

Wolmilchsau

di
Liesbeth Bos



Chi di noi non vorrebbe avere un maialino tuttofare? Basterebbe chiamarlo per soddisfare tutti i nostri bisogni. Con i nostri maialini invece, bisogna essere veloci e chiamare gli animali sorteggiati con il loro giusto nome per avere successo. Perciò fate attenzione e mantenete il sangue freddo! Perché chi chiama l'animale sbagliato, se lo farà scappare subito. Si deve perciò fare molta attenzione per arrivare in tempo alla meta. Chi riesce a mantenere la situazione sotto controllo?

Materiale

66 carte
1 dado



11x



11x



11x



11x



11x



11x

Scopo del gioco

Dividete il mazzo di carte ben mischiato in due parti, scoperte e uguali. Da uno dei due mazzi prendete la prima carta e mettetela, coperta, nel centro del mazzo dal quale l'avete presa.

Come preparare il gioco

Dividete il mazzo di carte ben mischiato in due parti, scoperte e uguali. Da uno dei due mazzi prendete la prima carta e mettetela, coperta, nel centro del mazzo dal quale l'avete presa.



Quale animale è stato sorteggiato?

Il dado va tirato sempre da un giocatore arbitrario. Appena il dado si ferma, tutti giocano contemporaneamente. Quale animale è uscito? Chi lo sa, lo chiama il più in fretta possibile. Poi inizia il prossimo giro ...

Quale animale è stato sorteggiato?

REGOLA 1:

L'animale sorteggiato è quello che appare sul dado!

REGOLA 2:

Non può essere chiamato l'animale che è rappresentato su una delle carte scoperte sul tavolo!

Se l'animale tirato con il dado è su una delle due carte presenti sui mazzi, va chiamato un altro animale del gioco. Chi, per primo, ne chiama uno, vince il giro.

REGOLA 3:

Non si può chiamare l'animale che è stato chiamato correttamente nel giro precedente!

Esempio: È uscito il cane: Chi chiama per primo „cane” vince il giro.



Esempio: Siccome su una delle due carte scoperte c'è il gatto, il gatto non può essere chiamato. Chi, per primo, chiama „topo”, „maiale” o „mucca”, vince il giro. Attenzione! In questo esempio non può nemmeno essere chiamato „cane”, perché vale la REGOLA 3 ...



Esempio: Siccome è stato chiamato correttamente „cane” nel giro precedente, non può essere richiamato nel giro seguente.

Cosa può fare il vincitore del giro?

Chi, per primo, ha chiamato correttamente l'animale, può ...

1. prendere una carta da uno dei due mazzi e metterla **scoperta** davanti a sé.
- oppure
2. assicurarsi tutte le carte scoperte che ha, **coprendole**.

Le carte che si aggiungeranno e che metterete scoperte davanti a voi, vanno tenute separate dalle carte che vi siete assicurati.

Avete chiamato l'animale sbagliato?

Chi chiama un animale sbagliato, deve restituire tutte le carte scoperte che ha davanti a sé. Le metterà, **coperte**, di fianco ai mazzi scoperti al centro del tavolo, e crea un mazzo di scarto. Queste carte non potranno più essere utilizzate nel gioco. Se un giocatore ha davanti a sé solo carte assicurate, dovrà "sbloccare" una carta, scoprendola.

Più giocatori chiamano contemporaneamente l'animale sorteggiato!

In caso più giocatori dovessero chiamare contemporaneamente l'animale corretto, più giocatori vincono il giro e ognuno si può prendere una carta.

IMPORT! Importante: Se sono stati chiamati diversi animali giusti contemporaneamente, va considerato l'animale più grande, che non potrà essere richiamato nel giro seguente. (L'ordine è, dal più grande al più piccolo: mucca, maiale, pecora, cane, gatto, topo).

Se tutti i giocatori chiamano un animale sbagliato?

Allora nessuno può prendere una carta. Tutte le carte scoperte davanti ai giocatori vanno messe nel mazzo di scarto. In questo caso non vale più la regola 3 per il giro seguente.

Appare la carta coperta

Quando appare la carta coperta presente nel mazzo, giratela.

Quindi dividete il mazzo in due parti uguali, creando al centro del tavolo tre mazzi scoperti.

Ora la faccenda si fa ancora più complicata, perché ora gli animali scoperti sono tre.



Giocatori e vincitori

Quando l'ultima carta trova il suo padrone, il gioco finisce. Ora ogni giocatore mette insieme le sue carte assicurate e non, e le paragona con le carte degli altri giocatori. Chi ha il maggior numero di carte, vince.

Autore: Liesbeth Bos
Illustrazione: Gabriela Silveira
Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5010

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

