

Viva Topo!

Primi
giochi

4+
anni

Un gioco di Manfred Ludwig

Manfred Ludwig



Manfred Ludwig, classe 1936, è un autore tedesco, di Monaco. Dopo aver studiato all'Università, ha insegnato Francese ed educazione fisica al liceo.

Ha scoperto di avere talento come inventore di giochi grazie ai suoi figli. Oggi è in pensione ed è un nonno orgoglioso dei suoi sei nipotini. Gli piace viaggiare, e continua a inventare giochi. Per lui un gioco da tavolo di successo per bambini deve offrire tante possibili tattiche per vincere.

Contenuto



- 1 tabellone
- 1 gatto
- 18 topi in 4 colori (5 blu, 5 rossi, 4 verdi, 4 gialli)
- 20 pezzi di formaggio (4 pezzi in ognuna di queste grandezze: 1 fetta, 2 fette, 3 fette, 4 fette e tutta la forma di formaggio di 6 fette)
- 1 dado

Storia

I topini sono sempre emozionati quando pensano al paese di Cuccagna, un fantastico posto pieno di delizioso formaggio di ogni genere. Non vedono l'ora di andarci e decidono di partire. Però c'è un piccolo problema: un gatto affamato è sulle loro tracce e rischia di guastare la festa a tutti!

Riusciranno i topini a sfuggire alle grinfie del gatto e ad arrivare al paese di Cuccagna sani e salvi?



Preparazione

In questa casetta, ad esempio, ci vanno i pezzi di formaggio da 4 fette.



1. Colloca il tabellone e il dado al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore sceglie una famiglia di topi di un colore, li prende e li piazza tutti nella grande casa al centro del tabellone. Se giocate in due, ciascuno riceve 5 topi (rossi o blu). Se giocate in tre o quattro, ciascuno riceve 4 topi.
3. Distribuisce tutti i pezzi di formaggio, a seconda della grandezza (1 fetta, 2 fette, 3 fette e 4 fette), nelle casette degli amici dei topi, nei quattro angoli del tabellone. Metti le forme intere di formaggio nel paese di Cuccagna, al centro del tabellone.
4. Piazza il gatto sopra al simbolo "gatto" con il "2", il "3" o il "4", a seconda che giochiate in due, tre o quattro, rispettivamente.

Lo scopo del gioco è di raccogliere più fette di formaggio possibile.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Comincia per primo il giocatore cui piace di più il formaggio (in alternativa tirate a sorte). Chi inizia, tira il dado per primo.

Il risultato del dado è un numero?

Allora uno dei tuoi topi parte per il paese di Cuccagna. Muovi uno dei tuoi topi nella direzione della freccia rossa, di tante caselle quante il numero che hai tirato. Puoi muovere un solo topo per turno.

Suggerimento: porta più topi possibile in gioco, fuori dalla grande casa. I topi che si trovano ancora in casa quando il gatto arriva, dopo aver completato il suo percorso, sono eliminati dal gioco.

Nella stessa casella non ci possono stare più di 4 topi. Se il tuo topo arriva in una casella già occupata da 4 topi, mettilo nella casella precedente (purché ci sia spazio, altrimenti arretra ancora!). Il punto di movimento viene perso.

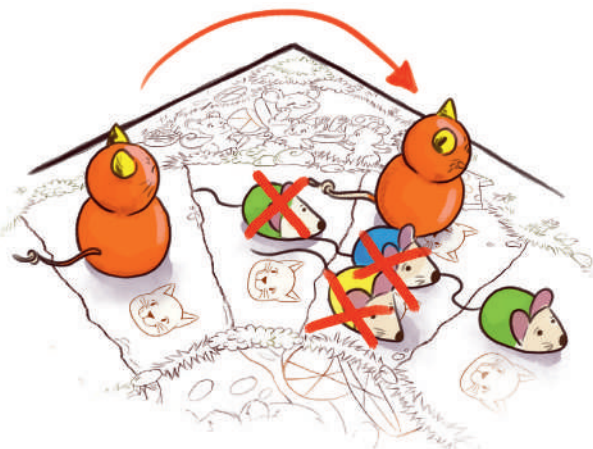
Il risultato del dado è un gatto?



Allora prima di tutto, fai avanzare uno dei tuoi topi di 1 casella; poi fai avanzare anche il gatto di 1 casella. Quindi tocca al prossimo giocatore in senso orario.

