

REGOLE DEL GIOCO



Un gioco
di Leo Colovini,
per 2-4 giocatori,
di 6 anni o più.

IL GIOCO IN BREVE

Gli **Animabili** sono dei giocherelloni e amano sfidarsi in una corsa nella valle del **Mulino** per andare poi tutti insieme a fare merenda. Ogni giocatore rappresenta una coppia di **Animabili** e vince il primo che riesce a fare arrivare entrambi al **Mulino Bianco**.

Per muoverli si usano le carte **Merendina**, numerate da 1 a 9 in 4 colori, oppure le carte **Superpotere**, delle carte jolly che attivano il **Superpotere** di ciascun **Animabile**, consentendogli di compiere dei movimenti speciali.

MATERIALE



▲ 8 pedine Animabili in legno

Un tavoliere che raffigura la valle del **Mulino** con il sentiero che la attraversa e che passa dalle 4 basi di diverso colore. Alcune caselle rappresentano un papavero, un fiordaliso, un fiore di camomilla o una coppia di spighe



◀ 8 carte Animabili
(4 coppie) in 4 colori



Un mazzo di 92 carte di cui 72 carte **Merendina** di 4 colori (ognuno corrispondente a una diversa merendina) numerate da 1 a 9 e 20 carte **Superpotere**

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Ogni giocatore sceglie una coppia di Animabili dello stesso colore (per esempio Mu e Nella), prende le due carte corrispondenti, che pone scoperte davanti a sé, e le due pedine corrispondenti, che piazza nella base di quel colore. Se siete meno di 4, riponete nella scatola le pedine e le carte non utilizzate.
- Mescolate insieme le carte Merendina e le carte Superpotere, e distribuite 5 carte per ogni giocatore. Impilate le carte restanti coperte a formare il mazzo da cui pescare, poi scoprite la prima carta e ponetela accanto al mazzo a iniziare la pila degli scarti.
- Inizia l'ultimo giocatore ad aver mangiato una merendina Mulino Bianco.

IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Quando è il tuo turno, devi scegliere una delle carte (Merendina o Superpotere) che hai in mano e giocarla sopra la pila degli scarti (non è consentito passare).

LE CARTE MERENDINA

Quando giochi una carta Merendina sopra un'altra carta Merendina si possono verificare due casi:

1. La carta che hai giocato **CORRISPONDE** per tipo di merendina o per valore alla carta in cima alla pila degli scarti (per esempio in cima alla pila degli scarti c'è un 3 Plumcake e tu giochi un 7 Plumcake oppure un 3 Flauti). In questo caso devi muovere una **TUA PEDINA** di un numero di passi corrispondente al valore della carta giocata (Fig. 1).
2. La carta che hai giocato **NON CORRISPONDE** alla carta in cima alla pila degli scarti, né per merendina, né per valore (per esempio in cima agli scarti c'è un 3 Flauti e tu giochi un 2 Pan Goccioli). In questo caso devi muovere una **PEDINA AVVERSARIA** a tua scelta di un numero di passi corrispondente al valore della carta giocata (Fig. 2).



Fig. 1: il giocatore giallo gioca un 3 Flauti che corrisponde per valore al 3 Plumcake in cima agli scarti e pertanto può muovere una propria pedina di 3 passi.

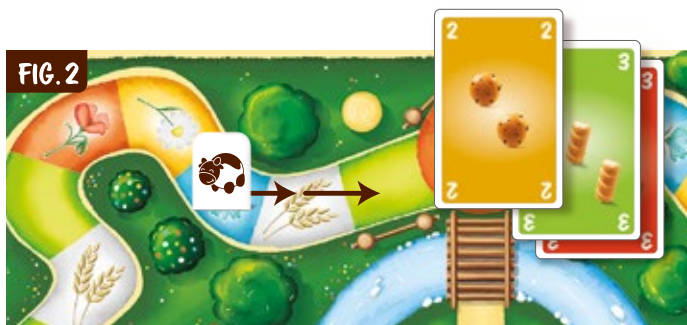


Fig. 2: il giocatore arancione gioca un 2 Pan Goccioli, che non corrisponde né per valore, né per merendina al 3 Flauti in cima agli scarti. Il giocatore non può quindi muovere una propria pedina, ma deve muovere di 2 passi una pedina avversaria e decide di muovere la pedina bianca Mu.

