

GULO GULO

GuloGulo - Una festa a base di uova degli avvoltoi per 2-6 abili Gulo a partire dai 5 anni

Con una variante di gioco veloce per i più piccoli!

Il Ghiottone, anche conosciuto come Gulo Gulo, è il membro più rappresentativo della famiglia delle martore. Questo perché è così affamato che quando vede un nido pieno di uova è incapace di tenersi lontani i suoi baffi. Le uova dell'avvoltoio delle paludi sono il cibo preferito dei piccoli Gulo. Sfortunatamente Gulo Junior è stato preso dalla signora avvoltoio mentre tentava di rubare una delle sue uova ed è stato subito arrestato. E' rimasta soltanto una cosa da fare: mettere insieme la famiglia e cercare di liberarlo.

La famiglia Gulo avrebbe certamente già trovato Junior se non fosse per il fatto che i suoi componenti sono così avidi di quelle uova. Non possono resistere senza rubare un uovo ogni volta che passano vicino ad un nido.

Rubare un uovo è comunque diventato abbastanza difficile da quando gli avvoltoi hanno protetto i loro nidi con un sistema d'allarme molto fastidioso. I Gulo che sono avidi ma goffi, avranno un'enorme spavento piuttosto che un saporito uovo a colazione... chi farà i salti più lunghi prenderà Junior per primo e vincerà il gioco!

Il materiale:



Fig.1: I vostri Gulo cominciano il loro viaggio dietro la prima tessera terreno. Il sentiero finisce nel mazzo di tessere coperte. Gulo Junior è collocato a faccia giù in questo mazzo.

Preparazione

Colloca il nido nel mezzo della tavola, riempiilo con tutte le uova e inserisci poi l'asta di allarme tra le uova. Mescola ora le 23 tessere terreno ottagonali a faccia in giù. Successivamente, uno di voi pesca 4 tessere terreno senza guardarle e vi aggiunge la tessera di Gulo Junior. Mescola queste 5 carte a faccia in giù e le pone sul tavolo da gioco creando un mazzo. Queste 5 tessere terreno rappresentano il **mazzo a faccia in giù** (il mazzo). Le tessere terreno rimanenti sono poi collocate a faccia in giù, cominciando dal mazzo, in modo da formare un sentiero ininterrotto. Queste rappresentano il sentiero delle tessere terreno. Poi, ognuno di voi sceglie uno dei Gulo e lo colloca dietro la prima tessera terreno, come indicato sopra (Fig. 1).

Scopo del gioco

Tutti i Gulo saltano sopra le tessere terreno per arrivare al mazzo dove cercheranno Gulo Junior. Chiunque lo riesce a trovare e ruba una delle uova viola dal nido, vincerà il gioco.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più affamato comincia per primo. Il gioco continua poi in senso orario. Il tuo turno comincia con la scelta di una tessera terreno che determinerà il colore dell'uovo che tenterai di rubare, rubi l'uovo dal nido e muovi finalmente il tuo Gulo. Chiunque riesce a rubare un uovo rosso moverà sopra la prossima tessera terreno rossa, mentre chi prende un uovo blu dal nido, moverà sopra la prossima tessera terreno blu, e così via.

Rubare un uovo - ma di che colore?

Durante il tuo turno puoi, se vuoi, girare la **prossima** tessera terreno a faccia in giù. Se lo fai, **devi** rubare un

uovo dal nido del colore uguale a quello indicato sulla tessera (Fig. 2).



Fig. 2: David decide di girare la prossima tessera terreno a faccia la giù. Essendo blu, deve rubare un uovo blu dal nido.

Ricorda: Se giri una tessera terreno, devi rubare un uovo del colore indicato dal nido.

Non sei obbligato a girare tessere terreno se ci sono già delle tessere girate davanti al tuo Gulo. Potrebbe essere spesso migliore per te non girare una nuova tessera terreno. In questo modo, hai la possibilità di scegliere uno dei colori già disponibili davanti al tuo Gulo (Fig. 3).

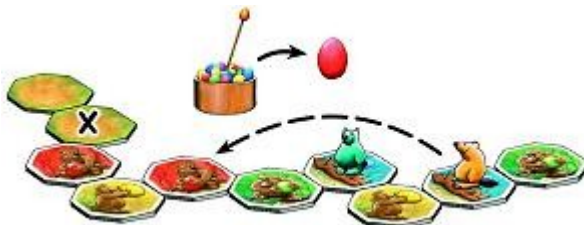


Fig. 3: Ci sono delle tessere terreno già girate davanti al Gulo di Matilda. Questa può girare la prossima tessera terreno a faccia in giù (x). Comunque, decide di non girare la prossima tessera a faccia in giù. Preferisce rubare un uovo rosso, poiché questo consentirà al suo Gulo di muovere molto lontano (vedi Capitolo 2: Muovere il tuo Gulo).

