

# Click Clack

 italiano

## REGOLE DI GIOCO

*Freddy il Maialino ha un duro compito da affrontare. Incredibili leccornie sono nascoste nella foresta e tenerle d'occhio è davvero complicato.*

*Gli scoiattoli della Banda della Nocciola sono sempre pronti a combinare qualche guaio e hanno preso di mira le croccanti nocciole, le succose bacche, le castagne e le pigne*

***Il tuo scopo è di essere il primo a rubare 7 leccornie da sotto il naso di Freddy!  
Chi ci riuscirà diventerà il nuovo capo della Banda della Nocciola!***

**Un gioco di Birgit Hähnle per 2-4 giocatori da 4 anni in su.**

## Materiali

- 4 scoiattoli: in 4 diversi colori. I piedi degli scoiattoli sono magnetici per attrarre il cibo.
- Freddy il maialino
- 24 dischi di metallo: le leccornie.
- 1 foglio con 28 adesivi: gli adesivi raffigurano 6 nocciola, 6 mirtillo, 6 castagne, 6 pigna e 4 scoiattolo.
- 1 plancia da gioco circolare: divisa in 4 sezioni: Rana, Farfalla, Lumaca e Maggiolino. Ci sono 4 spazi per il cibo degli scoiattoli in ogni area.

- 1 dado: con i simboli della Rana, Farfalla, Lumaca, Maggiolino e 2 Freddy.



*Nota:*

*Le leccornie vanno attaccate sui dischi di metallo prima dell'inizio della partita.*



*E' necessario incollare un solo adesivo per ogni disco lasciando il retro vuoto.*

*Attaccate un adesivo scoiattolo sul gradino più basso di ogni angolo della plancia.*

*L'adesivo a forma di ciocco va inserito dentro lo spazio nel tronco d'albero al centro della plancia.*



## Prepararsi a Giocare

Aprire la scatola e metterla al centro del tavolo (il coperchio non serve). Mettete da parte la **plancia rotonda** in modo da poter distribuire il **cibo** negli appositi spazi.

I dischi vengono distribuiti in questo modo, a seconda del numero di giocatori:

...2 giocatori: 4 dischi per tipo

...3 giocatori: 5 dischi per tipo

...4 giocatori: 6 dischi per tipo

*Il cibo necessario in una partita con...*

... due giocatori:



... tre giocatori:



... quattro giocatori:



I dischi con il cibo vengono messi negli spazi rotondi con l'adesivo verso il basso. I dischi non possono essere messi uno a fianco dell'altro, ma possono essere vicini in diagonale.

Una volta che tutti i dischi necessari vengono posizionati, mettete la plancia circolare sopra la scatola. Fate attenzione che la plancia sia sistemata correttamente.

Ogni giocatore sceglie uno scoiattolo di un colore a sua scelta e lo mette davanti a sé. Mettete Freddy il Maialino sul tronco al centro della plancia.

Ora serve solo il dado, e potete incominciare.



**Permesso:** Due dischi adiacenti in diagonale o con uno spazio vuoto tra di loro.

**Non permesso:** Due dischi uno a fianco dell'altro!



**Giusto:** I fori a sinistra e a destra dello spazio vuoto.

**Sbagliato:** 1 foro al centro dello spazio vuoto.

*Nota:* È meglio mettere la scatola in modo da essere vicino alla tana del proprio colore.

## Svolgimento del Gioco

Sei il giocatore più giovane? Inizi tu!

Il tuo turno è diviso in due fasi:

■ **Metti un pezzo in gioco**

■ **Gira la plancia**

■ **Metti un pezzo in gioco**

Tira il dado una volta. A seconda del risultato, hai due scelte:

- Metti in campo il tuo scoiattolo oppure
- Muovi Freddy il Maialino

• **Metti in campo il tuo scoiattolo**



Se il dado mostra uno di questi 4 simboli, devi mettere il tuo scoiattolo nella zona della plancia con lo stesso simbolo. Quando lo fai, devi sempre mettere il tuo scoiattolo in uno spazio vuoto.

*Nota:* Se il dado mostra la zona in cui già sei, puoi spostare il tuo scoiattolo in uno spazio libero della stessa zona. Se tutti gli spazi sono occupati, puoi spostarlo in uno spazio vuoto in qualsiasi zona.

