

Zicke Zacke Spenna il Pollo

UNA GARA DI MEMORIA MOZZAFIATO

per 2 - 4 polli,
da 4 a 99 anni.



REGOLAMENTO

Zicke Zacke Spenna il Pollo

UNA GARA DI MEMORIA
MOZZAFIATO

per 2 - 4 polli,
da 4 a 99 anni.

Un gioco di Klaus Zoch

IDEA DEL GIOCO E OBIETTIVO:

Nel pollaio si svolgono le olimpiadi dei polli ed è scoppiato il Finimondo!

Oggi è in programma la gara "Spenna il Pollo". Questa disciplina prevede che i polli in gara corrano intorno al pollaio cercando di superarsi a vicenda. Il concorrente che riesce a superare il suo avversario, può rubargli le penne della coda.

Vince la gara il pollo che sarà riuscito a spennare tutti gli altri concorrenti!

Solo chi saprà memorizzare con attenzione tutti gli angoli del pollaio potrà vincere la gara.

Un pollo distratto o con poca memoria rimarrà spennato!

CONTENUTO:

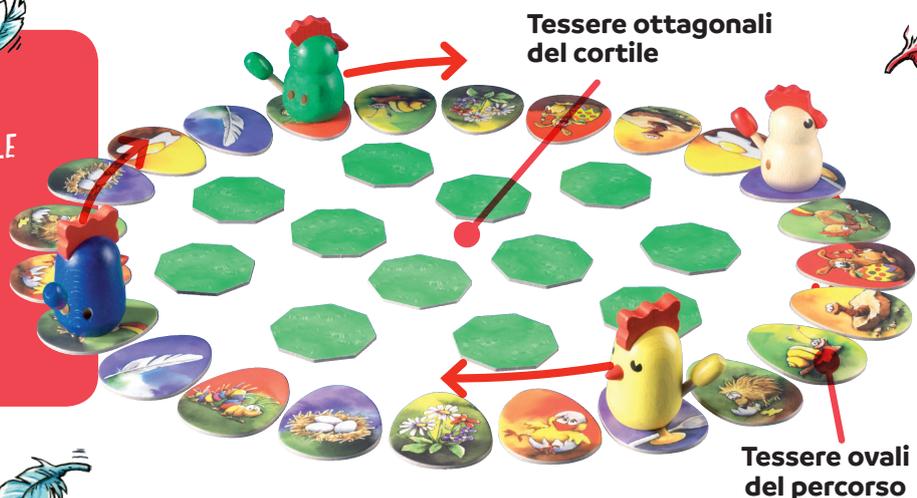
12 TESSERE OTTAGONALI DEL CORTILE

24 TESSERE OVALI DEL PERCORSO

4 POLLI IN LEGNO

4 CODE COLORATE

LIBRETTO CON IL REGOLAMENTO



PREPARAZIONE:

Piazzate le dodici tessere ottagonali, coperte, al centro del tavolo. Disponete a caso le ventiquattro tessere ovali a formare un cerchio attorno alle altre (vedi sopra), è meglio evitare che due tessere uguali siano troppo vicine. Ogni giocatore sceglie un pollo ed una penna che inserisce in uno dei possibili buchi della coda del pollo.

A questo punto i giocatori piazzano i propri polli sul percorso, in modo che si trovino alla stessa distanza l'uno dall'altro (ad esempio se si gioca in quattro, tra due polli ci saranno cinque tessere vuote).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

I polli si muovono in senso orario sul percorso formato dalle tessere ovali.

Inizia la partita il pollo più giovane.

Il giocatore sceglie una delle tessere ottagonali e la capovolge in modo che tutti possano vederla. Egli confronta l'immagine della tessera scelta con quella della tessera ovale che si trova davanti al proprio pollo; se le due immagini sono uguali, il pollo avanza sulla tessera ovale.

Fatto questo il giocatore capovolge la tessera ottagonale in modo da mostrarne di nuovo il dorso. Se il giocatore ha scelto la tessera giusta può continuare: deve sempre trovare la tessera uguale a quella che il proprio pollo ha davanti.

Nel momento in cui il giocatore sceglie una tessera sbagliata, il suo turno finisce e tocca al giocatore alla sua sinistra che giocherà finché non scopre una tessera sbagliata. In questo modo i polli saltellano in senso orario di tessera in tessera.



ESEMPIO:



SORPASSO:

Appena un pollo giunge alle spalle di un avversario può provare a sorpassarlo (due polli non possono mai stare sulla stessa tessera); il giocatore deve trovare la tessera corrispondente alla tessera ovale che si trova davanti al pollo da sorpassare. Se riesce, il giocatore strappa tutte le penne della coda del pollo sorpassato e le inserisce nella coda del proprio pollo. Dopo un sorpasso il giocatore continua come di consueto finché non sbaglia.

Un pollo può sorpassare due o tre polli contemporaneamente se tra questi non ci sono tessere vuote.

Esempio: Se la gallina di Giuliana riuscisse a trovare la lumaca, otterrebbe tre penne.



ESEMPIO:



ESEMPIO:



ESEMPIO:



FINE DELLA PARTITA:

Il pollo che conquista tutte le penne in gioco vince la gara e la partita.





Art. 601121800009

©2018 Zoch Verlag - Werkstraße 1, 90765 Fürth, Deutschland
www.zoch-verlag.com

Distribuito da: SIMBA TOYS ITALIA S.p.A.
Strada Statale 32, n. 9 28050 Pombia (NO) Italia
www.simbatoy.de/it/home