Ricorda: Se non giri una tessera terreno, puoi scegliere quale uovo rubare dal nido. Puoi scegliere il colore dell'uovo scegliendo una delle tessere terreno girate davanti al tuo Gulo.

Se ci sono **soltanto** tessere terreno a faccia in giù davanti al tuo Gulo (come all'inizio del gioco), **devi** girare la tessera terreno che è direttamente davanti al tuo Gulo e rubare poi un uovo del colore indicato (Fig. 4).



Fig. 4: Ci sono soltanto tessere terreno a faccia in giù davanti al Gulo di Clara. Quindi, deve girare la prima tessera terreno davanti al suo Gulo. E' capitata quella gialla e quindi ruba un uovo giallo dal nido.

Non ti è consentito girare la tessera terreno superiore del **mazzo a faccia in giù**, alla fine del percorso, prima di aver raggiunto l' **ultima tessera terreno** del sentiero (vedi: Fine del gioco).



L' uovo che hai appena preso dal nido viene collocato all'interno della borsa di cotone.

2. Muovere il tuo Gulo

Se riesci a rubare un uovo del colore scelto senza causare l'ALLARME UOVO, il tuo Gulo può saltare **in avanti** fino alla **prima** tessera terreno aperta di **quel colore** (Fig. 5).

Questo significa che non ti è mai consentito passare sopra senza fermarti su un colore scelto. Dopo che hai

mosso il tuo Gulo, il giocatore alla tua sinistra comincerà il suo turno.



Fig. 5: Adesso è il turno di Philip che sceglie di girare prossima tessera terreno a faccia in giù. Gli capita una tessera gialla. Dopo essere riuscito a rubare un uovo giallo dal nido, non è gli consentito saltare fino alla tessera appena girata, ma soltanto fino alla prima tessera terreno gialla che incontra.

Non ci sono limiti su quanti Gulo possono esserci sulla stessa tessera terreno. Non ci sono limiti su quanti Gulo possono essere sorpassati.

Allarme uovo!

Se un altro uovo cade fuori dal nido durante un tentativo di furto o se l'asta di allarme cade sopra la tavola, **L'ALLARME UOVO** viene attivato! Il tuo Gulo temerario deve muovere indietro fino alla prima tessera terreno del colore che non sei riuscito a rubare (Fig. 6). Se non ci sono tessere terreno del colore selezionato dietro al tuo Gulo, non hai scelta se non di muovere di nuovo all'inizio del percorso (colloca il tuo Gulo dietro la prima tessera terreno).



Fig. 6: Che sfortuna Peter! Nel tentativo di rubare un uovo rosso dal nido, l'asta di allarme cade sopra la tavola e attiva l'ALLARME UOVO. Il Gulo di Peter deve muovere indietro fino alla prima tessera terreno rossa che incontra.

Dopo ogni ALLARME UOVO, prendi tutte le uova, mescolale insieme nella borsa di cotone e versale di nuovo nel nido. Inserisci l'asta di allarme tra le uova.

Dopo che hai mosso il tuo Gulo, il tuo turno è terminato e il giocatore alla tua sinistra comincia a giocare.

L'ultimo uovo di un dato colore

Se riesci a rubare l'ultimo uovo di un certo colore, senza attivare l'ALLARME UOVO, ottieni un turno extra. Prima di giocare il tuo turno extra, metti tutte le uova nel sacchetto di cotone, mescolale insieme e versale nel nido. Inserisci poi l'asta di allarme tra le uova.

Le cose che dovrai tenere sempre a mente quando cerchi di rubare un uovo dal nido:

- Indica sempre l'uovo che stai per rubare dal nido. Non puoi cambiare uovo mentre tenti di rubarne uno dal nido.
- Deve rubare un uovo usando soltanto una mano.
- L'asta di allarme può toccare le tue dita, ma non ti è consentito tenere, spingere o muovere l'asta deliberatamente.
- Le uova non possono essere spostate, trattenute o disposte a piacimento.
- Mentre estrai l'uovo selezionato fuori dal nido, ti è consentito spostare e spingere a parte delle uova durante l'operazione, ma non puoi trattenerle. Soltanto l'uovo scelto può essere tenuto in qualsiasi modo.
- L'asta di allarme può toccare il bordo del nido. L'ALLARME UOVO scatta soltanto se l'asta di allarme tocca la tavola o se un uovo cade fuori dal nido.
- Se l'asta di allarme cade fuori dal nido non durante l'azione di un qualunque giocatore, viene reinserita di nuovo tra le uova dal giocatore che ha appena finito il suo turno.

