

Scopri gli altri Babagiocchi



Dai 3 anni



Dai 3 anni



Dai 3 anni



Dai 3 anni



Dai 3 anni



Dai 3 anni



Dai 3 anni



Dai 4 anni



Dai 4 anni



Dai 5 anni



Dai 5 anni



Dai 5 anni



Dai 5 anni



CHI È IL PIÙ FORTE?

Dal mondo di Mario Ramos



Dai 4 ai 104 anni
Da 1 a 6 giocatori

Contenuto del gioco

- 1 tabellone
- 6 carte rettangolari «Lupo»
- 37 gettoni di cui: 14 coppie di gettoni «Personaggio» e 9 gettoni «Speciali» (1 gettone «Attenti al lupo!», 2 gettoni «Palloncino perduto», 2 gettoni «Re degli animali», 2 gettoni «Giro nel bosco», 2 gettoni «Che buona la banana!»).
- 1 ruota

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è salvare tutti gli animali del bosco prima che il lupo se li mangi in un boccone! I giocatori, collaborando fra loro, devono trovare le 14 coppie di gettoni «Personaggio» prima che tutte le carte rettangolari «Lupo» siano state scoperte.

Preparazione del gioco

Sistematelo con la faccia coperta le carte rettangolari «Lupo», numerate da 1 a 6, negli spazi corrispondenti situati nella parte alta del tabellone. Posizionate la ruota di fianco al tabellone.

A seconda del numero dei giocatori prendete i gettoni «Personaggio» e disponeteli sul tabellone in ordine sparso con la faccia coperta:

- 1 giocatore: 5 coppie di gettoni «Personaggio»;
- 2 giocatori: 10 coppie di gettoni «Personaggio» + 2 coppie di gettoni «Speciali»;
- 3 o più giocatori: tutte le coppie di gettoni «Personaggio» e tutti i gettoni «Speciali» (vedi il paragrafo "I gettoni «Speciali»").



Fai attenzione!

Per le partite più agguerrite, aggiungete anche il gettone «Attenti al Lupo!» (vedi il paragrafo "I gettoni «Speciali»").

Se volete, potete aumentare il numero dei gettoni anche nelle partite con 1 o 2 giocatori. Dimostrate al lupo che siete voi i più forti!

Svolgimento del gioco

Sui gettoni sono rappresentati i personaggi da salvare dalle grinfie del lupo!
Ogni volta che un giocatore trova 2 gettoni «Personaggio» uguali deve toglierli dal tabellone. I giocatori giocano tutti insieme contro il lupo.
Colui che imita meglio l'ululato del lupo comincia la partita. Se tutti gli ululati sono perfetti, inizia il più giovane. Si procede poi in senso orario.
Al proprio turno il giocatore gira la ruota e segue le indicazioni riportate sulla ruota stessa.



Gira 1 gettone: il giocatore gira 1 gettone a sua scelta, memorizza il personaggio raffigurato e lo rimette, coperto, nello stesso punto del tabellone nel quale lo ha trovato. Il turno passa poi al giocatore successivo.



Gira 2 gettoni: il giocatore gira 2 gettoni, cercando di formare una coppia. Se la trova, la toglie dal tabellone e il personaggio rappresentato sui gettoni è salvo! Altrimenti, rimette i gettoni, coperti, dove li ha trovati. Il turno passa poi al giocatore successivo.



Gira 3 gettoni: il giocatore gira 3 gettoni, cercando di formare una coppia. Se la trova, la toglie dal tabellone e il personaggio rappresentato sui gettoni è salvo! Altrimenti, rimette tutti e 3 i gettoni dove li ha trovati, coperti. Il turno passa poi al giocatore successivo.



Lupo: il giocatore gira 1 carta rettangolare «Lupo» non ancora scoperta, disposta nella parte alta del tabellone.
Fai attenzione! I giocatori girano le carte rettangolari «Lupo» seguendo l'ordine crescente dei numeri.

Il turno passa poi al giocatore successivo.



Lupo bruciacchiato: il giocatore gira, coprendola nuovamente, l'ultima carta rettangolare «Lupo» scoperta. Se nessuna carta rettangolare «Lupo» è già stata scoperta, il giocatore gira nuovamente la ruota.
Fai attenzione! I giocatori rigirano, coprendole, le carte rettangolari «Lupo» seguendo l'ordine decrescente dei numeri.

Il turno passa poi al giocatore successivo.



La fata: il giocatore decide quale azione compiere fra le 5 possibili: «Gira 1 gettone», «Gira 2 gettoni», «Gira 3 gettoni», «Lupo», «Lupo bruciacchiato».

I GETTONI «SPECIALI»

Le seguenti regole del gioco valgono solo se avete scelto di giocare una partita con i gettoni «Speciali»; in questo caso, disponeteli sul tabellone insieme a tutti gli altri.



«**Attenti al lupo!**»: quando un giocatore gira questo gettone, il lupo avanza! Il giocatore deve girare, scoprendola, 1 carta rettangolare «Lupo» seguendo l'ordine crescente dei numeri. Il gettone viene poi tolto dal tabellone. Questo gettone ha lo stesso effetto della casella «Lupo» della ruota. Il turno passa poi al giocatore successivo.



«**Palloncino perduto**»: il palloncino di Cappuccetto Rosso è volato via. Per recuperarlo la bambina piange e grida così forte da spaventare il lupo, che si rifugia nella sua tana! Una volta trovata questa coppia di gettoni, il giocatore deve girare, coprendola nuovamente, l'ultima carta rettangolare «Lupo» scoperta sul tabellone. La coppia di gettoni «Palloncino perduto» viene poi tolta dal tabellone. Questo gettone ha lo stesso effetto della casella «Lupo bruciacchiato» della ruota. Il turno passa poi al giocatore successivo.



«**Re degli animali**»: una volta trovata questa coppia, il giocatore la toglie dal tabellone e gira altri 2 gettoni senza usare la ruota! Se trova un'altra coppia, la toglie dal tabellone, altrimenti rimette i 2 gettoni, coperti, dove li ha trovati. Il turno passa poi al giocatore successivo.



«**Giro nel bosco**»: quando un giocatore trova questa coppia, deve girare tutti i gettoni presenti sul tabellone. Poi i giocatori cantano tutti insieme *Giro giro tondo* mentre cercano di memorizzare le immagini sui gettoni. Al termine della canzone il giocatore volta di nuovo tutti i gettoni, coprendoli.



«**Che buona la banana!**»: il giocatore che trova questa coppia deve fare il solletico al giocatore che sta alla sua destra.

Conclusione del gioco

I giocatori vincono la partita quando tutti i personaggi sono usciti dal bosco (cioè tutte le coppie di gettoni «Personaggio» sono state trovate e tolte dal tabellone), prima che le carte rettangolari «Lupo» siano state tutte scoperte. Se invece le carte «Lupo» sono state girate tutte prima che i personaggi siano riusciti a mettersi in salvo, allora il lupo è stato più forte e non resta che sfidarlo a una nuova partita.