

TANTE TRUDELS TRÖDEL



Un'allegria spesa per chi ama le anticaglie,
per 2-4 giocatori a partire dai 7 anni
di Steffen Bogen

Benvenuti dalla zia Trudel! Dall'automobilina all'abete – qui ognuno trova ciò che gli serve. È divertentissimo gironzolare nel negozio, e scoprire le tante cianfrusaglie che si trovano sugli scaffali. Oggi la zia Trudel si è fatta venire in mente un'idea particolare: UNO di voi non dovrà pagare la sua spesa! Se sarai tu il fortunato, lo deciderà la bilancia alla cassa. Le anticaglie contenute nel tuo cesto non dovranno pesare troppo, e nemmeno troppo poco ...

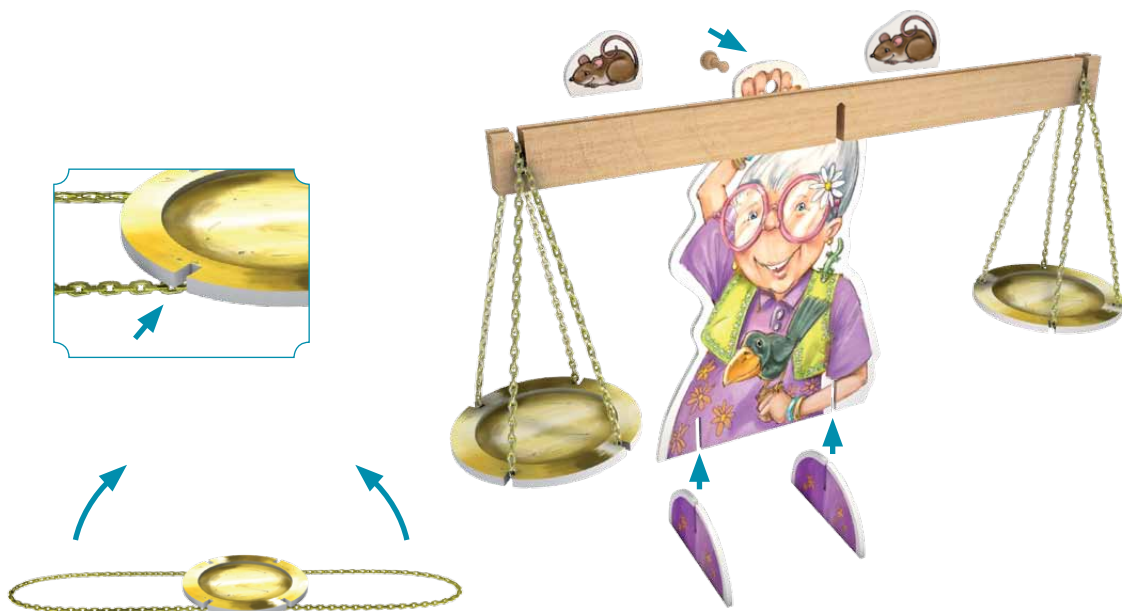
Idea e scopo del gioco

Percorrete gli scaffali del negozio con il vostro cesto della spesa, e riempitelo di anticaglie. Quindi paragonate il peso dei vostri cesti sulla bilancia grande.

Per vincere, le anticaglie contenute nel proprio cesto devono pesare meno del cesto delle "anticaglie del giorno", che sono state raccolte in un primo giro. Di tutti i giocatori che riescono a stare sotto tale peso, vince quello che ha il cesto più pesante.

Materiale del gioco e come preparare il gioco

Per prima cosa dovrete montare la zia Trudel e appendere i due piatti della bilancia con le catenine al travetto di legno. Poi ponete la bilancia sul perno che avete infilato nel buco della mano della zia Trudel. In caso la bilancia non dovesse stare in equilibrio, potete inserire i piccoli topi sopra al travetto (e spostarli), finché la bilancia non sarà tarata ed entrambi i piatti si troveranno allineati.

