

Tappatevi il
naso e correte!



Flinke Stinker

Una maleodorante gara di memoria per 2-5 amanti di puzzole, a partire da 6 anni



Pronti? Via! Stanotte comincia la grande corsa delle puzzole. Chiaramente ognuno vuole arrivare per primo e quindi non saranno rare le nuvole di fetore degli altri concorrenti. Che schifo! Anche quel noioso puma si fa continuamente vedere. E guardate che aspetto ha, con quella molletta sul naso per evitare gli odori. Inoltre si incontrano stivali puzzolenti, lische di pesce e vecchio formaggio, che addirittura le nostre puzzole vogliono evitare. Di certo ci vuole del fiuto e una buona memoria per trovare la strada migliore ed evitare cianfrusaglie disgustose. Quale puzzola sarà la più agile? Un consiglio: tappatevi il naso e correte!

Di che cosa si tratta?

I giocatori devono girare delle carte. Se la carta girata rappresenta delle impronte di puzzola, la vostra puzzola può avanzare. Se invece girate un puma, la vostra puzzola impietrisce dalla paura e rimane ferma. Le impronte di puzzola che fino ad ora avete trovato potranno venir usate dai vostri compagni di gioco.

Quando la vostra puzzola ne supera un'altra, con l'aiuto di una nuvola di puzza la fa indietreggiare di alcune caselle. La puzzola che per prima supera l'ultima casella vince la gara.

Preparazione al gioco e materiale

Nel gioco si trovano **30 carte di spostamento rotonde (20 impronte di puzzola e 10 puma)**. A dipendenza della quantità di giocatori le seguenti carte non sono necessarie e vanno quindi rimesse nella scatola:

2 giocatori: 2 x quattro impronte di puzzola e 2 x tre impronte di puzzola, 2 x puma

3 giocatori: 2 x quattro impronte di puzzola e 1 x tre impronte di puzzola, 1 x puma

4 giocatori: 1 x quattro impronte di puzzola e 1 x tre impronte di puzzola

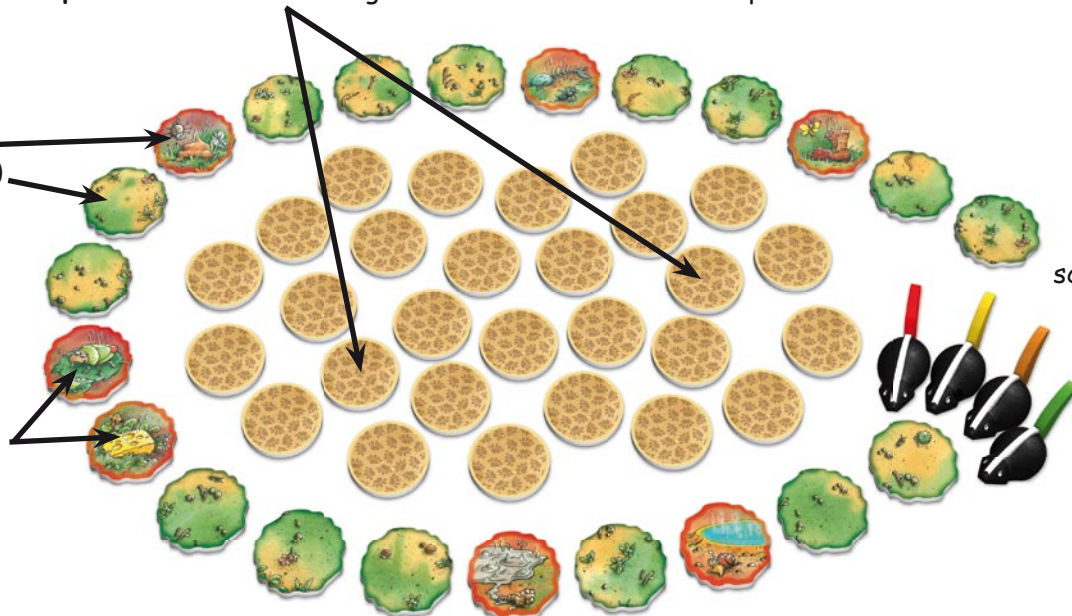
5 giocatori: si gioca con tutte le carte



Le **carte di spostamento rotonde** vengono mischiate e distribuite coperte al centro del tavolo.

