



Pinocchio

di Dieter Gebhardt

Giocatori:	da 2 a 6	Contenuto:	45 Carte vestiti (Berretti, Farfallini, Camicie, Calzoni e Pantofole) in Rosso, Giallo e Blu
Età:	oltre 6 anni		28 Carte „Naso Lungo“
Durata:	ca. 20 Minuti		6 Carte Pinocchio

Fondamenta del gioco

Pinocchio è un caro ragazzo che ha un solo difetto. Non sempre dice la verità e ogni volta in cui viene scoperto a mentire, il suo naso cresce di un pezzetto.

Oggi vogliamo aiutare Pinocchio a mettere in ordine i suoi vestiti. Dal momento che ciascuno di noi vuole finire per primo, diremo anche qualche bugia.

Tuttavia, ogni volta in cui un giocatore viene scoperto a mentire, il naso del suo Pinocchio cresce. Vince chi alla fine del gioco possiede il naso di Pinocchio più corto.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve una carta Pinocchio, che deve tenere scoperta davanti a sé. Le carte degli abiti vengono mescolate e distribuite uniformemente ai giocatori. Le carte in ec-

cesso vengono riposte nella scatola. I giocatori non guardano le loro carte, ma le depositano coperte in un mazzo, ciascuno davanti a sé. Le carte „Naso Lungo“ vengono poste da un lato, pronte per essere utilizzate. Inizia il giocatore più giovane, e si prosegue il giro in senso orario.

Regole di base

Ogni giocatore, quando è il suo turno, pone al centro del tavolo, in modo coperto, la carta vestito più alta dal proprio mazzo. Nel corso del gioco, la pila con carte di vestiti coperte situata al centro del tavolo diventa sempre più alta. Se un giocatore ad esempio ha depositato un paio di „Pantofole blu“, il giocatore successivo dovrà depositare sulla pila al centro del tavolo una carta vestito con lo stesso capo di abbigliamento oppure con un altro capo di abbigliamento dello stesso colore. Ad esempio, dopo un paio di „Pantofole blu“ si potrà utilizzare un paio di „Pantofole gialle“ oppure un „Berretto blu“.



Se però un giocatore non ha una carta vestito adeguata, dovrà mentire. Quindi dichiarerà a voce alta un capo di abbigliamento adeguato e porrà la carta, tenendola coperta, sulla pila situata al centro del tavolo. Quindi dichiarerà ad esempio di aver depositato un paio di „Calzoni azzurri“ mentre in realtà ha depositato una „Camicia rossa“.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve eseguire una dopo l'altra le seguenti azioni:

- 1. Dubitare o non dubitare**
- 2. Estrarre una carta e deporla coperta sulla pila/tavolo**
- 3. Dichiarare un capo di abbigliamento**

L'unica eccezione si ha per il giocatore che inizia il gioco. Questi non potrà eseguire la prima azione (Dubitare o non dubitare) dal momento che prima di lui non è stata deposta alcuna carta.

1. Dubitare o non dubitare

Il giocatore di turno deve dapprima decidere se dubitare o no della carta vestito depositata sulla pila situata al centro del tavolo dal giocatore che si trova alla sua destra. Se non ha dubbi e ci crede, dirà „Ci credo“ e passerà alla seconda azione „Estrarre una carta e deporla coperta sulla pila/tavolo“. Se invece dubita di ciò che è stato dichiarato ad alta voce dal giocatore alla sua destra, dirà: „Non ci credo“ e scoprirà la sua carta appena depositata. Ora abbiamo due possibilità.

Il giocatore ha mentito

Il giocatore di destra ha mentito. La carta appena scoperta non corrisponde al capo di abbigliamento da lui dichiarato a voce alta.

***Esempio 1:** Andrea prende la carta più alta dal proprio mazzo, la guarda e dice „Farfallino rosso“ quindi la depone coperta sulla pila al centro del tavolo. Bella gli crede. Quindi Bella prende una carta, la guarda e dice „Calzoni rossi“ quindi depone la propria carta coperta sulla stessa pila.*



Claudio non crede a Bella e scopre la sua carta. La carta di Bella si dimostra essere nella realtà una carta con „Calzoni azzurri“, cioè Bella ha mentito e deve prendere una carta „Naso Lungo“.

