

ZickeZacke®



ZickeZacke Igelkacke

Di Klaus Zoch

Una gara di memoria per 2-4 cuccioli
di riccio a partire da 4 anni

IDEA DI GIOCO:

Oggi l'orto è tutto sottosopra!!! I ricci si stanno divertendo con il loro gioco olimpico preferito: il furto della frutta! Ogni riccio, sorpassando i propri amici, cerca di rubare loro la frutta che portano infilzata sugli aculei. Il giocatore che riesce per primo a rubare tutta la frutta agli avversari vince la gara.

Soltanto chi è pratico dell'orto riuscirà ad avanzare velocemente, mentre i ricci dalla memoria corta resteranno senza alloro alla premiazione.

CONTENUTO:

24 foglie seghettate

12 piastrelle ottagonali da giardino

4 ricci

4 frutti: ribes (rosso), mirtillo (blu), uva spina (verde), mirabella (giallo)



PREPARAZIONE AL GIOCO:

Le 12 piastrelle ottagonali vengono distribuite coperte al centro del tavolo e mischiate. In seguito, attorno alle piastrelle, viene formato un cerchio con le 24 foglie. Le foglie vengono appoggiate scoperte sul tavolo, senza seguire un ordine particolare.



A questo punto ogni giocatore riceve un riccio sul quale infilza subito un frutto. I ricci vengono distribuiti sulle foglie in modo da essere equidistanti tra loro (per esempio, giocando con 4 ricci, essi vengono distribuiti in modo da essere divisi da 5 foglie).

IL GIOCO:

Lo spostamento:

I ricci si muovono sulle foglie in senso orario. Il riccio più giovane comincia: egli sceglie una piastrella dell'orto e la gira. Tutti i ricci presenti guardano l'immagine che si trova sulla piastrella. In seguito questa viene rigirata e rimessa coperta al suo posto nell'orto.



Nel frattempo il piccolo riccio ha confrontato l'immagine della piastrella con quella della foglia che si trova subito davanti a lui. Se le immagini corrispondono l'una con l'altra, il riccio può spostarsi sulla nuova foglia. A questo punto può girare un'altra piastrella. Il riccio può tenere il turno finché gira una piastrella sbagliata. Se le immagini non corrispondono, deve fermarsi e il suo turno si conclude. A questo punto il turno passa al riccio che sta alla sua sinistra. Questo, a sua volta, potrà continuare a giocare finché gira una piastrella sbagliata. In questo modo i ricci sfrecciano in senso orario di foglia in foglia.

ESEMPIO:



Il sorpasso:

Quando un riccio raggiunge un altro, può prepararsi al sorpasso. Questo succede quando si trova direttamente dietro ad un avversario. Per saltarlo via, egli deve girare la piastrella la cui immagine corrisponde con quella della foglia che si trova subito davanti al suo avversario. Durante il sorpasso può rubare tutta la frutta al riccio che sta superando. La frutta rubata viene in seguito infilzata sui propri aculei.

ESEMPIO:



Dopo il sorpasso il riccio può continuare ad avanzare solo se riesce a trovare nell'orto l'immagine che si trova ora sulla foglia davanti a lui.

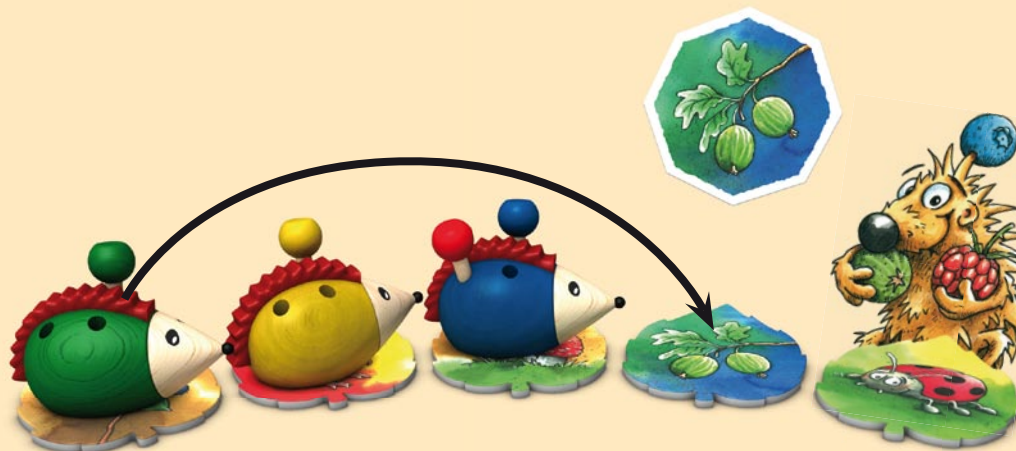
ESEMPIO:



È permesso superare addirittura 2 o 3 ricci alla volta, se questi si trovano uno in fila all'altro.

ESEMPIO:

Se riesce a trovare l'uva spina, il riccio verde riceve addirittura tre frutti e vince quindi la gara.



Fine del gioco e vincitore:

Vince il riccio che per primo riesce ad infilzare nei propri aculei tutta la frutta del gioco.

.....

© 2009 Zoch GmbH
Autore: Klaus Zoch
Illustrazioni: Doris Matthäus
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
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

