

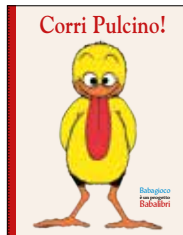
# Corri Pulcino!

Dal mondo di Claude Ponti

## Contenuto del gioco

110 carte:

- 81 carte «Pulcino»
- 29 carte speciali: 8 carte «Pulcino-Martello», 5 carte «Biagio mascherato», 8 carte «Salta-Pulcino», 6 carte «Bravo-Pulcino» e 2 carte «Supermegasbellicata»



## Obiettivo del gioco

Rimanere senza carte in mano prima degli altri giocatori.

## Preparazione del gioco

Mescolare bene le carte e distribuirne sei a ogni giocatore. Il resto delle carte costituisce il mazzo centrale.

## Svolgimento del gioco

Girare la prima carta del mazzo centrale e posarla al centro del tavolo, se il tavolo è rotondo, o al centro del tavolo, se il tavolo non è rotondo. La giocatrice (o il giocatore) che dice più velocemente tre nomi di cacche comincia la partita\*. Se i giocatori non riescono a decretare un vincitore, inizia il più giovane. Il gioco procede in senso orario. Ogni giocatore, al proprio turno, può posare una carta, a condizione che il pulcino che vi è rappresentato abbia una caratteristica in comune con quello della carta che si trova al centro del tavolo. I due pulcini possono stare nella stessa posizione (con le mani dietro la schiena, seduti con le gambe incrociate, in equilibrio su una zampa ecc.), avere lo stesso travestimento (copricapo con le orecchie da coniglio, maschera con le orecchie da elefante ecc.) o fare la stessa smorfia, come negli esempi qui di seguito.

\* Possibili nomi di cacche: *cacca di cane, cacca di coniglio, caccola del naso, cacchina di formica ubriaca, caccola di cioccolato, cacca molle di mucca, caccola di tirannosauro nano, cacca fritta, caccola di bischero, caccola di robot, cacca di ecc.*

Esempi:



Sì! I due pulcini hanno lo stesso travestimento.



Sì! I due pulcini sono nella stessa posizione.



Sì! I due pulcini fanno la stessa smorfia.



No! I due pulcini non hanno caratteristiche in comune.

Se il giocatore non ha carte da posare, ne pesca una dal mazzo. Se la carta pescata ha una caratteristica in comune con quella che si trova al centro del tavolo, il giocatore può scartarla, altrimenti il turno passa al giocatore successivo.

### Carte speciali

Le carte speciali hanno poteri superstraordinari! Ogni giocatore può posarle, al proprio turno, su qualsiasi carta. Dopo aver giocato le carte speciali, il gioco riprende dall'ultima carta «Pulcino» posata.

#### «Pulcino-Martello»

Quando un giocatore la posa, tutti devono appoggiare la mano sul mazzo. Chi lo fa per ultimo pesca una carta e il turno passa al giocatore successivo.



#### «Biagio mascherato»

Si tratta di una carta jolly. Una volta posata, il giocatore ha il diritto di posare un'altra carta a sua scelta.





### «Salta-Pulcino»

Quando un giocatore posa questa carta, il giocatore successivo salta il turno.

In una partita a due, chi posa questa carta può rigiocare subito.



### «Bravo-Pulcino»

Quando un giocatore posa questa carta, tutti i giocatori devono alzare il pollice e gridare «Bravo Pulcino!».

Tocca poi giocare a chi lo dice per primo.

### «Supermegasbellicata»

Quando un giocatore posa questa carta, tutti i giocatori si guardano e scoppiano a ridere.

Il giocatore che ha posato la carta sceglie poi chi deve giocare.



## Variante del gioco per i giocatori esperti

Un giocatore posa una carta; se un altro giocatore ha una o più carte identiche a questa, può posarle tutte in una volta o solo alcune, senza aspettare il proprio turno. I giocatori cui spettava giocare saltano il turno. Questa regola vale anche per le carte speciali.

Nel caso della carta «Salta-Pulcino», saltano il turno tanti giocatori quante sono le carte «Salta-Pulcino» posate.

Se un giocatore posa la carta sbagliata, riprende la sua carta e ne pesca un'altra dal mazzo.

## Variante del gioco per i giocatori più piccoli

I più piccoli, che fanno fatica a tenere tutte le carte in mano, possono prendere in prestito delle mani dalla Multimanoteca, o giocare con le carte appoggiate sul tavolo (che il tavolo sia rotondo o meno). I giocatori possono anche cominciare la partita con quattro carte, invece di sei.

### **Variante del gioco per piccoli e grandi**

I piccoli devono fare attenzione a giocare più lentamente del solito per non offendere i grandi (ma senza farglielo notare!).

### **Variante del gioco per i bebè**

Tutti arrivano primi... contemporaneamente.

### **Variante del gioco per i pesci rossi**

Plasticare le carte e fare attenzione alle pareti dell'acquario: possono riflettere le carte e lasciarle vedere agli altri giocatori!  
Tutte le altre regole del gioco restano invariate.

## **Scopri gli altri Babagiocchi!**



Dai 4 anni  
Da 1 a 6 giocatori



Dai 3 anni  
Da 2 a 4 giocatori



Dai 5 anni  
Da 2 a più giocatori



Dai 3 anni  
Da 2 a 4 giocatori