ATTENZIONE: se una pedina si muove attraverso una base la deve conteggiare come una normale casella (Fig. 3).

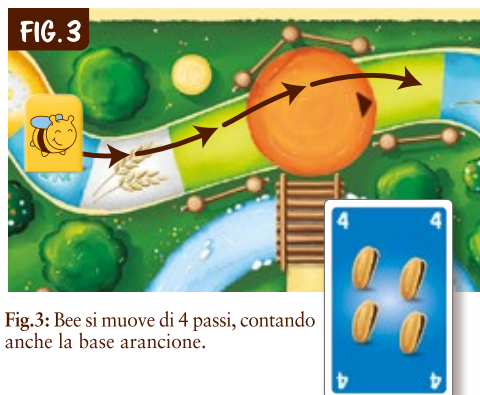


Fig. 3: Bee si muove di 4 passi, contando anche la base arancione.



Fig. 4: il giocatore bianco gioca un 8 Plumcake sopra una carta Superpotere, può quindi muovere di 8 passi una propria pedina perché una carta Merendina giocata sopra una carta Superpotere viene sempre considerata corrispondente.

LE CARTE SUPERPOTERE

Quando giochi una carta Superpotere (non ha importanza quale sia la carta in cima agli scarti) scegli uno dei tuoi due Animabili e attiva il suo superpotere, muovendolo seguendo le regole speciali descritte nella carta dell'Animabile.

Ogni Animabile ha un particolare superpotere che viene descritto nella sua carta.



LE CARTE ANIMABILI



TEAM GIALLO: Bee l'apina e Shelly la lumachina

Se attivi il superpotere di Bee, puoi farla volare fino alla prima casella libera con il simbolo della camomilla. Se la prima casella con la camomilla è occupata, Bee prosegue fino alla successiva e, se anche questa è occupata, fino a quella dopo e così via.

Se attivi il superpotere di Shelly, puoi muoverla di 1, 2 oppure 3 passi a tua scelta e poi ripescare dal mazzo tante carte quante ne servono per riportare la tua mano a 5 carte.

TEAM BIANCO: Nella la gallinella e Mu la mucchina

Se attivi il superpotere di Nella, puoi farla razzolare fino alla prima casella libera con il simbolo delle spighe. Se la prima casella con le spighe è occupata, Nella prosegue fino alla successiva e, se anche questa è occupata, fino a quella dopo e così via.

Se attivi il superpotere di Mu, puoi pescare una carta dal mazzo, giocarla immediatamente sulla pila degli scarti e muovere Mu del numero di passi che corrisponde al valore della carta. **Attenzione!** Se si tratta di un'altra carta Superpotere, giocala e muovi Mu di 4 passi.

TEAM ARANCIONE: Stampy il coniglietto e Polly la paperella

Se attivi il superpotere di Stampy, puoi farlo balzare fino alla prima casella libera con il simbolo del papavero. Se la prima casella con il papavero è occupata, Stampy prosegue fino alla successiva e, se anche questa è occupata, fino a quella dopo e così via.

Se attivi il superpotere di Polly, puoi muovere Polly di tanti passi quanto vale la carta Merendina sopra cui hai giocato la tua carta Superpotere. **Attenzione!** Se si tratta a sua volta di una carta Superpotere, muovi Polly di 4 passi.

TEAM AZZURRO: Otto il gufetto e Birba la volpina

Se attivi il superpotere di Otto, puoi farlo volare fino alla prima casella libera con il simbolo del fiordaliso. Se la prima casella con il fiordaliso è occupata, Otto prosegue fino alla successiva e, se anche questa è occupata, fino a quella dopo e così via.