I topi fanno **un giro** del tabellone e poi arrivano al paese di Cuccagna: entrano dalla casella con la freccia blu. Il gatto inizia più avanti, ma deve fare **due giri**. Nel primo giro, avanza di 1 casella alla volta lungo il percorso interno. Nel secondo giro avanza di 2 caselle alla volta, lungo il percorso esterno. Il passaggio dal percorso interno a quello esterno è segnato con una freccia (che non viene contata nel movimento). Il gatto si muove sempre sopra i simboli "gatto", e termina il suo percorso, dopo due giri, nella casella con la freccia blu.





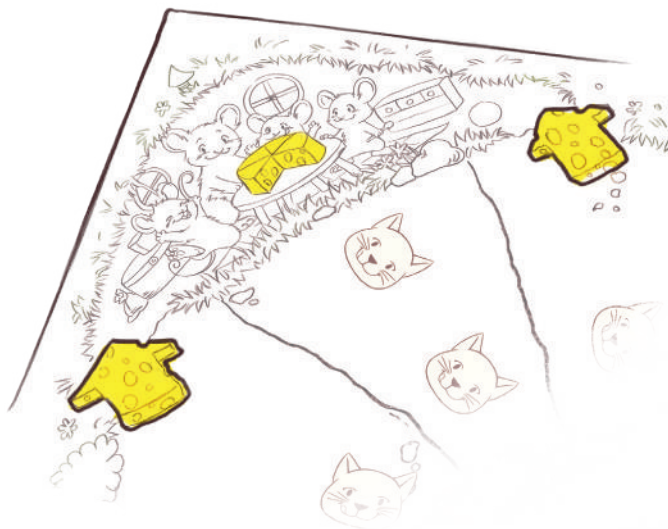
Aiuto! Arriva il gatto!

Se il gatto si avvicina a uno dei tuoi topi, fai attenzione: quando il gatto arriva in una casella dove ci sono dei topi, o la supera, **tutti i topi nella casella sono eliminati dal gioco.**

Suggerimento: all'inizio della partita, cerca di non superare mai il gatto!

Mettersi in salvo presso gli amici

C'è un altro modo di sfuggire al gatto: basta arrivare in tempo in una delle casette dei tuoi amici. Le casette degli amici dei topi sono nei quattro angoli del tabellone: vi si può entrare attraverso le due **caselle con le frecce di formaggio**. Anche le casette contano come caselle, quindi per entrare devi aver tirato un numero che ti consenta di arrivarci (gli eventuali punti di movimento in eccesso sono persi). Se un topo si mette in salvo in una casetta, viene tolto dal gioco. Per rilassarsi e festeggiare di averla fatta in barba al gatto, gli amici gli danno un pezzo di formaggio. Il pezzo di formaggio è tanto più **grosso**, quanto più **vicina** è



la casetta al paese di Cuccagna. Se però nella casetta non sono rimasti pezzi di formaggio, il topo è sfortunato e non riceve niente! Non c'è limite al numero di topi, di qualsiasi colore, che possono essere ospitati in una casetta. I topi possono entrare in una casetta solo girando in senso orario: non appena oltrepassato un ingresso, non possono più tornare indietro.

Restare senza topi

Se sei rimasto senza topi, sia perché sono stati agguantati dal gatto, sia perché sono in salvo in una casetta o nel paese di Cuccagna, continui comunque a giocare il tuo turno finché non finiscono tutti i topi sul percorso. Se tiri il gatto, muovi il gatto. Se tiri un numero, invece, passa la mano.



Il paese di Cuccagna



Ogni topo che riesce ad arrivare al paese di Cuccagna viene ricompensato con **una forma intera di formaggio!**

Fine del gioco

Quando non ci sono più topi sul percorso (sono tutti fuori dal gioco, o in salvo) la partita finisce ed è ora di contare le fette di formaggio. Conta quante ne hai raccolto: una forma intera vale 6 fette, i pezzi ottenuti nelle casette degli amici valgono rispettivamente 1, 2, 3 o 4 fette a seconda della grandezza. Chi ha raccolto più fette vince!



Primi giochi

Giochi in scatola di qualità creati per i più piccoli.

3+
anni



4+
anni



5+
anni



6+
anni



Pegasus Spiele



Ideazione: Manfred Ludwig • Illustrazioni: Anne Pätzke
Realizzazione e design: Claudia Geigenmüller

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

Per l'edizione italiana da Vinci Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG). 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