

Come fa il topo?

Un gioco per indovinare e ridere insieme.

Per 2-5 giocatori da 5 anni in su.

Materiale di gioco

35 carte di istruzione, 35 tessere indovino, 99 gettoni di gioco (33 topo, 33 elefante e 33 anatra), 5 pedine di legno, 5 tavole da gioco, 2 carte elefante tonde, 1 dado con i simboli

Scopo del gioco

Qual è il rumore della pioggia? Chi fa le domande più furbe? E come fa l'elefante?

Vincerà il giocatore più abile che riuscirà a collezionare il maggior numero di gettoni rispondendo correttamente alle divertenti domande di questo gioco.

Preparativi

Disponete le tessere indovino scoperte al centro del tavolo. Assicuratevi che ogni giocatore possa vedere bene le tessere. Accanto ad esse si dispongono le carte di istruzione disposte in un mazzo coperto.

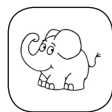
Suggerimento: Per le prime partite e se giocano i più piccini, si consiglia di giocare con poche carte di istruzione e poche tessere indovino. Si scelgono soltanto alcune coppie (ad es, la carta di istruzione „Zebra“ e la tessera indovino „Zebra“).

Scegliete una pedina e la tavola da gioco corrispondente e disponetele davanti a voi. Dividete quindi i 99 gettoni nei vari tipi (topo, elefante e anatra) e teneteli pronti insieme alle carte dell'elefante e al dado. Adesso si può partire!

Svolgimento

Sei il giocatore più giovane? Allora puoi cominciare a tirare il dado per primo.

Quale figura vedi?



L'elefante?

Prendi le due carte tonde dell'elefante, decidi in segreto quale scegliere tra le due e metti la carta che hai scelto coperta davanti a te. Metti da parte la seconda carta, anche questa coperta.

Ora il turno passa agli altri giocatori: tutti cercano di indovinare se la carta che hai scelto raffigura l'elefante con la proboscide alzata o abbassata.

Poi tocca a te dare il segnale facendo il verso dell'elefante: barrisci più forte e più elefantescamente che puoi!

In quel momento, i tuoi avversari muoveranno le braccia come fossero proboscidi di elefanti:

- verso l'alto se pensano che l'elefante da te scelto abbia la proboscide alzata
- verso il basso se pensano che l'elefante da te scelto abbia la proboscide abbassata.

Infine, scopri la carta dell'elefante.

- Tu e tutti quelli che hanno indovinato la posizione della proboscide ricevono un gettone raffigurante l'elefante.
- Non ha indovinato nessuno? Allora riceverai solo tu il gettone con l'elefante.



Il topo?

Prendi la carta di istruzione che si trova in cima al mazzo, guardala in segreto e mima la figura illustrata. Puoi imitare anche dei rumori.

Tutti i tuoi avversari si scervellano per indovinare... Il giocatore alla tua sinistra può posizionare per primo la sua pedina su un simbolo a scelta raffigurato su una tessera indovino, quindi il turno passa al giocatore successivo e così via. Ognuno decide da sé su quale simbolo posizionare la propria pedina (elefante, topo o anatra). Su ogni simbolo raffigurato su una tessera indovino può però sostare una sola pedina. Eccezione: state giocando in cinque. In questo caso, l'ultimo giocatore a piazzare la sua pedina potrà posizionarla su un'altra già esistente. Quando tutti i giocatori avranno piazzato la propria pedina, tu scoprirai la figura illustrata sulla tua carta di istruzione.

Tutti i giocatori che hanno piazzato la propria pedina sulla tessera indovino giusta, conquistano il gettone corrispondente al simbolo. Ad esempio, il giocatore che ha posizionato la sua pedina su un'anatra, conquisterà un gettone d'anatra.

Se almeno un giocatore ha indovinato la figura, tu conquisti un gettone con il topo.



L'anatra?

Prendi la carta di istruzione che si trova in cima al mazzo, guardala in segreto e descrivi la figura illustrata pronunciando una o due frasi al massimo. Il piazzamento delle pedine funziona come descritto per il topo.

Le regole dell'anatra per gli esperti indovini:

I tuoi avversari ti fanno delle domande per ottenere delle indicazioni. Le domande servono per aiutarli ad indovinare la figura. E' possibile fare solo **tre domande**. I tuoi avversari si mettono d'accordo tra loro per decidere chi farà una o anche più domande.

Esempio: „Di che colore è l'oggetto?“ „Si trova in questa stanza?“ „E' più grande di te?“

E' ammesso ogni tipo di domanda, l'unica regola è che non si può chiedere direttamente il nome dell'oggetto da indovinare. La domanda: „E' un computer?“ non è quindi valida. Se i tuoi avversari di fanno una domanda simile, tu risponderai: „Domanda sbagliata, prossima domanda!“

La carta di istruzione giocata viene infine messa da parte e ogni giocatore rioprende la propria pedina. I gettoni conquistati si sistemano sulle proprie tavole da gioco.

Al termine del giro, tocca al giocatore successivo che tira il dado

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore conquista 6 gettoni dello stesso tipo.

Poi si conta chi ha conquistato il maggior numero di gettoni dello stesso animale. Questi giocatori saranno i vincitori del topo, dell'elefante o dell'anatra. In questo modo ci saranno più vincitori o addirittura doppi e tripli vincitori!