Quando un giocatore viene scoperto a mentire, riceve una carta „Naso Lungo“ che deve applicare al proprio Pinocchio. In questo modo il naso del suo Pinocchio diventa sempre più lungo.

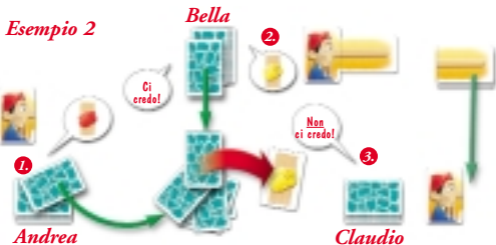


Un Pinocchio con una carta „Naso Lungo“ e un Pinocchio con due carte „Naso Lungo“.

Il giocatore di turno gira di nuovo la carta che aveva scoperto e prosegue con la seconda azione „Estrarre una carta e deporla coperta sulla pila/tavolo“.

Il giocatore ha detto la verità

Il giocatore di destra ha detto la verità. La carta scoperta corrisponde esattamente al capo di abbigliamento da lui dichiarato a voce alta. Quindi sarà il giocatore che ha dubitato sulla carta del compagno che riceverà una carta „Naso Lungo“ che deve applicare al proprio Pinocchio.



Esempio 2: Andrea prende la carta più alta dal proprio mazzo, la guarda e dice „Pantofole rosse“ quindi la depone coperta sulla pila al centro del tavolo. Bella gli crede. Quindi Bella prende una carta, la guarda e dice „Pantofole gialle“ quindi depone la propria carta coperta sulla stessa pila. Claudio non crede a Bella e scopre la sua carta. La carta di Bella si dimostra essere veramente „Pantofole gialle“, cioè Bella ha detto la verità. Claudio deve quindi prendere una carta „Naso Lungo“.

Il giocatore di turno gira di nuovo la carta che aveva scoperto e prosegue con la seconda azione „Estrarre una carta e deporla coperta sulla pila/tavolo“.

2. Estrarre una carta e deporla coperta sulla pila/tavolo

Il giocatore che è di turno deve prendere la carta più alta dal proprio mazzo. Deve guardarla senza che gli altri giocatori la vedano, quindi deve depositarla, coperta, sulla pila situata al centro del tavolo. Il giocatore che dà inizio al gioco pone la prima carta al centro del tavolo.

3. Dichiarare un capo di abbigliamento

Ora il giocatore deve dichiarare a voce alta un capo di abbigliamento, ad esempio un paio di „Pantofole gialle“. La sua dichiarazione deve avere qualcosa in comune con il capo di abbigliamento dichiarato in precedenza (ved. Regole di base).

La dichiarazione del giocatore può corrispondere al capo di abbigliamento che egli ha appena messo sulla pila al centro del tavolo, ma può anche non corrispondere. Il giocatore infatti può mentire, sperando che il suo compagno di sinistra non dubiti della sua dichiarazione.

Al contrario, naturalmente spererà che la sua dichiarazione venga messa in dubbio proprio quando ha detto la verità.

Attenzione: dopo che è stata messa in dubbio una carta, il giocatore seguente può dichiarare una carta vestito di propria scelta e questa dichiarazione non può essere messa in dubbio.



Claudio ha dubitato della carta di Bella. Quindi gira di nuovo verso il basso sulla pila la carta che raffigurava un paio di „Pantofole gialle“.

Ora Claudio depone una carta vestito e può dire ad esempio „Sciarpa rossa“, senza che nessuno possa dubitare di ciò che dice.

*Pila al Mazzo di
centro Claudio*

Dopo che un giocatore ha fatto la propria dichiarazione, tocca al compagno che si trova alla sua sinistra.

Fine del gioco

Dopo che l'ultima carta vestito è stata posta sulla pila situata al centro del tavolo, è possibile dubitare un'ultima volta. Se ciò accade, verrà assegnata ancora una carta „Naso lungo“. Quindi il gioco è terminato.

Ora ciascun giocatore conta le carte „Naso lungo“ che ha dovuto applicare alla propria carta Pinocchio. Vince il giocatore con il naso di Pinocchio più corto, cioè quello con il minor numero di carte „Naso lungo“.



Avete domande? Vi aiutiamo volentieri!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCXI