

FLOSSEN HOCH!



di Edith Grein-Böttcher
per 2-4 pinguini
a partire dai 4 anni

È festa grande al Polo Sud! I più simpatici abitanti del mare oggi fanno a gara: nuotando, tuffandosi e scatenandosi! Tutti aspettano la sfida più divertente: la gara di corsa dei pinguini con il pesce in bocca. Si tratta di pescare dall'acqua i pesci colorati più lunghi. Chi riesce a ricordarsi dove si sono tuffati i pesci, potrà alzare le pinne ed esultare sul lastrone di ghiaccio del vincitore.

Materiale del gioco e come montarlo



- Staccate tutti i pinguini e tutti i pesci dallo stampo.
- Ponete il cartellone sulla parte inferiore della scatola.
- Ognuno prende un pinguino e tutti i pesci di un colore.
- Infilate ora uno alla volta tutti i vostri pesci nel mare in modo che si vedano solamente le loro teste.
- Se giocate in due o in tre, infilate in acqua anche tutti gli altri pesci.
- Nelle fessure libere infilate le 3 lische di pesce e il pesce arcobaleno.
- Chi, per ultimo, ha visto un pesce vivo, sia in un acquario, in mare etc., prende il dado e inizia il gioco. Poi si tirerà il dado uno dopo l'altro.

Svolgimento del gioco

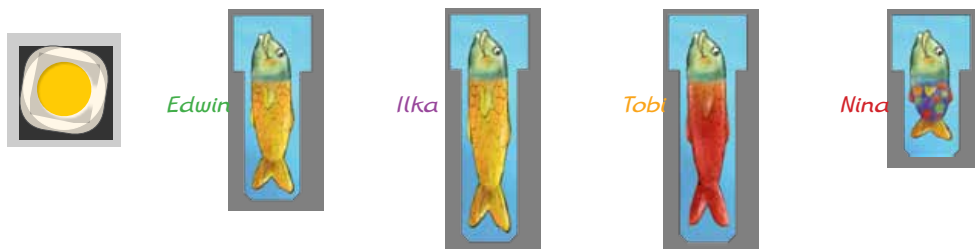
Si tira il dado ...

Tira il dado il giocatore di turno.

Sul dado è uscito un colore!

Il colore sul dado indica il colore dei pesci da tirare fuori dall'acqua. Va bene anche il pesce arcobaleno, poiché è di tutti i colori.

Il giocatore che ha tirato il dado tira fuori dall'acqua UN pesce, dopodiché ognuno dei giocatori, uno dopo l'altro e in senso orario, ne tira fuori UNO.



Esempio: Edwin ha tirato GIALLO. Tira fuori dall'acqua un pesce GIALLO. Magnifico! Alla sua sinistra c'è Ilka che riesce a catturare il pesce GIALLO più lungo. Ora ci prova Tobi, ma è sfortunato: Anche il suo pesce è lungo, ma purtroppo è ROSSO. Alla fine la più fortunata è Nina che tira fuori dall'acqua il pesce arcobaleno.

Sul dado non è uscito un colore, bensì un pesce!

Anche in questo caso i giocatori pescano, uno dopo l'altro, un pesce dall'acqua. Il colore del pesce, però, ora deve corrispondere al proprio colore di pesci (pescare il pesce arcobaleno va sempre bene).



Esempio: Ilka tira il dado ed esce il pesce. Avendo (sin dall'inizio del gioco) il color VIOLA, ora cerca un pesce di questo colore. Purtroppo però pesca un pesce VERDE. Tobi è più fortunato: trova uno dei suoi pesci GIALLI. Anche Nina riesce a pescare uno dei suoi pesci ROSSI. Edwin non ricorda dove ha messo i suoi pesci VERDI, perciò cerca il pesce arcobaleno. Purtroppo, però, trova solo una lisca.

Sul dado esce la pinna di squalo: occhio allo squalo!!!

