

# EWUK

 italiano

## REGOLE DI GIOCO

*C'è molto da scoprire tra i ghiacci della Groenlandia...*

*Eruk, il piccolo Esquimese, non sta più nella pelle: ha atteso a lungo di poter andare a scoprire il mondo in compagnia dei suoi fratelli. Finora, gli hanno raccontato molte storie sugli orsi polari e le foche, ma ora è finalmente giunto il momento per vedere tutto questo con i propri.*

*Inoltre gli sarà permesso aiutare a costruire un nuovo Igloo: quello che aspetta di fare da sempre.*

*I giocatori devono cercare di raccogliere il maggior numero di segnalini animali.  
Chi ne otterrà di più sarà il vincitore!*

**Un gioco di Stefan Dorra ([www.dorra-spiele.de](http://www.dorra-spiele.de)) e Manfred Reindl, da 2 a 5 giocatori, da 5 anni in su.**

### Materiali di gioco

- 1 plancia da gioco

9 caselle sole per il segnalino corrispondente. Ad inizio partita posizionate il sole nella prima casella a sinistra.



9 caselle igloo per costruire l'igloo.

Questo è l'ordine il cui gli animali scappano.

- 56 segnalini animali – 14 orsi polari, 14 foche, 14 salmoni e 14 aringhe



- 9 segnalini renna



- 9 segnalini igloo



- 20 Esquimesi – 4 per ognuno dei 5 colori dei giocatori.



- 1 sole



- 1 regolamento

## Prepararsi a giocare

Posizionate la plancia da gioco al centro del tavolo, dove tutti possano vederla.

**Tutti i segnalini** vengono mischiati insieme e disposti coperti a fianco della plancia.

Il sole viene messo nella **casella sole** più a sinistra sulla plancia.

Ogni giocatore prende i 4 Esquimesi del colore che ha scelto e la partita può iniziare.

*Nota: È meglio mettere i segnalini in righe ordinate: sarà più semplice giocare.*



## Svolgimento del gioco

Il gioco si divide in due fasi:

**Fase 1: Raccogliere i segnalini e costruire l'igloo.**

**Fase 2: Fase finale**

Il giocatore più giovane inizia la partita, dalla Fase 1.

### Raccogliere i segnalini e costruire l'igloo

Quando è il vostro turno, scegliete uno dei segnalini coperti sul tavolo e rivelatelo, assicurandovi che **tutti i giocatori vedano il disegno** su di esso.

E' possibile continuare a rivelare segnalini fino a quando:

- Non si vuole più scoprirne altri oppure
- Viene rivelato un **segnalino igloo** e giocato un **Esquimese** oppure
- Vengono fatti **scappare gli animali**

Quando finite il vostro turno, prendete tutti i segnalini che avete scoperto e posizionatevi davanti a voi, in una pila.

Ora tocca al giocatore alla vostra sinistra.

### • Scegliete di non rivelare altri segnalini

**Prendete i segnalini** che avete scoperto e metteteli in pila davanti a voi.

Potete terminare il vostro turno **quando volete**, anche dopo aver scoperto numerosi segnalini.

### • Rivelate un segnalino igloo e giocate un Esquimese

Se rivelate un **segnalino igloo**, dovrete metterlo nella casella igloo corrispondente sulla plancia.

Mettete un segnalino **Esquimese** su di esso per segnalare che avete posizionato voi quel segnalino.

Se non avete più Esquimesi a disposizione, non potrete metterne altri. In questo caso, il segnalino igloo viene messo sulla plancia senza un Esquimese sopra.

Ora prendete tutti i segnalini animale che avete scoperto e posizionatevi davanti a voi. **Il vostro turno finisce qui.**



*Segnalini animali: aringhe, salmone, foca e orso polare*



*Segnalino renna*



*Segnalini igloo*



*Nota: cercate di ricordare dove si trova ogni animale.*



*Se rivelate un segnalino igloo, dovrete metterlo scoperto sulla plancia e contrassegnarlo con uno dei vostri Esquimesi. Avete partecipato alla costruzione dell'igloo!*

*Nota: Gli Esquimesi posizionati sull'igloo sono molto importanti durante la Fase finale.*

• **Far scappare gli animali**

L'aringa scappa dal salmone.



