

IL BALLO IN MASCHERA DELLE
COCCINELLE

Primi
giochi

4+
anni

Un gioco di Peter-Paul Joopen

Peter-Paul Joopen



Peter-Paul Joopen, l'autore del gioco, è nato nel 1958 e vive a Zülpich, in Germania. È sposato e ha tre figli. Lavora come sviluppatore di software e, nel tempo libero, scrive storie per bambini e inventa giochi.

Ha scoperto la passione per i giochi mentre ne provava uno inventato da un suo amico. Secondo lui un buon gioco deve riuscire a coinvolgere assieme grandi e piccini, deve far volare il tempo e deve dare a tutti i giocatori la possibilità di fare delle scelte che hanno un impatto significativo nel gioco.

Contenuto

- 1 tabellone con freccia girevole
- 8 coccinelle magnetiche (4 si attraggono, 4 si respingono)
- 7 formiche
- 56 cilindretti di legno in 8 colori diversi: sono i puntini delle coccinelle (2 cilindretti extra per colore)
- 1 plancia "tavola imbandita"



Storia

Le coccinelle sono emozionare per l'imminente ballo in maschera! Tutti gli invitati si presenteranno con dei costumi coloratissimi, e le coccinelle non vogliono sfigurare. Pertanto decidono di dipingersi i puntini di un colore diverso. Poi si accorgono che avere ancora più colori è anche più bello, e allora iniziano a scambiarsi i puntini! Tuttavia si scambiano i puntini solo se all'altra coccinella piace il colore, cosa che non sempre succede.

Ma le coccinelle faranno bene a sbrigarsi, perché anche le formiche hanno intenzione di partecipare al ballo, e vogliono essere le prime ad arrivare alla tavola imbandita di cibo delizioso!



Preparazione



1. Fissate la **freccia girevole** al **tabellone**; piazzate il tabellone al centro del tavolo.
2. Collocate i **puntini colorati** nelle coccinelle. Ogni coccinella riceve cinque puntini dello stesso colore.
3. Piazzate le **coccinelle** sulla parte più esterna dei petali del fiore. Ogni coccinella va messa sul petalo dello stesso colore dei puntini che ha, rivolta verso il centro del fiore.
4. Tenete a disposizione la **plancia "tavola imbandita"** e le **formiche**.

Questo è un gioco cooperativo: tutti i giocatori **giocano assieme nella stessa squadra**, cercando di preparare le coccinelle in tempo per il ballo. Lo scopo del gioco è di fare sì che ogni coccinella abbia cinque puntini di colori differenti. Aiutate le coccinelle a scambiarsi i puntini per farle arrivare al ballo prima delle formiche.

Il gioco

Il gioco si svolge a turni in senso orario. Il giocatore più giovane inizia. Al tuo turno, fai ruotare la freccia al centro del fiore.

La freccia punta verso un petalo?

Prendi la coccinella che sta sul petalo e mettila di fronte a un'altra coccinella a tua scelta, in modo che siano muso a muso. (Se la freccia punta verso un petalo vuoto, cosa che può accadere più avanti durante la partita, allora puoi prendere una qualunque coccinella a tua scelta e metterla di fronte a un'altra coccinella, sempre a tua scelta.)

A) La coccinella si gira dall'altra parte?

Allora significa che non vuole scambiare i puntini. Peccato! **Rimetti la tua coccinella a posto**, sulla parte esterna del petalo da dove l'avevi presa.

Gira le coccinelle in modo che guardino sempre verso il centro del fiore. Poi tocca al prossimo giocatore in senso orario.



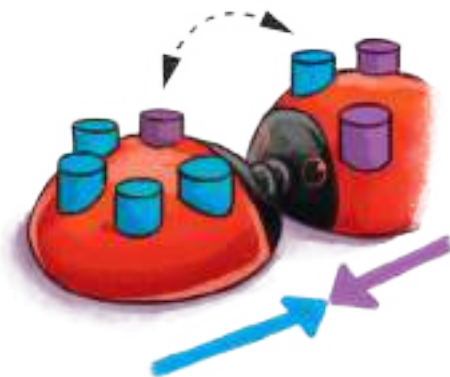
Esempio. La coccinella coi puntini azzurri vola dalla coccinella coi puntini gialli. La coccinella coi puntini gialli si gira dall'altra parte. Non vuole scambiare! La coccinella coi puntini azzurri torna sul proprio petalo.

Importante: avvicina sempre una coccinella a un'altra con cui **non ha già scambiato i puntini!** In altre parole, avvicinala a un'altra coccinella che ha un colore che lei ancora non ha.

B) Nessuna delle coccinella si gira?

Allora significa che a ogni coccinella piace il colore dell'altra, e **puoi scambiare due puntini!** Puoi solo scambiare tra di loro i puntini dei colori dei petali delle due coccinelle (il puntino del colore del petalo su cui sta la coccinella col puntino del colore del petalo da cui proviene la tua). Inoltre, i puntini del colore in questione possono essere scambiati solo se la coccinella **ne ha più di uno**.

Dopo lo scambio, prendi la tua coccinella e falla volare su un altro petalo per provare a scambiare ancora! Continua così fino a che una coccinella si gira dall'altra parte (vedi il punto A) oppure la tua coccinella riesce ad avere cinque puntini di colori differenti.



Esempio. La coccinella coi puntini azzurri vola dalla coccinella coi puntini viola. Nessuna coccinella si gira dall'altra parte: evviva! Le coccinelle si scambiano un puntino del proprio colore (azzurro con viola).

Urrà, cinque puntini di colori differenti!

In questo caso la coccinella è pronta per il ballo in maschera. Mettila su uno dei fiori "dente di leone" ancora libero. Poi tocca al prossimo giocatore in senso orario.

Una coccinella è pronta per il ballo anche se ottiene cinque puntini di colori differenti mentre sta sulla parte esterna del petalo! Anche in questo caso, mettila su un dente di leone ancora libero, poi continua a "volare" con la tua coccinella. Una volta che una coccinella sta su un dente di leone, pronta per il ballo, il petalo che occupava resta vuoto per il resto della partita.

Importante: segui sempre le regole per scambiare i puntini! Altrimenti potresti ritrovarti, alla fine della partita, con due coccinelle che non vogliono scambiarsi i puntini! In quel caso le formiche vincono automaticamente!

La freccia si è fermata tra due petali?



Allora le coccinelle restano al loro posto, e sono le formiche ad avanzare verso il ballo!

Le formiche abitano più lontane dal posto in cui si tiene il ballo, perciò questi insetti operosi ci mettono di più per arrivare. Quando la freccia si ferma tra due petali, metti una formica nella casella sul ceppo, se non c'è già. Se invece c'è già una formica sul ceppo, prendila e spostala su una delle foglie ancora libere della pianta verde.

Fine del gioco

La partita termina quando tutti i denti di leone sono pieni di coccinelle, oppure quando tutte le foglie della pianta sono piene di formiche. Se le coccinelle hanno occupato tutti i denti di leone, hanno vinto!

Sono tutte pronte per il ballo in maschera e volano assieme verso la tavola imbandita!

Se le formiche hanno occupato tutte le foglie della pianta, sono loro a vincere e a papparsi tutto il cibo delizioso sulla tavola imbandita.





Primi giochi

Giochi in scatola di qualità creati per i più piccoli.

3+
anni



4+
anni



5+
anni



6+
anni



Pegasus Spiele



DV GIOCHI

Ideazione: Peter-Paul Joopen • Illustrazioni: Anne Pätzke
Layout: Maïke Schiller • Realizzazione e design: Claudia Geigenmüller

© MMXX Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

Per l'edizione italiana da Vinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia. Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.

Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com

