

# KAROLINCHEN



Un gioco di  
Carmen Kleinert  
per 2- 6 vermicelli matti  
a partire da 6 anni.

*Karolinchen e i suoi amici scavano sempre più buchi nei giardini della città. All'improvviso spunta Streifen Toni e gli racconta dei meravigliosi frutti che si trovano nel giardino della signora Dolce. Certo che a sentire una notizia del genere, viene subito l'acquolina in bocca. Chi riesce a mangiare nel modo più intelligente, cresce più rapidamente e vince.*

## Materiale del gioco

6 vermi (6 dischetti con vermi e 6 cartoncini)

42 carte (7 carte verme in 6 colori verme)

6 dadi colorati



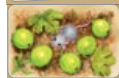
verme



testa del verme



parte del verme



parte della frutta

## Come preparare il gioco

- Scegli un verme e prendi, dalle sette carte verme corrispondenti, la coda di verme e la testa di verme. La testa del tuo verme la metti davanti a te, in modo che non si veda la corona d'alloro. La carta con la coda del tuo verme la giri dalla parte della frutta e la metti di fianco alla testa del tuo verme (vedi figura). Con le 5 carte rimanenti fai un mazzo, i frutti sono scoperti, e lo metti di fianco.
- Ora costruisci il tuo verme (vedi figura) e mettilo, in verticale, sulla testa del tuo verme.
- Dopodiché il giocatore più grande in età, tira tutti i dadi al centro del tavolo. Ora inizia la grande abbuffata!



## Svolgimento del gioco

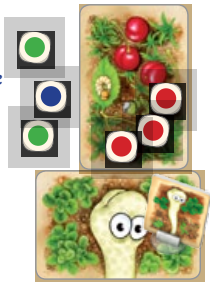
Inizia il verme più giovane. Dopodiché si va avanti in senso orario.

Quando tocca a te, controlla se al centro del tavolo ci sono dei dadi che mostrano il colore dei tuoi frutti. Ci sono due possibilità:

### • **Si, ci sono colori che possiedi nel centro del tavolo.**

Allora non tiri i dadi, ma metti questi dadi, uno di seguito all'altro, dal basso all'alto, sui frutti della tua carta. Ricorda di mettere i dadi sempre davanti al tuo verme, in direzione del centro del tavolo. Il tuo turno è finito.

*Sofia prende i tre dadi rossi e li mette sopra le prime tre ciliege della sua carta. I dadi con gli altri colori li lascia al loro posto per il prossimo giocatore.*



### • **No, non ci sono colori che possiedi nel centro del tavolo.**

Allora tiri tutti i dadi che sono rimasti nel centro del tavolo.

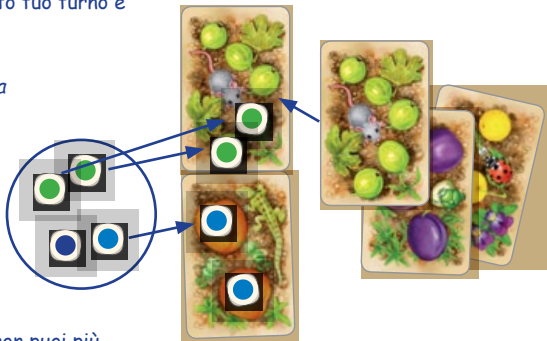
Se adesso hai tirato dei colori che possiedi, metti questi dadi sui tuoi frutti. Il tuo turno è finito.

Se non hai tirato nessun dado del colore che possiedi, lasci i dadi sul tavolo. Il tuo turno è finito.

**Importante! I dadi non raccolti rimangono sempre nel centro del tavolo per i giocatori dopo di te.**

Dopo che sei riuscito a coprire tutti i frutti della tua carta con dei dadi, scegli fra i tuoi frutti rimanenti **subito** una nuova carta. Mettila di fianco alla carta che hai appena finito di coprire. In caso ci fossero dei dadi corrispondenti a questi frutti nel centro del tavolo, puoi prenderli durante questo tuo turno e metterli sulla tua carta.

