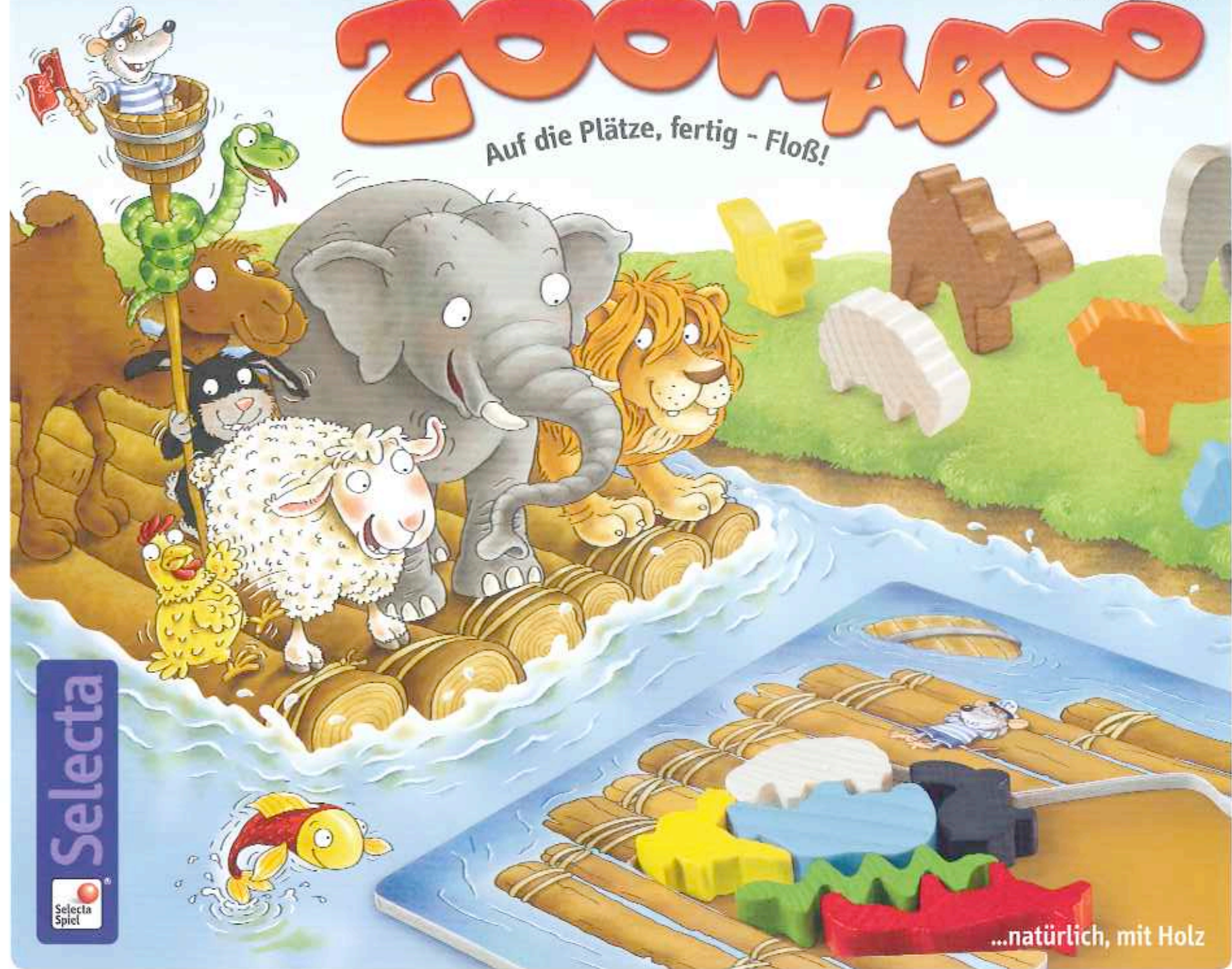


Autor: Carlo A. Rossi

ZOO WABOO

Auf die Plätze, fertig - Floß!



Selecta



...natürlich, mit Holz

I

Storia

Splash! L'elefante Eddi è caduto in acqua. Gli altri animali scoppiano a ridere. Il topo Manni si contorce dalle risate. L'aveva detto che non c'era più posto sulla zattera! Come ogni anno, gli animali organizzano un'allegria gita in zattera sul fiume e tutti vogliono partecipare. Ma c'è davvero posto per tutti?



I

Preparazione

- A Sistemate gli animali e la pila di zattere sul tavolo.
- B Accanto a questi, tenete a portata di mano i punti vin-
cita e la clessidra.
- C Adesso mescolate bene le carte degli animali, impi-
latele e sistematele coperte sul tavolo.
- D Poi prendete ciascuno una carta "Sì" ed una
carta "No".

Scopo del gioco

Lo scopo è quello di valutare correttamente quanti ani-
mali troveranno posto su una zattera.



A



B



C



D



I**Il gioco**

- 1 Sistemate una zattera a portata di mano, nel centro.
- 2 Scoprite 10 carte di animali e distribuitele attorno alla zattera.
- 3 Cercate quindi gli animali di ogni carta e sistematele sopra la carta.
- 4 A questo punto, ognuno deciderà per proprio conto se tutti gli animali troveranno posto sulla zattera. Se pensate che vi sia posto a sufficienza, sistemate la carta "Sì" coperta davanti a voi. Se credete invece, che non tutti gli animali vi troveranno posto, prendete la carta "No".
- 5 Quando tutti avranno preso la loro decisione, scoprite le carte tutti insieme.



I Il gioco

6 Tutti hanno detto "Sì"? Allora aggiungete una nuova carta con un animale e continuate a giocare dal 4 .

Tutti hanno detto "No"? Allora sostituite una carta di animale con un'altra e continuate a giocare dal 3 .

Tutti hanno detto "No" tre volte consecutivamente? Allora raccogliete gli animali e le carte e continuate a giocare dal 2 .

Uno oppure alcuni giocatori hanno detto "No"? Allora si prosegue dal 7 .

7 A questo punto, quelli che hanno detto "Sì" girano la clessidra e cercano, tutti insieme, di comporre il puzzle degli animali sulla zattera. A tempo scaduto si procede alla valutazione. Importante: Gli animali vanno sdraiati sulla zattera! Non è consentito sistemarli in piedi o l'uno sopra l'altro.



I Punteggi

Ce l'avete fatta per tempo? Allora i punti vincita vanno consegnati a quelli che avevano detto "Sì".

Il tempo non è bastato oppure gli animali erano troppi? Allora i punti vincita vanno consegnati a quelli che avevano detto "No".

Distribuzione dei punti:

1° partita = 1 punto ciascuno 4° partita = 4 punti ciascuno

2° partita = 2 punti ciascuno 5° partita = 5 punti ciascuno

3° partita = 3 punti ciascuno 6° partita = 6 punti ciascuno

Avanti con la prossima partita! Togliete la zattera dal gioco e riponete gli animali insieme agli altri. Riponete le carte degli animali sulla pila. Mescolate bene e ripetete il gioco a partire dal 1.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo la sesta partita. Vince il giocatore o i giocatori che avranno totalizzato il maggior numero di punti.

1.



4.



2.



5.



3.



6.



I

Contenuto

6 zattere

30 animali di legno

30 carte di animali

18 punti vincita

4 carte "Sì"

4 carte "No"

1 clessidra

istruzioni del gioco

Autore: Carlo A. Rossi

Illustrazione: Gabriela Silveira