Il salmone scappa dalla foca.



La foca scappa dall'orso polare.



L'orso polare scappa appena vede una renna con un esquimese.



Se fate scappare degli animali, il vostro **turno finisce immediatamente**.

**Gli animali in fuga vengono coperti di nuovo**, otterrete solo gli animali ancora scoperti.



*Nota: per ricordarvi come gli animali scappano, usate la sequenza disegnata sulla plancia.*

**Esempio:**

1.) *Tommaso rivela un orso polare e decide di girare un altro segnalino. Questa volta esce un'aringa, quindi se Tommaso decide di interrompere il suo turno, può prendere entrambi i segnalini.*



2.) *Invece decide di rivelarne un altro. Un'altra aringa.*



3.) *Il prossimo segnalino che rivela è un salmone. Il suo turno finisce perché le aringhe scappano dal salmone*



4.) *Tommaso deve girare di nuovo le due aringhe, coprendole, mentre invece prende l'orso polare e il salmone.*



*Nota: può succedere che più di un animale scappi durante una mossa.*

*Esempio: Anna ha rivelato 1 orso polare e 2 salmoni. Il prossimo segnalino che scopre è una foca. I due salmoni scappano dalla foca, e la foca scappa dall'orso polare. Anna deve girare di nuovo i 2 salmoni e la foca, e prendere solamente l'orso polare.*

• **Caso Speciale: Viene rivelata una renna**

Se rivelate una renna dovete prendervene cura, e questo richiede **tempo**.

Ciò vuol dire che dovete **spostare il sole di una casella verso destra**.

Dovrete **raccogliere tutte le renne scoperte**, alla fine del vostro turno.

Le renne non possono essere fatte scappare, quindi il vostro turno **non è finito!**



*Quando rivelate una renna, dovete spostare il sole di una casella verso destra. Se scoprite 2 renne in un turno, dovete spostare il sole di 2 caselle a destra.*

La Fase 2 inizia quando il sole viene spostato sull'ultima casella della plancia.

Se spostate il sole sull'ultima casella, il vostro turno finisce e la partita entra nella...

### Fase Finale

È il turno del giocatore alla vostra sinistra. Se avete almeno un Esquimese sulla plancia, dovrete rimuovere un vostro segnalino igloo e l'Esquimese sopra di esso.

Rimettete l'Esquimese davanti a voi e mettete il segnalino igloo nella pila dei segnalini animali che avete raccolto.

Ora è importante ricordare dove sono nascosti i vari animali rimasti coperti a fianco della plancia. Scegliete un tipo di animale, e dichiarate a voce alta che animale state cercando.

A questo punto potete girare un qualsiasi segnalino coperto tra quelli rimasti. Lo potrete tenere se avete dichiarato l'animale giusto. A questo punto potrete dire il nome di un altro animale e girare un altro segnalino.

Se rivelate l'animale sbagliato, il segnalino rimane in campo scoperto e il turno passerà al giocatore successivo.

Se questo giocatore ha almeno un Esquimese sulla plancia, può nominare il tipo di animale che sta cercando e girare un segnalino coperto.

Se quel giocatore non ha alcun Esquimese sulla plancia, non può nominare un animale e il turno passerà al giocatore successivo.

Questa sequenza non viene interrotta, anche se un giocatore ha più di un Esquimese sulla plancia: semplicemente potrà nominare un altro animale, quando sarà nuovamente il suo turno.

*Esempio:*

*Anna vuole scoprire un orso polare, quindi dice "orso polare" e rivela un segnalino.*



*È davvero un orso polare, quindi può tenerlo.*

*Ora vuole trovare una foca.*



*Sfortunatamente, rivela un'aringa e il suo turno termina.*

*Il segnalino aringa rimane in campo, scoperto.*

*Nota: Un segnalino animale lasciato scoperto non può essere raccolto!*

## Fine della partita

La partita finisce quando non ci sono più Esquimesi sulla plancia o vengono girati tutti i segnalini animale.

Avete raccolto più segnalini di tutti gli altri?  
Avete vinto la partita!

