

Pippo

Solche Strolche!

Pippo il contadino cerca i suoi animali
di Reinhard Staupe

Giocatori: 2 - 8 **Età:** dai 4 anni **Durata:** 15 minuti

Contenuto: 25 carte raffiguranti ognuna un animale grande (cane, gatto, cavallo, mucca, maiale) in diversi colori (rosso, blu, verde, viola, giallo)
25 carte con ognuna quattro animali diversi

CONCETTO LUDICO

Pippo il contadino è orgogliosissimo dei suoi animali! Nelle stalle tiene cavalli, mucche e maiali, nel cortile e nel fienile, cani e gatti scorrazzano liberamente. È talmente fiero che ogni sera Pippo va alla fattoria li conta tutti. Ma purtroppo ne manca sempre qualcuno. Aiutate Pippo a ritrovare i suoi animali!

OBIETTIVO

Sulle carte raffiguranti ognuna quattro animali diversi manca il quinto. Si tratta di trovare la carta sul tavolo con l'animale mancante. Chi trova per primo l'animale giusto guadagna la carta scoperta con i quattro animali. Vince il giocatore con il maggior numero di carte.

PREPARATIVI

Mischiare separatamente le carte con rappresentato sul retro Pippo felice e Pippo triste. Mettere in centro al tavolo di carte con Pippo triste, con il retro rivolto verso l'alto. Disporre, scoperte, attorno al mazzo, le carte di Pippo felice.

Attenzione: ogni giocatore deve poter riconoscere e toccare tutte le carte senza troppe difficoltà.

SVOLGIMENTO

Inizia il giocatore più giovane e gira la prima carta del mazzo. Sulla carta sono illustrati quattro animali diversi di quattro colori diversi. Manca dunque il quinto animale del quinto colore e va trovato tra le carte in tavola, raffiguranti ognuna un unico animale. Chi è il più veloce?

Esempio: *La carta in cima al mazzo raffigura un cane giallo, una mucca viola, un cavallo blu e un maiale verde. Manca il gatto rosso.*

Non appena un giocatore trova l'animale mancante del colore giusto tra tutto le carte scoperte, deve toccare la carta corrispondente e gridare: "è qui il gatto rosso"(vedi esempio). Chi tocca per primo la carta giusta vince la carta scoperta del mazzo, la mette davanti a sé e ne scopre un'altra.

E così via. Durante tutto il gioco le 25 carte con i singoli animali rimangono invariate scoperte sul tavolo.

FINE

Il gioco finisce una volta presa l'ultima carta dal mazzo. Vince chi ha il maggior numero di carte in quanto è riuscito a rendere nuovamente felice Pippo il contadino.

Noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach, MCMXCVIII