fermi. (Vedi: Scommesse)

Quando a un giocatore è permesso muovere il suo lama, lo deve muovere esattamente di un numero di spazi pari ai gettoni che ha nella mano. Non può scegliere di muoversi per meno spazi. Ci si può muovere sugli spazi occupati e questi spazi vengono considerati normalmente.

#### Solo un lama può stare su ogni spazio del sentiero..

Se un lama finisce il suo movimento su uno spazio occupato, il lama che occupa lo spazio in quel momento, viene spinto di uno spazio indietro verso il villaggio. E così di seguito: nel caso che un altro lama sia nello spazio precedente, questo viene spostato indietro verso il villaggio.

Eccezione: lo spazio del villaggio che può contenere più di un lama durante il gioco.

Se un lama entra nel cratere, torna immediatamente al villaggio corre immediatamente al villaggio e si raffredda gli zoccoli nel ruscello lì fino all'inizio del turno successivo. Per questo il suo turno finisce immediatamente. Un lama non può mai rimanere nel cratere.

Se più di un giocatore ha la possibilità di muovere i suoi lama, il movimento viene fatto nell'ordine dei giocatori: prima il giocatore iniziale seguito dal giocatore alla sua sinistra e così via.

#### Le scorciatoie

Gli spazi colorati sono scorciatoie del sentiero verso il cratere. Vi sono due diversi tipi di scorciatoie. Una piccola scorciatoia corre verso i due spazi gialli. Una scorciatoia grande va fra i due spazi rossi.

Se un lama finisce il suo movimento sullo spazio iniziale della scorciatoia gialla o rossa, viene immediatamente mosso allo spazio finale della corrispondente scorciatoia.

Come per tutti gli altri spazi, solo un lama può stare negli spazi iniziali e finali delle scorciatoie. Se un altro lama finisce il suo turno su uno di questi spazi occupati, il lama che lo occupava viene spinto indietro come descritto sopra.

**Nota:** Le scorciatoie funzionano solo in avanti. Questo significa che un lama spinto indietro in uno spazio di una scorciatoia finisce il suo movimento in questo spazio. Non si può usare la scorciatoia per risalire, né per tornare ulteriormente indietro.

#### 4. Fine del round

Dopo che tutti i movimenti vengono effettuati, i giocatori mettono i gettoni foraggio che hanno nelle mani di fronte a loro. In questo modo si può vedere in che modo ognuno ha scommesso.

Il turno finisce. Il giocatore iniziale passa il lama bianco al giocatore alla sua sinistra, che diventa il giocatore iniziale per il prossimo round.

#### Le Scommesse.

All'inizio del round, il giocatore iniziale sceglie una delle 4 scommesse. Scegliendo, pone le condizioni che determinano se un lama si può muovere o meno.

#### A. Maggiori o minori gettoni foraggio

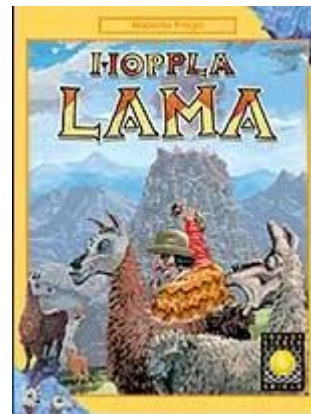
Il giocatore che da solo ha il maggior numero di gettoni foraggio e il giocatore che da solo ha il minor numero di gettoni foraggio muovono i loro lama. Gli altri lama non si muovono.

#### Pareggio

Un pareggio si verifica se più di un giocatore tiene la stessa quantità "maggiore" o "minore" di gettoni foraggio.

#### Idea del gioco

Il Vulcano sputa fuoco e gli Indios coraggiosi si muovono con i loro lama. Vogliono arrivare più vicino possibile al cratere per vedere se il loro villaggio è in pericolo. Con grande attenzione e delicatezza, convincono i loro lama a muoversi verso il bordo del cratere. Attenzione però: chi va troppo vicino al cratere, ricomincia dall'inizio!



In questo caso nessuno dei giocatori in parità si muove. I loro gettoni vengono comunque messi di fronte ai giocatori alla fine del turno. In questo caso, il giocatore che ha la quantità maggiore "non duplicata" e o il giocatore che ha la quantità minore "non duplicata" di gettoni foraggio saranno quelli che muoveranno i loro lama.