Se tiri lo squalo, chiama subito "Occhio allo squalo!" Ora potete pescare tutti **contemporaneamente**. Ognuno prova ad acchiappare uno dei pesci più lunghi di un qualsiasi colore. Anche in questo caso, però, ognuno può pescarne **uno solo**.

Chi può muovere il suo pinguino?

Aspettate che tutti i giocatori abbiano pescato un pesce!

Chi ha preso un **pescce del colore uscito sul dado** o il **pescce arcobaleno**, può muovere il proprio pinguino. Gli altri pinguini rimangono dove sono. Nel giro dell' "Occhio allo squalo", tutti i giocatori possono muovere il proprio pinguino, a meno che non abbiano pescato le **lische**.

È importante che i giocatori muovano i pinguini uno dopo l'altro. Inizia il giocatore che ha tirato il dado e poi seguono gli altri giocatori uno alla volta.

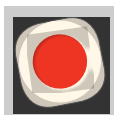
Come muoviamo i nostri pinguini?

Solo quando potrai muovere il tuo pinguino per la **prima volta**, lo infilerai nella prima fessura del percorso di nuoto. Poi inizierai a muoverlo.

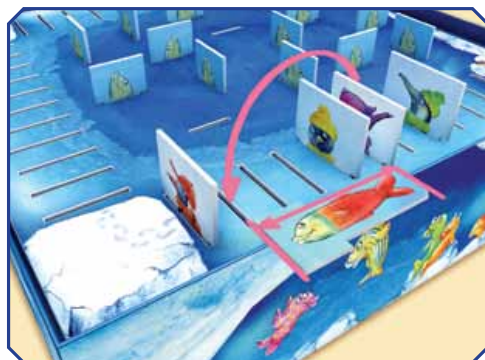
Quando toccherà a te a muovere il pinguino, metterai il pesce pescato con la coda vicino ai piedi del tuo pinguino. Quindi muovi il tuo pinguino e lo infili nella fessura raggiunta dall'estremità della testa del pesce. In caso ci fosse già un pinguino, lo "supererai", cioè, infilerai il tuo pinguino nella **fessura libera subito dopo**.

Cosa succede sui lastroni di ghiaccio agli angoli?

Ogni volta che il tuo pinguino raggiunge un lastrone di ghiaccio, infilalo subito nella prossima fessura libera del percorso.



Esempio: *Edwin* ha tirato il **ROSSO**. Il ha pescato un pesce **VIOLA**. Perciò il suo pinguino deve rimanere fermo.



Ilka ha trovato il pesce medio-lungo **ROSSO**, lo pone ai piedi del suo pinguino e lo muove fino alla testa del pesce.



Il pinguino di **Tobi** arriva con il suo pesce arcobaleno allo stesso punto, perciò può superare **Ilka**. Ma siccome nella fessura dopo c'è già il pinguino di **Nina**, supera anche quello e finisce sul lastrone di ghiaccio. Allora **Tobi** infila il suo pinguino nella prima fessura libera dopo il lastrone di ghiaccio.



Anche il pinguino di **Nina** arriva con il suo pesce **ROSSO** più corto al lastrone di ghiaccio e finisce dunque davanti al pinguino di **Tobi**.

Cosa fare dei pesci pescati?

Appena avrete fatto tutti i movimenti possibili con i pinguini, riponete i vostri pesci in acqua, iniziando con chi ha tirato il dado, e a seguire gli altri, uno dopo l'altro. Potete scegliere voi, in che fessura metterli, fra quelle libere. In questo modo i pesci possono cambiare di posto.

Ora tocca al prossimo giocatore a tirare il dado?...

Esattamente. E continuate a giocare così fino alla ...

... fine del gioco

Il primo pinguino che arriva al traguardo, è il vincitore.



Autrice: Edith Grein-Böttcher
Illustrazione: Claudia Stöckl
Traduzione: Monja Reichert

© 2012 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Distribuzione in Svizzera:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch



Art.Nr.: 60 110 5018