Le 22 caselle

(7 caselle puzzolenti e 15 caselle-sentiero) vengono appoggiate scoperte intorno alle carte. Tra due caselle puzzolenti va sempre messa una casella-sentiero. Soltanto in **un luogo** (a vostra scelta) si possono mettere due caselle puzzolenti di fila.



Ogni giocatore sceglie una delle **5 puzzole** e la mette dietro alla prima casella.

Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più giovane.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno gira una carta a scelta. Ci sono due possibilità:

- 1) Trova impronte di puzzola
- 2) Trova un puma

1) Impronte di puzzola

Quando un giocatore trova delle impronte di puzzola, appoggia la carta scoperta davanti a sé. Ora può scegliere una delle seguenti possibilità:

→ Può concludere il turno di sua spontanea volontà ed avanzare con la sua puzzola (v. **Regole di spostamento**)

oppure

→ Può girare un'altra carta.

In questo caso può continuare a girare carte e ad appoggiare impronte di puzzola davanti a sé finché:

- decide di terminare il suo turno di sua spontanea volontà e così far avanzare la sua puzzola (v. **Regole di spostamento**)

oppure

- trova un puma e deve quindi restare fermo (v. **puma**). (A questo punto sarà troppo tardi per terminare il turno di sua spontanea volontà.)

Regole di spostamento

Se un giocatore conclude il proprio turno di sua spontanea volontà, somma i punti delle impronte di puzzola che ha collezionato. Il risultato indica di quante caselle può far avanzare la sua puzzola.

Deve però stare attento a non finire su un casella puzzolente!



Attenzione alle caselle puzzolenti!

Le puzzole non possono fermarsi sulle caselle puzzolenti! Quindi se avanzando la vostra puzzola finirebbe su una casella puzzolente, non può (ancora) cominciare a spostarsi. Invece di farla avanzare, dovete girare un'altra carta (v. esempio 1).

Se sorpassate delle altre puzzole, gli spruzzate addosso una nuvola di puzza.

Ogni puzzola sorpassata indietreggia schifata fino ad arrivare dietro all'ultima casella puzzolente. Se non ci sono caselle puzzolenti dietro alla puzzola sorpassata, dovrà indietreggiare fino ad arrivare alla partenza (dietro alla prima casella).

Al massimo possono fermarsi 2 puzzole contemporaneamente sulla stessa casella.

Se una puzzola si ferma accanto ad un'altra o se riparte da una casella che condivide con un compagno, l'altra puzzola **non** deve indietreggiare perché **non** è considerato un sorpasso.