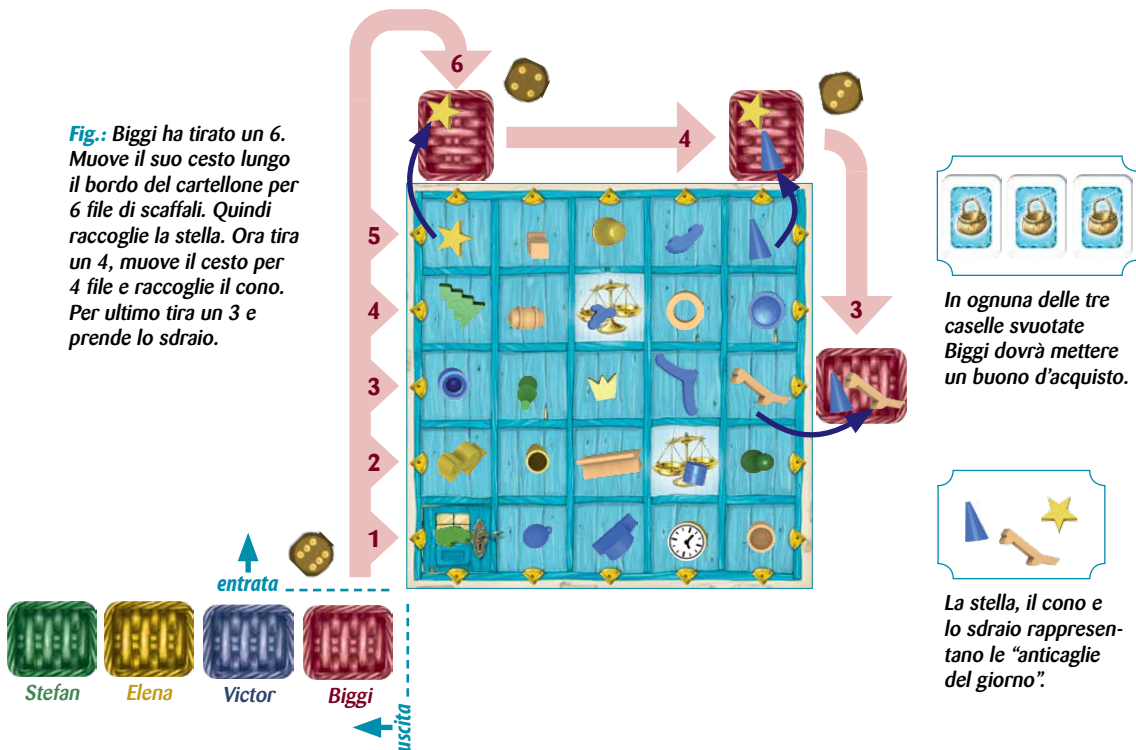


Riempite i 25 scaffali sul cartellone con le anticaglie. Ognuno prende un cesto per la spesa e lo pone sulla casella del via nell'angolo del cartellone, di fianco alla porta d'entrata. Non dimenticatevi di mettere in tavola il dado.

Raccogliere le „anticaglie del giorno“ e usare i buoni per la spesa

Prima di iniziare il gioco, uno di voi deve raccogliere le “anticaglie del giorno”: tira il dado e sposta il suo cesto della spesa lungo gli scaffali, muovendosi in senso orario e iniziando dalla porta d'entrata. Dallo scaffale raggiunto, prende l'oggetto esterno (subito di fianco al suo cesto) e lo pone nel proprio cesto. Poi tira il dado altre due volte e mette nel suo cesto gli altri due oggetti esterni, dagli scaffali raggiunti coi tiri del dado.

I 3 pezzi di anticaglie rappresentano le “anticaglie del giorno”. Metteteli, senza cesto e visibili a tutti i giocatori, davanti alla zia Trudel. Il giocatore che ha raccolto le anticaglie del giorno, rimette il suo cesto sulla casella del via. Al posto dei 3 oggetti presi dagli scaffali mettete un **buono d'acquisto**.



Svolgimento del gioco

Si gioca uno dopo l'altro per ogni giro. Inizia chi ha pesato il suo cesto per ultimo.

Raccatta le anticaglie!

Quando tocca a te, tira il dado. Quindi muovi il tuo cesto, in senso orario, lungo il bordo del cartellone per il numero di caselle che corrisponde al numero uscito sul dado, percorrendo le file di scaffali. In ogni fila di scaffali possono stare più cestini.

Ora esegui una delle seguenti quattro azioni:

- Dallo scaffale al quale sei arrivato, prendi un pezzo di anticaglie (oppure un buono d'acquisto) e lo metti nel tuo cesto. (Se hai già un buono d'acquisto nel tuo cesto, non ne puoi prendere un altro.)

oppure

- Prendi un pezzo di anticaglie (oppure un buono d'acquisto) dal tuo cesto e lo riponi in uno scomparto vuoto della fila di scaffali.

oppure

- Scambi uno dei tuoi pezzi di anticaglie del tuo cesto con uno di questa fila di scaffali.

oppure

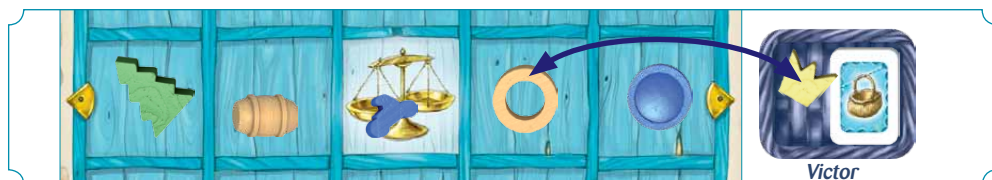
- Se nella fila di scaffali raggiunta c'è il simbolo di una bilancia, puoi fare una **pesata di prova**. Per farlo, togli le anticaglie dal tuo cesto e ponile sul piatto della bilancia. Sull'altro piatto della bilancia metti le anticaglie del giorno. Ora vedi quale pesa di più ...

