



# 1, 2, 3... Arriva il lupo!



Dal mondo di Cédric Ramadier e Vincent Bourgeau

**Dai 3 ai 103 anni**  
**Da 2 a 4 giocatori**

## **Contenuto**

- 48 tessere «Percorso»
- 49 carte «Ecco il lupo!»
- 4 pedine «Lupo»

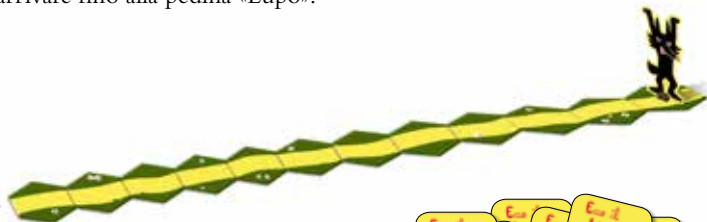
## **Obiettivo del gioco**

Essere l'ultimo giocatore a farsi mangiare dal lupo!

## **Preparazione del gioco**

Ogni giocatore costruisce un percorso di 12 caselle, usando le tessere «Percorso», con il lato verde e giallo rivolto verso l'alto. Poi sceglie la sua pedina «Lupo» e la posiziona sull'ultima casella.

Attenzione! Ogni percorso deve sempre cominciare dal giocatore e arrivare fino alla pedina «Lupo».



Si sistema, quindi, il mazzo delle carte al centro del tavolo.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore che imita meglio l'ululato del lupo comincia la partita. Se i giocatori non riescono a decretare un vincitore, comincia il più giovane. Il primo giocatore gira una carta dal mazzo ed esegue la mossa indicata sulla carta, che viene poi scartata. Il turno passa quindi al giocatore successivo; il gioco procede in senso orario. Nel mazzo potrete trovare le seguenti carte:

### Carta «Il lupo avanza»: +1, +2, +3 o +4 caselle



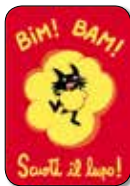
Attenzione! La pedina «Lupo» avanza lungo il percorso di un numero di caselle pari a quello indicato sulla carta: che paura!

### Carta «Il lupo arretra»: -1 casella



La pedina «Lupo» arretra di 1 casella: fiuuu!

### Carta «BIM! BAM! Scuoti il lupo!»



Il giocatore scuote molto forte il suo «Lupo», che ha un capogiro e resta fermo un turno.

Nota bene: se il giocatore gira al primo turno una carta «Il lupo arretra», «BIM! BAM! Scuoti il lupo» oppure «BOOM! Il lupo torna indietro!» (vedi più avanti) non succede nulla e la carta pescata viene scartata. Il turno passa al giocatore successivo.

## Carta «Capovolgi il lupo!»



Il giocatore sdraia la pedina «Lupo» sulla casella su cui si trova. Il lupo, da questo momento in poi, può avanzare al massimo di 1 sola casella per volta, fino a quando il giocatore non avrà pescato nuovamente un'altra carta «Capovolgi il lupo!». Quindi:

- anche se il giocatore pesca una carta «Il lupo avanza» di +2, +3 o +4 caselle, la pedina «Lupo» avanza di 1 sola casella. Tanto peggio per lui!
- se il giocatore pesca la carta «Il lupo cade nel burrone!» deve scartarla senza poterla utilizzare e il turno passa al giocatore successivo.

## Carta «Il lupo cade nel burrone!»



Quando il giocatore pesca questa carta, deve girare la tessera sulla quale si trova la sua pedina. Sorpresa: c'è un burrone! Il lupo ci cade dentro e, poiché ha bisogno di tempo per uscirne, sta fermo due turni. Poi il giocatore può rigirare la tessera «Percorso» e riprendere a giocare pescando nuovamente una carta dal mazzo.



Fronte



Retro

Il lupo cade nel burrone!

## Carta «BOOM! Il lupo torna indietro!»



Il lupo ritorna all'inizio del percorso, sulla casella da cui è partito: che fortuna!

## Carta «Scegli il tuo lupo»



Quando il giocatore pesca questa carta, ne pesca subito una seconda. Ha quindi due possibilità:

- dare la seconda carta a un giocatore a sua scelta che deve fare l'azione indicata sulla carta;
- tenere la seconda carta per sè, se gli è favorevole, e giocarla.

Quando il lupo raggiunge il giocatore, arrivando sulla casella più vicina a lui, lo cattura eliminandolo dal gioco. Gli altri giocatori continuano la partita. L'ultimo giocatore che viene raggiunto dalla pedina «Lupo» vince!

## Variante del gioco

I giocatori possono utilizzare anche le pedine «Lupo» degli altri giocatori. In questo caso le carte «Scegli il tuo lupo» vengono tolte dal mazzo e ogni volta che un giocatore pesca una carta ha due possibilità:

- dare la carta a un giocatore a sua scelta che deve fare l'azione indicata sulla carta;
- tenere la carta per sè, se gli è favorevole, e giocarla.

**Per continuare a giocare,  
scopri tutti gli altri Babagiocchi!**

**Babagioco**  
è un progetto  
**Babalibri**