

Jacques Zeimet

HAMSTERROLLE

REGOLA DI GIOCO



Un gioco per giovani criceti a partire da 7 anni

„Riempite la ruota di cubetti! E attenzione che non cadano!“

Questo è proprio quel che dovrai cercare di fare! Perché tutti i pezzi che durante il tuo turno cadono dalla ruota dovranno in seguito essere rimessi al loro posto. Vince chi per primo esaurisce i cubetti!

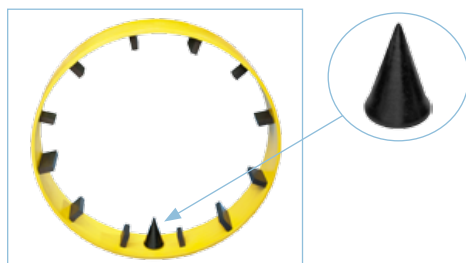


Fig. 1: La ruota va piazzata al centro del tavolo. La piramide nera sta nella casella in basso.



Fig. 2: I giocatori cominciano tutti con i seguenti cubetti!

Se si gioca in **due**, ogni giocatore riceve due set completi di cubetti.

Se si gioca in **tre**, il quarto set di cubetti rimane inutilizzato. In alternativa potete mettervi d'accordo di dividerlo tra di voi, affinché vengano usati tutti i cubetti.

Se si gioca in **quattro**, potete scegliere di creare 2 squadre. In questo caso è meglio che i compagni di squadra stiano seduti vicini e che abbiano turni consecutivi. Tuttavia il gioco funzionerà anche stando seduti in un ordine diverso (vd. gioco a squadre: pagina 16).

Si parte:

Comincia il giocatore a cui tremano di più le mani. Egli lascia libera la casella a sinistra della piramide e posa uno dei suoi cubetti nella casella successiva:

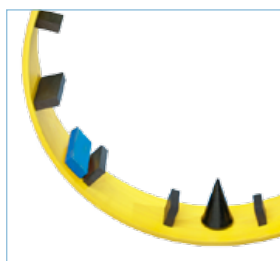


Fig. 3: Dopo il primo turno...

Continuate a giocare a turno. Il giocatore di turno posa un cubetto nella ruota rispettando le seguenti regole:

Mantenere il SENSO DI ROTAZIONE!

I cubetti vanno posati nella ruota in modo tale che la ruota rotoli nello stesso senso per tutto il gioco.

Il giocatore di turno posa un cubetto

- nella stessa casella del giocatore precedente
- nella prossima casella seguendo il senso di rotazione
- nella seconda casella seguendo il senso di rotazione

oppure

oppure

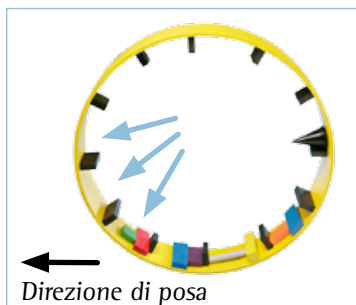


Fig. 4: Il giocatore di turno può posare il suo cubetto soltanto in una di queste 3 caselle.

Seguendo il senso di rotazione, posare i cubetti “in avanti”

Il nuovo cubetto da posare deve oltrepassare gli altri cubetti. Questo significa che, nel senso di rotazione, la sua parte anteriore deve essere posata oltre agli altri cubetti già presenti sulla ruota.

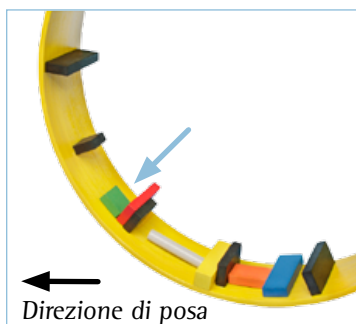


Fig. 5: Costruzione giusta: il cubetto verde è stato posato in modo da avanzare (nel senso di rotazione) oltre al cubetto rosso. Quest'ultimo, fino ad ora, occupava la prima posizione tra i cubetti sulla ruota.