**Caso speciale:** E' possibile che dopo aver determinato tutti i pareggi rimanga un solo giocatore che una quantità non duplicata di gettoni, cosa che lo fa essere sia lo scommettitore maggiore che minore. Muove comunque il suo lama.

**B. Maggiori gettoni foraggio**

Solo il giocatore che da solo ha il maggior numero di gettoni foraggio muove il suo lama. Gli altri lama non si muovono. Le regole per il pareggio valgono anche in questo caso.

**C. Stesso numero di gettoni foraggio**

Solo i giocatori che hanno lo stesso numero di gettoni in mano (almeno due giocatori) muovono i loro lama.

**D. Minori gettoni foraggio**

Solo il giocatore che da solo ha il minor numero di gettoni foraggio muove il suo lama. Gli altri lama non si muovono. Le regole per il pareggio valgono anche in questo caso. .

*Esempio:*

*I giocatori hanno preso i gettoni nelle mani e ora li rivelano:*

*Andrea 4 - Bernd 1 - Claus 4 - Doris 3*

*Secondo la scommessa del giocatore iniziale precedentemente selezionata, questi sono i possibili risultati*

**A. Scommessa Maggiori o minori gettoni foraggio**

*Andrea e Claus hanno 4 gettoni e così sono in pareggio e non muovono. In questa maniera Doris ha il maggior numero di gettoni e muove il suo lama di 3 spazi (come i tre gettoni che ha in mano). Bernd è il solo ad avere il minor numero di gettoni e si muove di uno spazio (come il gettone che ha in mano)*

**B. Scommessa Maggiori gettoni foraggio**

*Doris si muove di 3 spazi. Andrea e Claus, in pareggio, non si muovono. Anche Bernd non si muove.*

**C. Scommessa Stesso numero di gettoni foraggio**

*Andrea e Claus si muovono entrambi di 4 spazi (come i 4 gettoni che hanno entrambi in mano). Sia Bernd che Doris che hanno rispettivamente 1 e 3 gettoni non si muovono.*

**D. Scommessa Minori gettoni foraggio**

*Bernd è l'unico ad avere il minor numero di gettoni foraggio e quindi muove il suo lama di 1 spazio (1 gettone scommesso). Gli altri non si muovono.*

Fine del gioco e punteggio

Il gioco finisce immediatamente quando un giocatore prende l'ultimo gettone foraggio dalla borsa. Tutti gli altri giocatori rimettono i gettoni già presi dalla borsa in questo round li rimettono nella borsa stessa.

Ogni giocatore conta adesso quanti gettoni sono davanti a sé.

Il giocatore con il più alto numero di gettoni muove il suo lama di 3 spazi verso il cratere.

Il giocatore con il minor numero di gettoni muove il suo lama di 3 spazi indietro verso il villaggio.

A differenza delle scommesse, qui non c'è parità e quindi tutti i giocatori coinvolti muovono avanti o indietro.

Si muove sempre nell'ordine di gioco.

Il vincitore è il giocatore che ora ha il suo lama più vicino al cratere.

*Esempio:*

*Il gioco è finito e questi sono i gettoni di fronte ai giocatori:*

*Andrea 17 - Bernd 25 - Claus 21 - Doris 25*

*Bernd e Doris entrambi il più grande numero di gettoni e quindi muovono 3 spazi avanti. Andrea ha il minor numero di gettoni e quindi muove 3 spazi indietro. Claus non muove il suo lama.*

**Suggerimenti:** In questo gioco, non è una corsa a chi arriva vicino al cratere per primo, ma piuttosto chi vi è più vicino quando il gioco si avvicina alla fine. In questo senso, non sempre è un bene muovere avanti di molti spazi. Le posizioni dei lama degli altri giocatori vi possono permettere di fare alcune supposizioni sui loro piani. Ad esempio, se siete in grado di indovinare correttamente quali potrebbero essere le loro scommesse, potreste causare un pareggio permettendo a voi di evitare la mossa.

Se vi trovate a muovervi troppo velocemente verso la montagna, può essere valido per voi cadere presto nel cratere in modo da ricominciare la via nuovamente, quando c'è ancora tempo rimasto. Se gli altri giocatori non fanno attenzione, potreste con una certa fortuna perfino usare una scorciatoia per velocizzare la vostra scalata

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



**Associazione  
GIOCOUNQUE**

[www.giocounque.it](http://www.giocounque.it)