

OCCHIO AL LUPO!



Un gioco per 2-6 giocatori a partire da 4 anni

I capretti sono a casa da soli.

D'un tratto si sente bussare alla porta: è il lupacchiotto.

"Mi annoio terribilmente. Volete giocare con me?" Chiede.

"Certo! Che bello!" Rispondono felici i capretti. "A cosa giochiamo?"

"Conoscete la fiaba del lupo e dei sette capretti?" Chiede maliziosamente il lupacchiotto.

"No." belano in risposta i capretti.

"È divertente! voi vi nascondete ed io vi mang... ehm... cerco!"

E già il lupacchiotto chiude gli occhi e si mette a contare fino a 10. Quando li riapre i capretti si sono nascosti tutti.

Riusciranno a sfuggire al lupo?

PREPARAZIONE AL GIOCO:

Prima di cominciare bisogna costruire la stanza in cui i capretti si nasconderanno.

Per questo troverete nella scatola i seguenti oggetti:

I mobili vengono disposti al centro del tavolo.



Il giocatore che fa il lupo si mette il burattino sul dito. Inoltre dispone davanti a sé la "bocca del lupo".

un orologio a pendolo



una porta



un forno



un tavolo



un armadio



un letto



un mastello del bucato



11 capretti di legno



cubetti



Fate come se foste a casa vostra perché sarete voi a poter nascondere i capretti. Uno di voi farà il lupo e dovrà cercarli. Vi siete già messi d'accordo su chi avrà questo ruolo?

I cubetti vengono ammucchiati di fianco.

Se giocate in due, tralasciate **uno** dei mobili il cui nome è scritto in rosso.

Gli altri giocatore prendono un capretto di legno ciascuno. I capretti rimanenti fanno da spettatori di fianco ai cubetti – e il divertimento comincia!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Naturalmente il lupo non deve vedere dove vengono nascosti i capretti. Quindi si deve girare dall'altra parte, chiudere gli occhi e contare lentamente fino a 10. **Non barare!**

Nel frattempo gli altri giocatori nascondono velocemente i loro capretti dentro, sotto o dietro a un mobile.

Quando il lupo arriva a 10, apre gli occhi e si mette a cercare:

- 👁️ Con il suo burattino il lupo può andare ad annusare tutti i mobili della stanza. Riesce a trovare qualche traccia?
- 👁️ In seguito sceglie due mobili da sollevare. "C'è qualcuno?" **Se giocate in due, il lupo può sollevarne tre.**
- 👁️ I capretti che trova vengono messi "in bocca al lupo".

A questo punto la ricerca finisce e il lupo parte. I capretti rimasti escono dai loro nascondigli e il giro viene terminato come segue:

- 🐰 I capretti che non sono stati trovati dal lupo vengono ridati ai loro rispettivi giocatori. Inoltre questi giocatori ricevono un **cubetto** dal mucchio.
- 🐰 Chi è riuscito a nascondersi con successo sotto al **mastello del bucato** riceve **due cubetti**.
- 🐰 Il lupo non ha guardato nell'**orologio a pendolo**? In questo caso, per ogni capretto che è riuscito a nascondersi nell'orologio, il lupo ne deve **liberare uno**. Lo toglie dalla sua bocca e lo mette tra gli "spettatori". Se invece il lupo ha aperto l'orologio a pendolo e vi ha trovato dei capretti, non ne deve liberare.
- 🐰 I giocatori che a questo punto sono rimasti senza capretto ne prendono uno tra gli "spettatori".

E di nuovo il lupo chiude gli occhi e i capretti si nascondono...

FINE DEL GIOCO:

Il gioco finisce quando il lupo è riuscito a mettersi **7 capretti** in bocca. In questo caso vince il lupo.

Tuttavia il gioco può anche finire se un giocatore riesce ad ottenere **7 (o più) cubetti**. In questo caso il lupo perde. Vince il giocatore che possiede il maggior numero di cubetti. Può vincere anche più di un giocatore.



© 2009 Zoch GmbH

Autore: Frédéric Moyersoën

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Impaginazione: Oliver Richtberg, Zoch GmbH

Servizio di pezzi di ricambio
e regole di gioco:

Zoch GmbH

Brienner Straße 54a

D-80333 München

www.zoch-verlag.com

Distribuzione in Svizzera:

CARLETTO AG

Moosacherstraße 14, Postfach

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch