

## **Mmm!**

Un gioco cooperativo di Reiner Knizia per l'intera famiglia di topi (dai 5 anni in su)

### **HO BISOGNO DEL TUO AIUTO!**

*Ciao, sono Charlie, il topo di casa. Io e mia moglie Carlotta, stiamo organizzando una grande riunione di famiglia, e stanno arrivando proprio tutti! Vorrei essere certo che ognuno avrà abbastanza da mangiare durante il soggiorno, quindi devo iniziare ad accumulare una certa riserva. Ma ad essere sincero non cerdo che dovrei fare tutto da solo. Mi potete aiutare a raccogliere tutto il cibo di cui abbiamo bisogno dalla dispensa della famiglia Smith e portarlo nella nostra casetta? Tuttavia c'è un piccolo dettaglio che stavo quasi dimenticando di ricordare: dobbiamo essere veloci! Gli Smith hanno un gatto nero e sono certo che non sarà affatto felice se sottrarremo il cibo dalla dispensa degli Smith. Se volete vedere come sono basta che guardiate la scatola dove mi vedrete giocherellare con dei dadi. Carino vero? Ma bando alle ciance, è ora di agire. Mi aiuterete?*

### **DI COSA HAI BISOGNO?**

3 dadi con 6 facce diverse: pane, pesce, cetriolo, formaggio, carote e la X rossa

1 tavoliere a due facce

56 gettoni topo (inclusi 7 di riserva)

1 gatto nero

Prendete il tavoliere e apritelo sul tavolo. Controllate quante pedine bianche sono raffigurate in basso a sinistra accanto alla testa del gatto nero. Possono essercene una o due. Per la vostra prima partita usate il lato in cui ce n'è una sola.

Piazzate il gatto nero sopra la pedina bianca.

Prendete tutti i gettoni topo e poneteli accanto al tavoliere.

Il più coraggioso prende i 3 dadi e può iniziare a giocare.

### **VIA!**

Grazie per l'aiuto. Assieme, dobbiamo ora riuscire a raccogliere tutti i pezzi di cibo dalla dispensa e portarli nella mia casa.

Il giocatore che ha i dadi li lancia:

Su 5 delle 6 facce potete vedere un simbolo cibo – pane, pesce, cetriolo, formaggio, carota, gli stessi cibi raffigurati sul tavoliere. Ogni cibo raffigurato sul tavoliere è suddiviso in un certo numero di caselle (da 2 a 4). Se un dado mostra un cibo lo possiamo piazzare su una casella corrispondente, se cioè, come nella figura, il dado raffigura il cetriolo, piazzatelo su una casella del tavoliere che raffiguri appunto un cetriolo.

### **VARIANTE PER UN GIOCO PIÙ IMPEGNATIVO**

Vuoi una sfida più impegnativa? Prova ad applicare queste regole:

invece di piazzare ogni dado su una casella cibo corrispondente qualsiasi, devi piazzare tutti i dadi nella stessa riga o nella stessa colonna.

Se il primo dado p piazzato come in figura, gli altri dovranno essere piazzati o nella stessa colonna (a) o nella stessa riga (b)

**Importante:** Sebbene sia soltanto un giocatore a tirare i dadi, dovete decidere dove piazzarli tutti assieme. Discutete tra di voi per trovare il posto migliore!

**X rossa:** Cosa significa la X rossa? Niente di buono! Se uno dei dadi mostra la X rossa non può essere piazzato, almeno per questo lancio.

**REGOLA IMPORTANTE:** Dopo aver lanciato i dadi **dovete piazzarne almeno uno**, ma se volete anche 2 o perfino tutti e 3.

Se tutti i dadi sono stati piazzati passate direttamente alla fase B: raccogliere il cibo.

Se invece non siete riusciti a piazzare tutti i dadi (per esempio perché avete ottenuto una X rossa, o il cibo corrispondente è già stato preso) allora dovete scegliere se preferite:

A) lanciare di nuovo i dadi oppure

B) raccogliere il cibo

A) lanciare di nuovo i dadi

Dopo aver lanciato e piazzato almeno un dado, potete decidere di lanciare nuovamente i dadi non ancora piazzati. Dopodiché dovrete nuovamente piazzare almeno un dado e se vi rimane un altro dado potete ancora decidere di rilanciare o di fermarvi. Ma ricordate, non potete più lanciare i dadi già piazzati.