Come riscuotere un buono d'acquisto

Lo puoi fare **in aggiunta** alla tua azione - non conta se lo fai prima o dopo.

Riscuotere il buono nel negozio:

Puoi riscuotere un buono d'acquisto nella fila di scaffali che hai raggiunto con il tuo ultimo tiro.



Esempio: Victor scambia (con la normale azione dopo aver tirato il dado) la corona nel suo cesto con l'anello dallo scaffale raggiunto ...



... dopodiché scambia il suo buono d'acquisto con il barile.



Scambio con un altro giocatore:

Se raggiungi una fila di scaffali dove trovi già un altro giocatore, puoi riscuotere il tuo buono d'acquisto da lui: metti il tuo buono d'acquisto nel suo cesto, prendi un suo qualsiasi oggetto e lo poni nel tuo cesto.



Esempio: Elena raggiunge la fila di scaffali dove si trova già il cesto di Victor. Mette il suo buono nel cesto di Victor ...



... e si prende un suo pezzo di anticaglie.

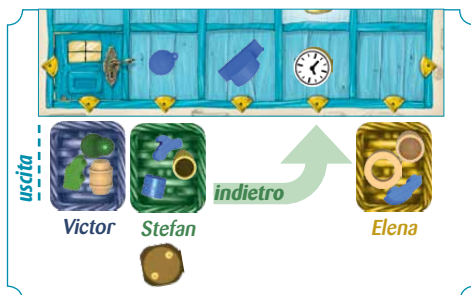
Prego, sulla bilancia!

Appena avrai passato tutti gli scaffali del negozio, finirà la tua spesa. Raggiungi la bilancia attraverso la porta (se tiri un numero pari almeno alle caselle che ti separano dalla bilancia). Nei giri successivi non potrai più tirare il dado, ma dovrai aspettare che anche gli altri giocatori arrivino alla bilancia.

Tornare indietro

Non vuoi ancora raggiungere la bilancia? Allora perché non torni indietro?!

Però puoi farlo solo se **ancora nessun giocatore** si trova **alla bilancia** e se con il tuo numero **raggiungeresti la bilancia**: Se non vuoi (ancora) arrivare alla bilancia, muovi il tuo cesto, per i numeri di caselle corrispondenti al numero sul dado, lungo il bordo del cartellone, in senso antiorario, cioè **indietro**. (Arrivato alla fila di scaffali, esegui una delle azioni elencate prima).



Esempio: Stefan ha tirato un 2. Con questo numero raggiungerebbe la bilancia. Ma non vuole ancora arrivarci. Siccome ancora nessuno ha raggiunto la bilancia, può muoversi **indietro**.



La stessa cosa la potrebbe fare Elena, ma lei è soddisfatta con la sua spesa e va alla bilancia. Dopo questo tiro Victor non può più muoversi indietro, perché c'è già qualcuno alla bilancia (Elena).

Fine del gioco

Appena **tutti i cesti** avranno raggiunto la bilancia, paragonate uno alla volta – nell'ordine del vostro arrivo alla bilancia - il peso degli oggetti nei vostri cesti con il peso delle “anticaglie del giorno” di zia Trudel.

Vince il giocatore le cui anticaglie sono più **leggere** delle “anticaglie del giorno”. I buoni d'acquisto non vanno pesati.

Se questo vale per più giocatori, vince colui, **fra questi giocatori**, che ha la spesa più **pesante**. (per essere sicuri paragonate il peso delle anticaglie di questi giocatori).

Variazione del gioco per i bambini più piccoli

Anche i bambini più piccoli possono sviluppare un senso per i pesi con il gioco delle anticaglie della zia Trudel. Ma per non affaticarli troppo, c'è anche un altro **scopo del gioco, quando si gioca con bambini più piccoli**:

- Vince chi compra le anticaglie più pesanti.

oppure

- Vince chi compra le anticaglie più leggere.

Prima di iniziare a giocare, decidete quale sarà lo scopo del gioco.

Autore: Steffen Bogen

Illustrazioni: Alexander Jung

Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5006

Distribuzione in Svizzera:

CARLETTO AG

Moosacherstraße 14

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a

80333 München

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/zochspiele