Il Mazza a faccia in giù:

La fine del Gioco ed il Vincitore

Il tuo Gulo ha raggiunto l'ultima tessera terreno. Al tuo prossimo turno pescherai la tessera terreno superiore



del mazzo. Se la tessera terreno non è Gulo Junior, devi rubare un uovo dal nido uguale al colore della tessera terreno appena girata. Se riesci a farlo (senza attivare l'ALLARME UOVO), colloca la tessera terreno pescata davanti alla tessera su cui il tuo Gulo sta in piedi (Fig. 7a). Muovi adesso il tuo Gulo sopra la piastrella appena collocata e immediatamente gioca di nuovo continuando a farlo finché trovi Gulo Junior o attivi l'ALLARME UOVO.

Fig.7a: Matilda riesce a rubare un uovo rosso dopo aver pescato dal mazzo una tessera terreno rossa. Quindi, estende il sentiero delle tessere terreno con questa tessera, ci salta sopra e ottiene un turno consecutivo.

Se attivi l'ALLARME UOVO, il tuo Gulo **deve muovere indietro** fino alla prima tessera terreno che incontra del colore che non sei riuscito a rubare. Colloca la tessera terreno che hai girato di nuovo **sotto il mazzo a faccia in giù**. Riempi di nuovo il nido con tutte le uova (come descritto nella sezione ALLARME UOVO) e inserisci di nuovo l'asta di allarme. Il tuo turno è finito.



Fig.7b: ALLARME UOVO con la tessera pescata dal mazzo! Colloca la tessera terreno, faccia in giù, sotto il mazzo e muovi il tuo Gulo indietro fino alla prima tessera incontrata dello stesso colore.

Se peschi dal mazzo la tessera terreno con sopra Gulo Junior, devi rubare un uovo viola dal nido. Se riesci a farlo senza attivare l'ALLARME UOVO, hai liberato Gulo Junior e hai vinto il gioco (Fig. 8).



Fig. 8: la Vittoria!

Chiunque pesca dal mazzo la tessera terreno di Gulo Junior e riesce a rubare un uovo viola dal nido, è il Vincitore.

Comunque, se scatta l'ALLARME UOVO mentre tenti di rubare un uovo viola, il gioco continuerà: muovi il tuo Gulo indietro di **una tessera terreno**. Colloca Gulo Junior in **fondo** al mazzo delle tessere terreno, faccia in giù (Fig. 7c). Poi riempi il nido come dopo ogni ALLARME UOVO e rimetti l'asta di allarme. Il giocatore alla tua sinistra continua il gioco.



Fig.7c: ALLARME UOVO mentre tenti di rubare l'uovo viola: Gulo Junior viene collocato in fondo al mazzo a

faccia in giù. Il tuo Gulo muove indietro di una tessera terreno.

Variante di gioco più veloce per i più piccoli:

Se cambi le regole per la fine del gioco come segue, anche i bambini più piccoli possono diventare dei veri Gulo. In questo modo il gioco sarà più breve.

- Chiunque raggiunge l'ultima tessera terreno prima del mazzo a faccia in giù, ottiene immediatamente un altro turno (così non deve aspettare il suo prossimo turno) e pesca la tessera superiore del mazzo.

- Se la tessera terreno superiore del mazzo che viene pescata dovesse essere Gulo Junior questi HA VINTO immediatamente! (non deve rubare un uovo viola dal nido).

- Se la tessera terreno pescata dal mazzo non è Gulo Junior, deve rubare un uovo dal nido del colore indicato:

* Se ci riesce, prende la tessera terreno e la colloca, faccia in giù, sotto il mazzo; poi pesca di nuovo una tessera terreno dal mazzo. Continua a giocare così finché attiva l'ALLARME e se ne va via o finché trova Gulo Junior e vince il gioco.

* Se non ruba l'uovo, deve muovere il suo Gulo indietro fino alla prima tessera che incontra del colore che non è riuscito a rubare. La tessera viene piazzata, faccia in giù, sotto il mazzo. Il gioco continua. Il nido viene riempito di nuovo e il prossimo giocatore inizia il suo turno.

Editore: Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Autori: Jürgen P.K. Grunau , Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustrazione & Layout: Victor Boden – Traduzione Italiana: Stefano Vecchi