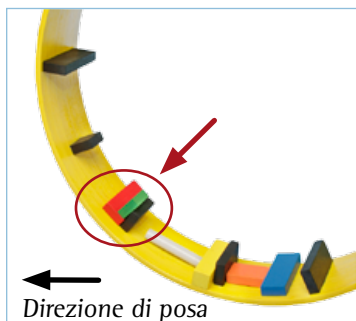


Fig. 6: Costruzione sbagliata: il cubetto verde è stato posato in modo da non avanzare al di là del cubetto rosso. Questo non è permesso.

Non posare cubetti uguali nella stessa casella!

Una casella può contenere unicamente cubetti diversi.

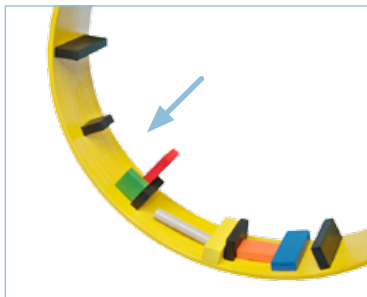


Fig. 7: In questa casella non possono più essere posati ulteriori cubetti rossi e blu.

Oops ... ti è andata male!

Se durante il tuo turno dei cubetti cadono dalla ruota, li devi prendere. Questo vale anche quando toccano il tavolo senza cadere completamente dalla ruota. Il tuo turno finisce, anche se non hai ancora fatto a tempo a posare il tuo cubetto.

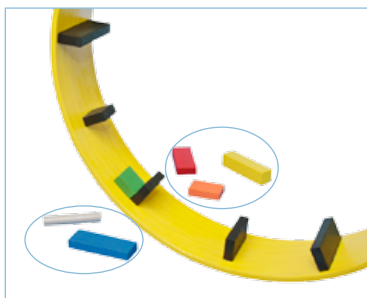


Fig. 8: Se ti capita questo, devi prendere i cinque cubetti.

Tempo scaduto!

Se per posare un cubetto un giocatore impiega più di 30 secondi, deve lasciar cadere il cubetto. Questo, se non cadrà nella casella scelta, cadrà nella ruota. Se di conseguenza dei cubetti cadono dalla ruota il giocatore dovrà prenderli.

Oh no, non voglio!

Se pensi che durante il tuo turno non riesci a posare nessuno dei tuoi cubetti, puoi passare il turno. Questo è permesso se non hai ancora provato a posare dei cubetti. Ecco come funziona:

Prendi un cubetto a scelta da una delle due caselle in basso e posalo in una casella a tua scelta successiva nel senso di rotazione. In questa casella non devono trovarsi cubetti dello stesso tipo. Se dei cubetti cadono dalla ruota, dovrai tenerli.

Come per magia

Se dei cubetti cadono dalla ruota senza essere toccati da nessuno e dopo un turno concluso, vanno tolti dal gioco.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore finisce i cubetti. Egli sarà il vincitore.

La ruota del criceto in quattro (gioco a squadre)

Si gioca in due squadre. È consigliabile che i compagni di squadra si siedano vicini. Se il giocatore di una squadra ha finito i cubetti, potrà, quando è di turno, sceglierne uno del suo compagno e posarlo nella ruota. Tuttavia, se il turno fallisce, deve tenere i cubetti caduti dalla ruota.

Il gioco finisce quando

- una squadra esaurisce i cubetti oppure
- quando due giocatori di squadre diverse esauriscono i loro cubetti. In questo caso vince la squadra col totale minore di cubetti.

Suggerimenti

È permesso tenere ferma la ruota mentre si posa un cubetto. Fatto questo, però, la ruota dovrà essere lasciata andare.

Se la ruota si è allontanata dal centro del tavolo, è possibile riportarla al centro con una mano. Naturalmente non dovrà essere girata.

I cubetti che già si trovano in una casella possono essere spostati con un cubetto che verrà posato nella stessa casella.



© 2000/2011 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com
Autore: Jacques Zeimet
Fotografia: Stephanie Ser
Traduzione: Sara Pirovino