**Sballare:** può accadere, a volte perfino dopo il primo tiro, che non riusciate a piazzare nemmeno un dado. Questo significa che in questo turno non potrete raccogliere alcun pezzo di cibo. Anche i dadi eventualmente piazzati vanno rimossi e non sostituiti dai gettoni. Inoltre dovrete muovere in avanti il gatto nero di un passo. Poi dovrete consegnare i dadi al giocatore successivo per iniziare un altro turno.

*Nella figura si vede la strada che segue il gatto nero per spostarsi dalla cucina alla dispensa.*

B) raccogliere il cibo

Se siete riusciti a piazzare tutti e tre i dadi sul tavoliere o avete deciso di fermarvi, potete iniziare a raccogliere il cibo, sostituendo ogni dado con un gettone topo. Questo indica che quel pezzo di cibo è già stato preso e non potrete più piazzare un dado in quella posizione.

Devo muovere il gatto? Se durante l'ultimo turno siete riusciti a coprire completamente un cibo, non dovete muovere il gatto, se invece non ci siete riusciti allora dovrete muovere il gatto di un passo verso la dispensa.

**Nella figura si vede che è stato piazzato un gettone che ha completato un cibo, quindi il gatto non va mosso. Avete guadagnato tempo prezioso!**

Infine passate i dadi al giocatore seguente che inizia un nuovo turno.

**Avete vinto? Beh... quasi**

Siete riusciti a raccogliere tutto il cibo prima che il gatto abbia raggiunto la dispensa? Incredibile, ce l'abbiamo fatta davvero! Grazie al vostro *fantastico* aiuto siamo riusciti a immagazzinare abbastanza cibo per tutta la famiglia. Proviamo a giocare di nuovo e vediamo se saremo altrettanto bravi!

Il gatto ha raggiunto la dispensa? La prossima volta faremo meglio. Ma grazie comunque per il vostro eroico aiuto, siamo comunque riusciti a portar via un po' di cibo.

Siete topi eroici e il gioco è troppo semplice per voi?

Girate il tavoliere e riprovate a giocare dall'altro lato (ricordate, il lato in cui si vedono due pedine bianche vicino alla testa del gatto). Ora i pezzi di cibo da raccogliere sono più grandi e tutto si fa più difficile! **Ma sono sicuro che assieme supereremo tutte le difficoltà.**

A prescindere dal risultato potete misurare quanto siete stati bravi:

Se siete riusciti a raccogliere tutto il cibo potete contare quanti spazi mancavano al gatto prima di entrare nella dispensa (entrare nella dispensa è un passo):

**6 o più spazi:** Incredibile! Riprovaci subito per dimostrare che non si è trattato di un colpo di fortuna e se ci riuscite di nuovo potete considerarvi delle vere leggende topiche!

**5 o 4 spazi:** Straordinario! Siete felici e potete rientrare a casa senza nemmeno affrettarvi troppo.

**3 o 2 spazi:** Ben fatto, avete davvero aiutato Charlie

**1 spazio:** Wow, avete rischiato grosso, ma siete comunque tornati a casa a mani piene.

Se il gatto è entrato nella dispensa, non tutto è perduto, potete comunque valutare quanto vicini siete andati alla vittoria:

**Mancava solo 1 pezzo di cibo:** non preoccupatevi, ce l'avevate quasi fatta.

**Mancavano 2 o 3 pezzi di cibo:** Charlie non è riuscito a portar via tutto ciò di cui aveva bisogno, ma almeno non è tornato a casa affamato.

**Mancavano 4 o 5 pezzi di cibo:** siete riusciti a raccogliere proprio pochino. Farete meglio la prossima volta.

**6 o più pezzi mancanti:** La dispensa è integra, dimostra che puoi fare di meglio!

## SCHEMA DEL TURNO DI GIOCO

