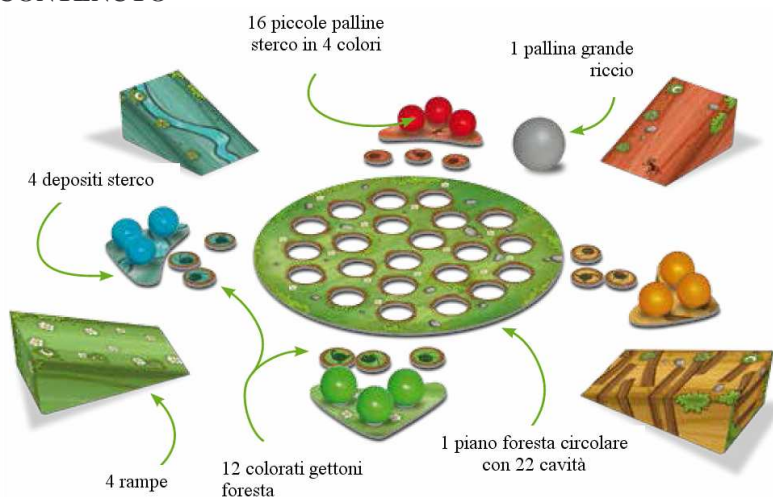


Mit Mist und Tücke

Un gioco rotoloso da 2 a 4 giocatori a partire dai 5 anni

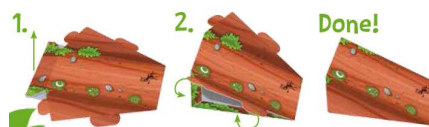
Gli scarabei stercorari raccolgono il cibo per i loro piccoli. Diligentemente rotolano le palline di sterco attraverso l'intera foresta e su per la collina. Uffa è piuttosto faticoso! Bene che i loro piccoli amati aspettino giù nella valle sul lato opposto. Una piccola spinta è sufficiente e la pallina rotola da sola verso le cavità. Ma chi si nasconde tra i cespugli? Il birichino riccio Thunderquick che vuole unirsi al divertimento delle palline rotolanti. Si arriccia rapidamente e vigorosamente rotola giù per il pendio e le belle palline di sterco volano in tutte le direzioni. Chi sarà il primo a portare al sicuro a casa tutte le palline, mentre si riempiono le cavità con il cibo?

CONTENUTO



Come si montano le rampe

1. erigere la parte di fondo
2. piegare le parti laterali e le alette sulle pieghe. Poi inserire ogni aletta nello slot corrispondente: fatto!



SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore che abilmente fa rotolare le palline e riempie le cavità nella foresta con i suoi tre gettoni foresta vince la partita.

PREPARAZIONE

Per prima cosa, con attenzione spingere fuori i gettoni foresta dal cerchio foresta. Poi vanno divisi a seconda del colore del loro retro. Non servono i gettoni con il dorso marrone, che possono essere tenuti come riserva.

Ogni giocatore sceglie una rampa e prende tre gettoni foresta, 1 deposito sterco e 3 palline sterco dello stesso colore. Mettere le palline sterco nel vostro deposito in fronte a voi.

Importante: se si gioca in 2, ogni giocatore prende 4 palline invece che 3.

Se possibile, giocare su un tavolo con una superficie liscia o su un pavimento piano.

Piazzare il disco foresta al centro del tavolo facilmente accessibile a tutti e disponete tutte le rampe attorno alla stessa distanza dal cerchio (a circa 2 lunghezze rampa).

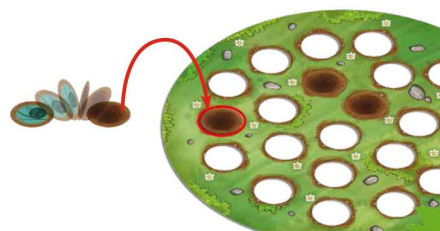
Mettere la palla riccio a portata di mano, ma che non intralci la via fra rampe e foresta.

