

KALIMAMBO



di
Antonio Scrittore

Davanti a loro un mucchietto di cacca d'elefante e dietro c'è Mambo, il rinoceronte, che li carica minaccioso. I nostri ricercatori improvvisati non sono di certo da invidiare. Kali, una nuova specie appena scoperta, segue i ricercatori passo dopo passo. Essi non immaginano che Kali è il miglior amico di Mambo e che entrambi giocano nella squadra dell'African Animal Football Club.

Proprio oggi si allenano per il Super Coconut Bowl e scelgono i ricercatori come sagome. Kali crea situazioni imprevedibili e Mambo è ovviamente l'addetto ai tamponamenti. L'ostacolo imprevisto è la cacca d'elefante, sparsa ovunque a mucchietti. I nostri ricercatori hanno capito che qualcuno gliene vuole combinare di tutti i colori ... li salverete voi?

MATERIALE



COME PREPARARE IL GIOCO

- Ogni giocatore si prende un **ricercatore** e un **set di carte dello stesso colore**.
- Il set di **carte nero, appartenente a Kali**, va mischiato e messo coperto di fianco al cartellone.
- Chi, per ultimo, ha pestato una cacca, mette il rinoceronte Mambo, girato nel senso di marcia, su una qualsiasi casella del cartellone. Tutte le pedine andranno in questa direzione.
- I **ricercatori** vanno messi in **ordine arbitrario** sulle caselle davanti al rinoceronte, in modo che non ci siano spazi vuoti. Kali va messo capofila, e guida il gruppo.
- I **mucchietti di cacca** vanno distribuiti sulle caselle vuote lasciando, fra loro, degli spazi.
- I nomi dei giocatori vanno scritti nella colonna sinistra del blocchetto.

Ora inizia il divertimento!

SCOPO DEL GIOCO

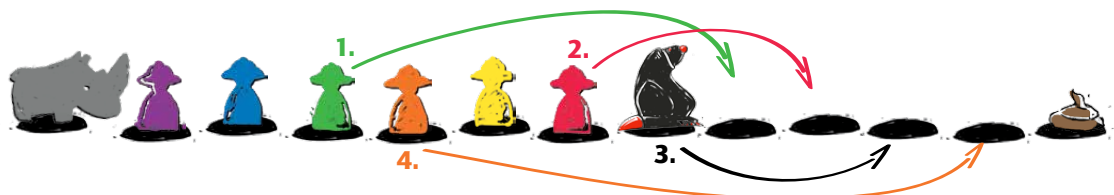
Si percorrono 12 giri. In ogni giro i giocatori scelgono una carta e muovono il loro ricercatore. Chi viene tamponato da Mambo o chi pesta una cacca, prende dei punti di penalità. Chi, alla fine, ha meno punti di penalità, vince.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

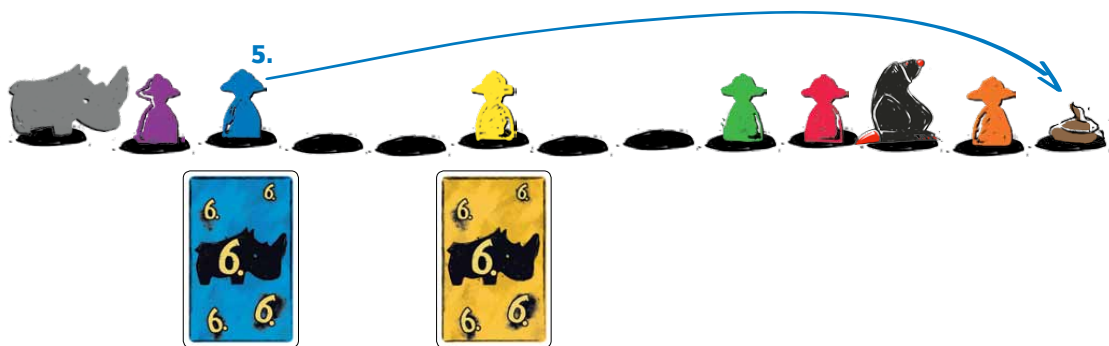
All'inizio di ogni giro, ogni giocatore sceglie una carta e la mette coperta sul tavolo. Quindi tutti scoprono le carte contemporaneamente. Un giocatore a caso scopre la prima carta del mazzo delle carte di Kali.

Quindi i giocatori muovono i ricercatori, Kali e il rinoceronte in questo modo:

- **Il numero** della carta scelta non indica le caselle da fare, bensì l'ordine nel quale si prendono le carte: Chi prende il numero più alto, muove per primo il suo ricercatore. Il giocatore con il **secondo numero più alto**, muove il suo ricercatore per **secondo** ecc.
Kali viene mosso nella stessa maniera, cioè viene trattato come uno dei giocatori.
- **Ci si muove sempre sulla prima casella libera alla testa del gruppo.** Si saltano spazi e caselle con cacca d'elefante all'interno del gruppo.



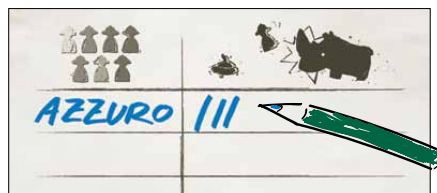
- In caso il ricercatore che deve essere mosso si trovasse già alla punta del gruppo, deve rimanere al suo posto.
- Se più giocatori hanno lo stesso numero, si muove **solamente il ricercatore** che sta più indietro. Gli altri ricercatori con lo stesso numero, per questo giro, rimangono fermi.



- Chi ha lo "zero" lascia il suo ricercatore al suo posto.

Uuuuh! Una cacca d'elefante

- Chi fa correre il proprio ricercatore su una cacca d'elefante (perché il suo tiro finisce su una casella con una cacca), riceve **3 punti di penalità**. La cacca resta dov'è.



I punti di penalità vanno segnati come trattini di fianco al nome di ogni giocatore sul blocchetto.

- Se invece è Kali a pestare un mucchietto di cacca, i 3 punti di penalità non vanno dati a Kali, bensì al giocatore che, in questo giro, ha tirato il **numero più basso**. Se i giocatori sono più di uno, **ognuno di loro** riceve i punti di penalità.

Carica Mambo, il rinoceronte

- Ogni volta che un ricercatore o Kali liberano una casella che si trova **direttamente di fronte al rinoceronte**, Mambo prende la rincorsa. Corre finché non si trova di nuovo direttamente dietro all'ultimo giocatore, tamponando il suo ricercatore. Con questo tamponamento il giocatore prende dei punti di penalità che corrispondono al numero di caselle che il rinoceronte ha percorso.
- In caso Mambo tamponasse Kali, **non è Kali** a ricevere i punti di penalità, bensì il giocatore che ha il **numero minore**. Se i giocatori sono più di uno, **ognuno di loro** riceve i punti di penalità.



GIOCATORI E VINCITORI

Con l'ultima carta inizia l'ultimo giro, dopodiché finisce il gioco. Vince il giocatore con il minor numero di punti di penalità.

Autore: Antonio Scrittore
Illustrazione: Tobias Schweiger
Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5008

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

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