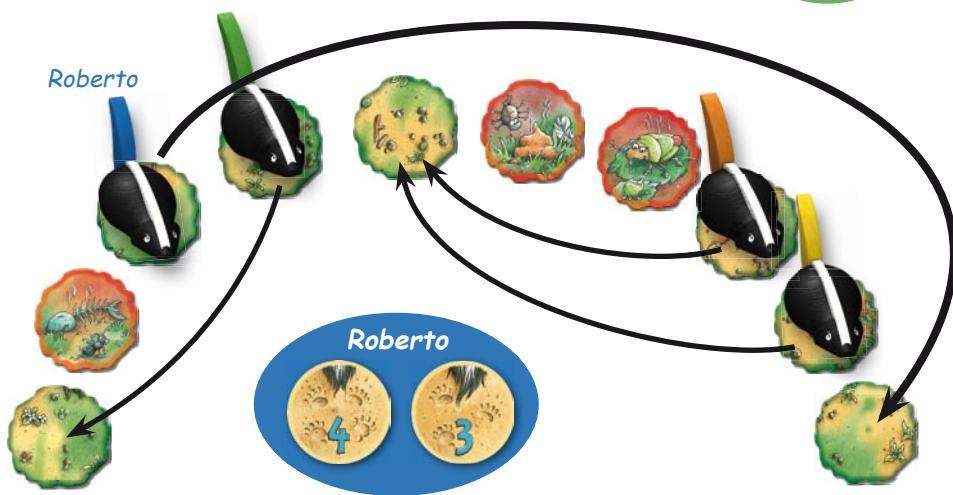
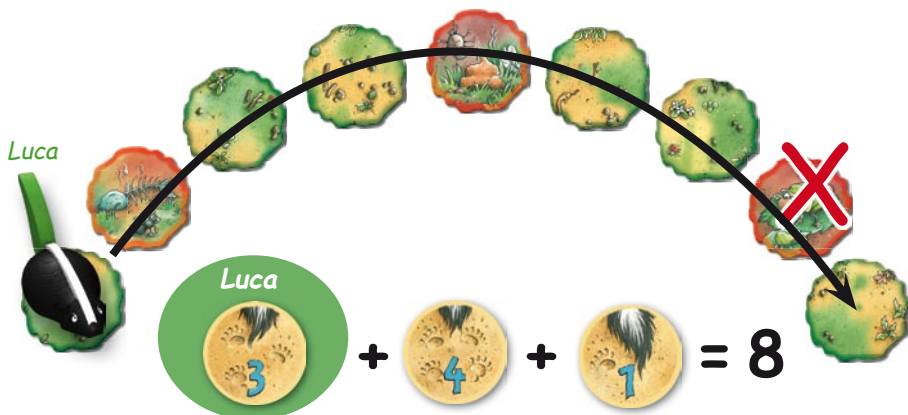
Se la casella su cui vorreste mettervi è già occupata da altre due puzzole, **non** potete più aggiungerci. Dovete girare un'altra carta.

Eccezione! Durante i sorpassi le puzzole possono venir spedite indietro in modo tale che ne finiscano 2 o più sulla stessa casella (v. esempio 2).

Dopo esservi spostati con la vostra puzzola, create un mazzo coperto con le impronte di puzzola che avete usato e appoggiatelo di fianco al percorso. Per il momento vengono escluse dal gioco.



Esempio 1: Luca ha una carta con 3 impronte di puzzola e ne gira un'altra con 4 impronte. Ora vorrebbe far avanzare la sua puzzola di 7 caselle. Tuttavia, dato che la settima casella è una casella puzzolente, deve girare un'altra carta. Ha fortuna. Si tratta di un'ulteriore impronta e l'ottava casella è una casella-sentiero. Fa quindi avanzare la sua puzzola di 8 caselle e appoggia le 3 carte con le impronte coperte di fianco al percorso.



Esempio 2: Roberto avanza con la sua puzzola di 7 caselle superando la puzzola verde, quella arancione e quella gialla. Le 3 puzzole superate devono ora indietreggiare fino dietro all'ultima casella puzzolente che hanno incontrato.

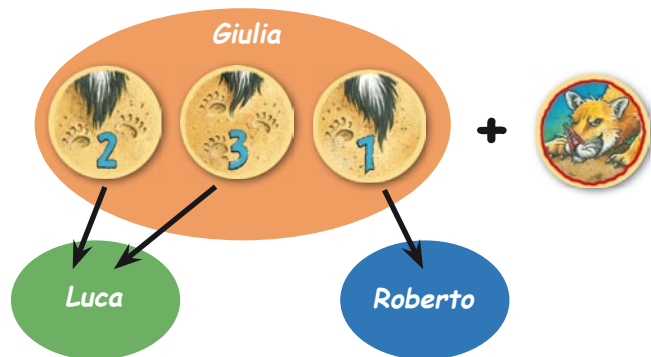
Se prima del turno di Roberto la puzzola verde si fosse trovata di fianco alla puzzola gialla o a quella arancione, ora le tre puzzole si troverebbero sulla stessa casella.