Chi sa rotolare meglio inizia la partita.

SVOLGIMENTO

Uno dopo l'altro, in senso orario, facciamo rotolare una pallina da qualsiasi punto sulla rampa verso la foresta cercando di finire nelle cavità. Se la vostra pallina si ferma al di fuori della foresta, ritorna nuovamente nel vostro deposito di sterco. In entrambi i casi, il turno passa al giocatore successivo.

Se si riesce a far finire tutte le palline di sterco nelle cavità della foresta, si riprendono e ritornano nel vostro deposito. Poi si mette uno dei propri gettoni foresta (lato foresta) a riempire una della cavità a scelta.



Le speciali funzioni dei gettoni foresta

Quando si chiude una delle cavità, si può usare uno dei tre gettoni foresta. Ognuno di questi gettoni permette un'azione supplementare da svolgere immediatamente:



- far rotolare un'altra vostra pallina



- far rotolare la pallina riccio



- restituire una delle palline presenti nella foresta al suo proprietario

Se una delle vostre palline di sterco è nella foresta, ma non in una cavità, non conta. Ciò significa che non si può chiudere una cavità con un gettone foresta, anche se le altre palline sono già sparse nella cavità della foresta. In questo caso, nel vostro turno successivo, si prende la pallina dalla foresta che non è in una cavità e la si fa rotolare giù dalla rampa. Oppure si può provare con la pallina riccio a spingere quella pallina sterco in una cavità.

***Importante:** Le rampe sono ripide, in modo che le palline hanno un sacco di slancio, soprattutto all'inizio; quindi ha senso lasciare la pallina di sterco verso la parte inferiore del vostro rampa in modo che non superi il vostro obiettivo. I simboli di animali sulle rampe indicano dove le palline hanno più forza (riccio), media (coleottero) o più lenta (lumaca).*

La pallina riccio

Quando **almeno una delle vostre palline** si trova in una cavità della foresta ed avete un altro turno, potete scegliere se far rotolare un'altra vostra pallina oppure la pallina riccio.

Se scegliete la pallina riccio, non potete lanciare una delle vostre palline dalla rampa per quel turno. Invece, avete la possibilità di spingere le palline degli altri giocatori fuori dalla foresta.

Per fare questo è meglio utilizzare la pallina riccio lanciandola dal punto più alto della vostra rampa e mirare alle palline degli altri giocatori. Tutte le palline uscite dalla foresta a causa della pallina riccio sono restituite ai proprietari che le mettono nei loro depositi (lo stesso può capitare per le proprie palline uscite dalla foresta).

Dopo questo, mettete la pallina riccio a lato sul tavolo.

***Importante:** potete utilizzare la pallina riccio solo se avete almeno una vostra pallina su una cavità della foresta!*

Palline sterco contro palline sterco

Se ci sono nella foresta diverse palline sterco nelle cavità può avere senso che lanciate dalla vostra rampa una vostra pallina. In questo modo accrescono le possibilità di spingere le palline avversarie fuori dalle cavità della foresta. Queste palline ritornano dai rispettivi proprietari. Se siete fortunati mentre escono le palline avversarie, la vostra potrebbe rimanere in una cavità della foresta. Naturalmente potete usare una vostra pallina per spingere in una cavità una vostra pallina che è nel piano della foresta ma non in una cavità.

Se la vostra ultima pallina rimasta nel piano della foresta ma non in una cavità è spinta da una pallina avversaria e cade in una cavità, immediatamente riprendete le vostre palline e chiudete una cavità con un vostro gettone foresta. Se è l'ultimo gettone, vincete la partita immediatamente.

***Importante:** è permesso muovere la vostra rampa per avere una lancio migliore, ma non avvicinandola al piano della foresta.*

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che usa i suoi 3 gettoni foresta per chiudere delle cavità vince. Per ottenere questo dovete far rotolare le palline di sterco nelle cavità tre volte e chiudere una cavità alla volta.