*Nick mette un dado arancione sulla sua ultima albicocca. Subito dopo sceglie il suo prossimo frutto. Si decide per l'uva spina, perché così può prendere i due dadi verdi dal centro del tavolo per metterli sulla sua carta.*



Il tuo turno finisce quando non puoi più posizionare dei dadi.

### Non ci sono più dadi? Allora si mangia!

Quando non ci sono più dadi nel centro del tavolo, significa: "Si mangia tutto quello che si può!" Ogni verme mangia i propri dadi frutta. **Posizionate il vostro verme al posto dell'ultimo dado.** Dopodiché rimettete tutti i dadi nel centro del tavolo.



### I vermi crescono!

Le carte i quali frutti sono stati "smangiucchiati" davanti alla testa del tuo verme, le giri e le metti, accostandole, dietro alla testa del tuo verme. In questo modo il tuo verme è cresciuto.



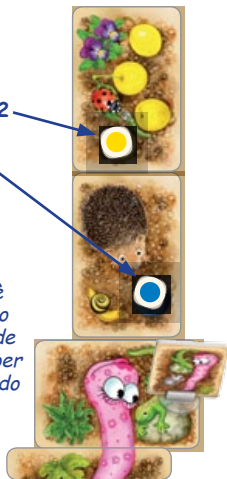
Il prossimo giocatore tira tutti e sei i dadi per poi mettere i dadi corrispondenti sui propri frutti. Se non ci sono dadi del colore corrispondente, il suo turno finisce. **I dadi rimangono al centro del tavolo per il prossimo giocatore.**

Esempio di un giro:

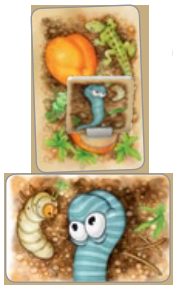
1. Lino prende tre dadi verdi che ha tirato e li mette sull'uva spina davanti alla testa del suo verme. Il suo turno è finito.



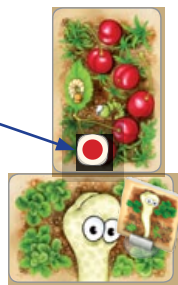
2. Heidi è contenta, perché può mettere un dado blu sul suo mirtillo. Con questo la sua carta mirtillo è piena e sceglie subito nuovi frutti. Si decide per la prugna gialla per poter prendere il dado giallo e metterlo sul suo primo frutto.



3. Il dado blu non sta sulle albicocche di Nick. Ritira il dado: rosso! Che sfortuna!

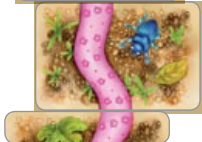


4. Sofia invece è contenta, perché può mettere il dado rosso sulle sue ciliegie.

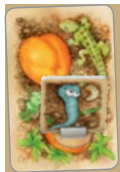




5. Ora non ci sono più dadi, allora si mangia. Il verme di Lino ingoia tre uve spina.



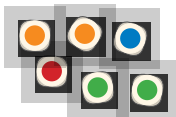
6. Il verme di Heidi divora due frutti. Heidi raggiunge, con il suo verme, le prugne gialle, perciò gira la sua carta mirtillo "mordicchiata" e la posiziona di fianco alla testa del suo verme. Il suo verme è già cresciuto di un pezzo.



7. Solo sui frutti di Nick non ci sono dei dadi.



8. Il verme di Sofia mangia una ciliegia.



9. Ora tocca a Lino che tira tutti e sei i dadi.

## Fine del gioco

Se posizioni un dado sull'ultimo frutto della tua **ultima carta**, puoi mangiare immediatamente: giri questa carta e la testa del verme.

Ora il tuo verme ha una corona d'alloro in testa e tu hai vinto.



Da ist der Wurm drin

Che „Kinderspiel des Jahres 2011“  
e suo sfacciato fratellino

**Streifen Toni**



Autrice: Carmen Kleinert  
Illustrazione: Heidemarie Rüttinger  
Traduzione: Monja Reichert

© 2012 Zoch GmbH  
Briener Straße 54a  
D-80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

Art.Nr.: 60 110 5043

Distribuzione in  
Svizzera:  
CARLETTO AG  
Moosacherstraße 14  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