2) Il puma

Quando un giocatore girando una carta trova un puma, deve farlo vedere ai suoi compagni di gioco e in seguito rimetterlo coperto dove l'ha trovato. **La sua puzzola rimane ferma e il suo turno si conclude.**

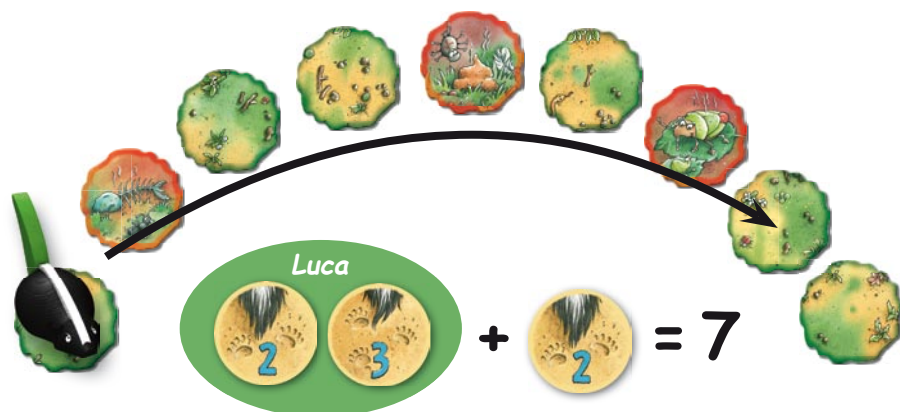
Se a questo punto il giocatore possiede già impronte di puzzola, le deve distribuire **in senso orario una ad una** ai suoi compagni. Il giocatore può scegliere a chi dare quale carta. I giocatori che ricevono impronte di puzzola le appoggiano scoperte davanti a sé.

Esempio 3: Giulia possiede già 3 carte "impronte di puzzola" e vuole girarne un'altra. Ha sfortuna e girando la carta scopre un puma. Giulia ricopre la carta col puma e la sua puzzola rimane ferma dov'è. In seguito distribuisce le sue impronte di puzzola una ad una, in senso orario, ai suoi compagni. Luca, che sta alla sua sinistra, riceve una carta con due impronte. A Roberto dà una carta con un'impronta singola. Dato che stanno giocando soltanto in 3, e visto che Giulia non può dare una carta a sé stessa, ora tocca di nuovo a Luca. Egli riceve ancora una carta con tre impronte.



Importante! Il giocatore che comincia il suo turno deve dapprima **girare una carta**, anche quando possiede già delle impronte di puzzoa regalate.

Se girando la prima carta trova delle impronte, può decidere di terminare il suo turno e di far avanzare la sua puzzoa. Non è quindi permesso utilizzare unicamente le impronte di puzzoa "regalate" per avanzare.



Esempio 4: Quando Luca comincia il suo turno possiede già due carte con impronte di puzzoa "regalate", che gli danno un totale di 5 impronte. Tuttavia deve dapprima girare una carta e solo in seguito potrà avanzare con la sua puzzoa. Luca gira una carta con due impronte di puzzoa. Ora può avanzare con la sua puzzoa di 7 caselle, perché la settima casella è una casella-sentiero libera. Se invece la casella-sentiero fosse già occupata da due puzzoa, o se la settima casella fosse una casella puzzolente, dovrebbe girare un'altra carta. Se Luca avesse trovato un puma sulla carta che ha girato, avrebbe dovuto regalare le proprie impronte di puzzoa a Giulia e a Roberto.

Quando al centro del tavolo rimangono solo dei puma

Se dopo aver girato le ultime impronte di puzzoa al centro del tavolo rimangono soltanto

10 carte (con 4 e 5 giocatori)

9 carte (con 3 giocatori)

8 carte (con 2 giocatori)

significa che tutte le carte sono dei puma.

A questo punto il giocatore ha la scelta tra

- terminare il turno ed avanzare con la sua puzzoa
- oppure**
- continuare a giocare e quindi girare altre carte.

In entrambi i casi bisogna prendere le carte della **pila coperta** e mescolarle con i puma al centro del tavolo. A questo punto il gioco può essere ripreso.

Fine del gioco e vincitore

Vince la gara chi per primo fa attraversare alla propria puzzoa l'ultima casella.



© 2010 Zoch GmbH - Autore: Inon Kohn - Illustrazioni: Doris Matthäus
Traduzione: Sara Pirovino

Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

