

# BANANA Matcho

Un gioco da urlo  
per 2 fino a 6 agili scimmiette  
a partire dai 6 anni



È l'ora della merenda! Il posto migliore per godersi qualche frutto succoso è in cima ad un albero. Perciò: arrampicatevi e riempitevi di frutta! No, non è così facile, perché i vostri cari simili non lo permetteranno. E il grande scimmione, quel Banana Matcho, è pure convinto che il cibo sia tutto suo. Non appena si riesce a raccogliere un po' di frutta fresca, colpisce la banana con una tale forza da farla fischiare. E tutte le altre scimmie si zittiscono, smettendo di mangiare...!

## Materiale del gioco

- 1 cartellone
- 1 banana che fischia
- 6 dischi di scimmia
- 6 dadi con i frutti
- 3 dadi „matcho“

## Scopo del gioco

Se la tua scimmia arriva in cima all'albero, hai vinto!



## Preparazione del gioco

Mettete il cartellone in mezzo al tavolo. Ogni giocatore si prende un disco di scimmia e lo posiziona sul punto di partenza alla base dell'albero. Tu prendi i 6 dadi con i frutti. Il giocatore alla tua sinistra prende i 3 dadi matcho. Quindi mettete la banana esattamente fra voi due. Si parte!

## Svolgimento del gioco

Tira tutti i dadi con i frutti. **Nello stesso momento**, il giocatore alla tua sinistra tira i 3 dadi matcho. Il tuo scopo è quello di ottenere una „ricca“ combinazione di frutta, prima che l'altro giocatore tiri 3 banana matchos (scimmie) ...

## Tre matcho ... o una combinazione di frutta!

Il giocatore alla tua sinistra tira il dado finché tutti i suoi dadi mostrano un matcho. Dopo ogni tiro lascia sul tavolo il o i matcho e continua subito a tirare gli altri dadi „vuoti“. Nel momento in cui su tutti e tre i dadi si vede il matcho, il giocatore colpisce la banana in modo che essa emetta il fischio. Con questo, la sua scimmia può salire di una posizione sull'albero. Tu invece stai fermo.

Per evitare ciò, TU devi far fischiare la banana PRIMA di LUI. Tirando i tuoi dadi, devi ottenere una **combinazione di frutti** - più „ricchi” sono, meglio è. Puoi decidere tu **quanti dadi** tirare e **quante volte** farlo:

- Dopo ogni tiro puoi decidere quanti dadi lasciare sul tavolo e poi continui a tirare quelli che rimangono.
- Puoi anche ritirare i dadi che nel frattempo avevi lasciato sul tavolo.

**Consiglio:** Tira il più velocemente che puoi e prova a non perdere i conti su quali e quanti frutti hai tirato!

Anche se hai già tirato una combinazione (non molto ricca), puoi continuare a tirare i dadi, se credi di ottenere una combinazione più ricca di quella che hai già. Ma ricorda che la tua scimmia può salire solo se TU fai fischiare la banana PRIMA del giocatore alla tua sinistra.

**Consiglio:** Accontentati di una combinazione meno ricca, se credi che l'altro giocatore sta per tirare il terzo matcho. Se però non sta ancora per completare i tre matcho, puoi rischiare di più e continuare a tirare i dadi per avere una combinazione più ricca.

Se hai fatto fischiare la banana, scopri sulla **tabella del cartellone**, quanto in alto può salire la tua scimmia sull'albero, con la combinazione che hai tirato. Il giocatore alla tua sinistra rimane al suo posto.

**Su un campo dell'albero può starci anche più di un giocatore. Basta mettere un dischetto sopra l'altro.**

Potrà succedere che fai fischiare la banana e scopri di non avere una combinazione valida. In questo caso chiami „Avanti” e fai **scendere** la tua scimmia di una posizione (se non sei sulla partenza). Poi continuate entrambi a tirare i dadi.

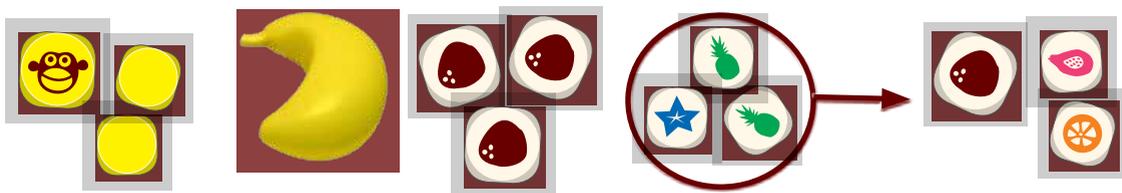
## Il prossimo duello

I dadi con i frutti ora andranno al giocatore alla tua sinistra. Lui invece da i dadi matcho al giocatore alla sua sinistra. La banana va messa fra i due giocatori.

**Esempio:** Con i dadi hai tirato due ananas e ritiri gli altri dadi. Nel frattempo il giocatore sulla tua sinistra, ha tirato il primo matcho.



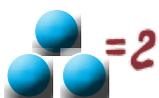
Nel tuo prossimo giro ti appaiono 3 noci di cocco. Decidi di lasciarli in tavola e di ritirare gli ananas insieme al sesto dado. Nel prossimo tiro ottieni un'altra noce di cocco. Siccome l'altro giocatore non ha ancora tirato un secondo matcho, non fai ancora fischiare la banana, ma continui a tirare i dadi.



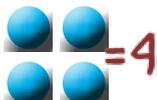
Nel tuo prossimo tiro non ottieni altre noci di cocco, ma poi tiri due frutti della carambola. Questa combinazione (4 frutti uguali + 2 frutti uguali) vale 7 punti. Perciò decidi di far fischiare la banana. Ma quasi contemporaneamente, il giocatore alla tua sinistra, tira due matcho. La sua mano raggiunge la banana per primo e la fa fischiare. La sua scimmia sale di un gradino. La tua scimmia rimane dov'è.  
(Se fossi stato TU a far fischiare la banana, la tua scimmia sarebbe salita di 7 gradini. La scimmia dell'altro giocatore non si sarebbe spostata.)



### Ci sono le seguenti combinazioni:



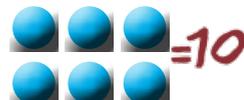
3 frutti uguali



4 frutti uguali



5 frutti uguali



6 frutti uguali



4 frutti uguali  
+ 2 frutti uguali



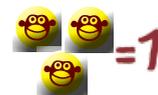
3 frutti uguali  
+ 3 frutti uguali



3 x 2 frutti uguali



6 frutti diversi



3 Matchos

### Fine del gioco e vincitore

Il gioco continua così finché la scimmia di un giocatore arriva al cesto della frutta in cima all'albero. Questo giocatore sarà il vincitore e ovviamente anche il Banana Matcho!

Autore: Thilo Hutzler  
Illustrazione: Lilli Messina  
Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5027

Distribuzione in Svizzera:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14,  
Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spiele