Se attivi il superpotere di Birba, puoi rubare una carta a caso dalla mano di un avversario, giocarla subito sulla pila degli scarti e muovere Birba del numero di passi che corrisponde al valore della carta Merendina rubata. **Attenzione!** Se si tratta di un'altra carta Superpotere, giocala comunque sopra la pila degli scarti e

muovi Birba di 4 passi. Se l'avversario a cui hai rubato la carta rimane senza carte, può pescare subito dal mazzo tante carte quante ne servono per riportare la sua mano a 5 carte.

RIPESCARE

Alla fine del tuo turno, solo se hai mosso una pedina avversaria oppure sei rimasto senza carte, pesca tante carte quante ne servono per riportare la tua mano a 5 carte. Se invece hai mosso una tua pedina e hai ancora carte in mano **NON PUOI RIPESCARE** e dovrai proseguire con meno carte in mano.

Nota: se rimani senza carte perché Birba ti ha rubato l'ultima, ripesci subito 5 carte.

CATTURE

Quando una pedina termina la sua mossa sulla stessa casella in cui si trova un'altra pedina (perfino se è dello stesso colore!), quest'ultima viene catturata e deve tornare all'ultima base che ha oltrepassato (Fig. 5). Fanno eccezione le pedine che si trovano nelle basi, che sono luoghi sicuri in cui possono sostare più pedine. **Attenzione:** può capitare di catturare una pedina sia muovendone una propria, sia muovendone una altrui (Fig. 6)!



Fig. 5: il giocatore bianco gioca una carta Superpotere e decide di muovere Mu. Pesca quindi la prima carta del mazzo e la gioca sugli scarti. Si tratta di un 5 Plumcake, quindi Mu si muove di 5 passi, terminando il movimento sulla casella in cui c'è la pedina Bee, che viene quindi catturata e mandata indietro fino alla base arancione, l'ultima che ha superato.



Fig. 6: al turno successivo tocca al giocatore azzurro che gioca il 4 Pane+Cioccolato sopra il 5 Plumcake. Poiché le due carte non hanno nulla in comune, il giocatore deve muovere una pedina avversaria di 4 passi. Poco male: muovendo Stampy, cattura Nella la gallinella, mandando anche lei nella base arancione.

IL MULINO BIANCO

Compiuto l'intero tour della valle, quando una pedina Animabile dispone di un movimento in grado di farle raggiungere od oltrepassare la base del proprio colore, attraversa il ponticello e raggiunge il Mulino Bianco al centro del tavoliere (Fig. 7). Questo può accadere anche se il movimento viene effettuato da un avversario (Fig. 8).



Fig. 7: il giocatore giallo gioca una carta Superpotere e decide di muovere Bee, che vola quindi fino alla prima casella camomilla. La casella però è occupata da Polly, quindi Bee prosegue il suo movimento. La successiva casella camomilla si trova oltre la base gialla, pertanto Bee si ferma nella sua base e raggiunge il Mulino.

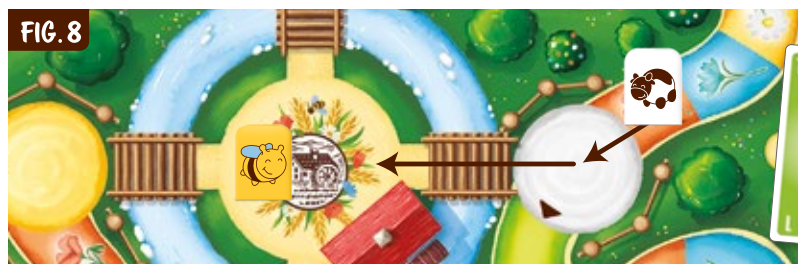


Fig. 8: qualche turno dopo tocca al giocatore azzurro che gioca un 1 Flauti, che non combacia con il 7 Pan Goccioli ora in cima alla pila degli scarti. Deve quindi muovere una pedina avversaria e decide di muovere Mu che raggiunge la base bianca e quindi il Mulino.

FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore porta la sua seconda e ultima pedina dentro il Mulino Bianco vince il gioco! La gara è conclusa e tutti possono andare al Mulino Bianco a festeggiare insieme!