Puoi prendere i dischi con il cibo mettendoci sopra il tuo scoiattolo.

Ogni volta che uno scoiattolo trova del cibo, sentirai un click e potrai prendere il disco e metterlo nella tua tana.

Per farlo, prendi il tuo scoiattolo, togli il disco, rimetti lo scoiattolo nello spazio dove si trovava e il disco nella tua tana.

*Nota:* Quando metti il tuo scoiattolo, non importa se puoi vedere o meno un disco nello spazio. Puoi anche controllare il tuo scoiattolo in ogni momento per vedere se ha trovato del cibo.



*I simboli "Rana", "Farfalla", "Lumaca", "Maggiolino". Devi mettere il tuo scoiattolo in una di queste 4 sezioni.*



*Esempio:* Roberto ha tirato il dado ed è uscita la Rana. Mette il suo scoiattolo in un qualsiasi spazio vuoto nella zona "Rana".



*Esempio:* Roberto ha trovato una nocciola. Toglie brevemente il suo scoiattolo dalla plancia, toglie il disco e lo mette nella sua tana. Poi rimette lo scoiattolo nello spazio da cui l'ha tolto.

### • Muovere Freddy

Se il dado mostra il simbolo di “Freddy”, puoi mettere Freddy in una qualsiasi sezione della plancia o muoverlo da una zona all’altra.

Quando Freddy entra in una sezione, tutti gli scoiattoli in quella zona scappano e vengono messi nel tronco al centro della plancia.

Puoi rimettere il tuo scoiattolo sulla plancia solo se quando tiri il dado esce il simbolo di una zona in cui non c’è Freddy. Se esce il simbolo della sezione in cui è presente Freddy, non puoi mettere in campo il tuo scoiattolo o spostarlo da un’altra zona.

In questo caso, il tuo scoiattolo sta fermo dov’è.



*Il simbolo “Freddy” sul dado. Devi mettere Freddy sulla plancia o spostarlo da una zona a un’altra.*



*Esempio: Alessia ha tirato il dado ed è uscito il simbolo di Freddy: muove il maialino nella sezione Farfalla. Roberto deve ora salvare il suo scoiattolo da Freddy spostando sul tronco al centro della plancia insieme allo scoiattolo blu.*

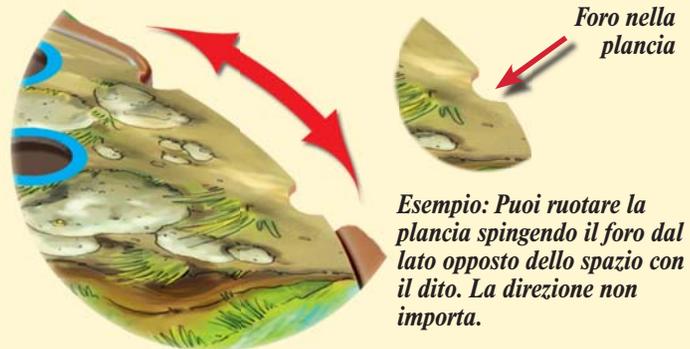
### ■ Girare la Plancia

Quando hai spostato il tuo scoiattolo o Freddy, devi girare la plancia in una direzione a tua scelta. La plancia farà un leggero click quando è nella posizione giusta.

Quando uno scoiattolo trova del cibo mentre si gira la plancia (sentirai un click anche in questo caso) puoi recuperare il disco immediatamente.

Ogni giocatore prende i dischi dal suo scoiattolo immediatamente, anche se non è il proprio turno.

I dischi vengono messi nelle rispettive tane agli angoli della plancia.



*Esempio: Puoi ruotare la plancia spingendo il foro dal lato opposto dello spazio con il dito. La direzione non importa.*

*Nota: puoi girare la plancia anche se non puoi muovere il tuo scoiattolo.*

Quando hai finito queste due fasi, il tuo turno finisce.

Passa il dado al giocatore alla tua sinistra, che continuerà la partita.

## Fine della Partita

La partita finisce quando hai rubato 7 leccornie (dischi di cibo) mettendole nella tua tana.

Puoi però vincere ancora più in fretta, se riesci a raccogliere 4 dischi di cibo identici.

E adesso, divertitevi!

