

SALTA SALTA coniglietto



Una cosa è certa, ai coniglietti piace moltissimo saltare di qua e di là, ma c'è una cosa che amano ancora di più ed è mangiarsi una bella e buona carota.

Usa la tua abilità per far saltare il coniglietto sui campi di carote per raccoglierne il più possibile, ma attenzione alla sua golosità, sarà dura domarla ed evitare che si mangi le carote raccolte.

Ma attenzione!!! Non ci sono solo i coniglietti a gironzolare per i campi, una volpe è pronta ad acciuffarli facendo balzi ancor più lunghi dei loro.

I lati delle carte

Le "carte coniglio" hanno due lati differenti:



coniglio che **salta**



coniglio che **mangia**

Le "carte punti" valgono 1, 2 o 3 punti, ossia carote. Le carte hanno due lati identificati con nomi differenti:



carta campo



carta carota

Preparazione del gioco

Togliere dal mazzo le 4 carte coniglio e la carta volpe. Scegliere un coniglio a testa. Mescolare il mazzo e sistemare al centro 8 "carte punti" con il lato "campo" rivolta in alto, in linea orizzontale, distanziate un po' tra loro.

Se i giocatori si posizionano tutti da un lato del tavolo, sistemare le 8 carte a 5 carte di distanza dal bordo.

Se i giocatori si posizionano alle due estremità frontali del tavolo, sistemare le 8 carte al centro del tavolo.



Turno di gioco

Parte per primo il giocatore più giovane seguendo poi l'ordine che si preferisce. In alternativa potete usare l'App gratuita "Ludodi" scaricabile da GooglePlay e AppStore.

Si prende la propria carta coniglio, la si sistema ad una carta di distanza dal bordo (se il giocatore è molto piccolo potrà avvicinarsi alle "carte campo" fino a 3 carte dal bordo), in piedi, in verticale appoggiata sul tavolo.



Il salto del coniglio
il lato dove colpirlo non ha importanza

Si colpisce la carta con l'unghia del dito medio o dell'indice, tentando di farla arrivare su una delle "carte campo" poste sul tavolo.

Se il giocatore non è soddisfatto del proprio lancio, lo può ripetere un'altra volta. Il secondo lancio sarà quello valido. Dopo che tutti i giocatori avranno fatto saltare i loro conigli, toccherà alla volpe.

Il primo giocatore prenderà la carta volpe e la farà saltare nello stesso modo dei conigli. In questo caso l'obiettivo sarà quello di arrivare su una o più "carte coniglio" degli avversari.

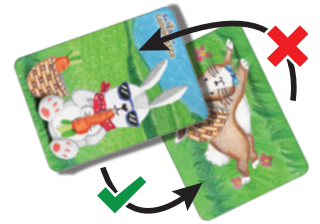
Dopo il salto della volpe si passa a controllare le combinazioni ottenute.

Ordine di svolgimento delle combinazioni

Seguire l'ordine scelto precedentemente, ma quando ci sono più carte coniglio sovrapposte tra loro, l'ordine di riferimento è dato dall'ordine di sovrapposizione. La carta che si trova sopra ha la priorità da quelle che si trovano sotto e così via.



Ognuna ha effetto solo sulla carta che si trova immediatamente sotto di lei.



Dopo aver svolto l'effetto della combinazione, la "carta coniglio" viene ripresa dal proprietario aspettando che tutti terminino le loro combinazioni, prima di procedere alla fase successiva.

Possibili combinazioni

Coniglio che **salta**
FINISCE **sopra/sotto** una "carta campo"



Raccoglie la "carta campo". Il giocatore prende la carta, la posiziona accanto a sé e la gira facendola diventare una "carta carota".

Coniglio che **mangia**
FINISCE **sopra/sotto** una "carta campo"



"Mangia" la/le carote della "carta campo" senza raccoglierle. La carta viene rimessa nel mazzo.

Coniglio che **mangia**
FINISCE su una porzione del tavolo senza carte



"Mangia" a caso una delle sue "carte carota" scelta dall'avversario alla propria sinistra, La carta viene rimessa nel mazzo.

Coniglio che **mangia**
FINISCE **sopra** una "carta coniglio" che **mangia** o **salta**



"Mangia" a caso una delle "carte carota" in possesso all'avversario. La carta viene rimessa nel mazzo.

Più "conigli" che **saltano** e **mangiano** che
FINISCONO **sopra/sotto** una "carta campo"



ha la priorità il coniglio che **mangia**, la "carta campo" viene rimessa nel mazzo.

Più "conigli" che **saltano** o **mangiano** che
FINISCONO **sopra/sotto** una "carta campo"



nessuno di questi svolgerà la sua azione e la "carta campo" rimarrà dove si trova.

Volpe che FINISCE **sopra/sotto** una o più “carta coniglio” che **mangiano** o **saltano**



fa scappare tutti i conigli, che perdono tutte le “carte carota” raccolte fino a quel momento. Le carte vengono rimesse nel mazzo.

Volpe FINISCE **sopra/sotto** una “carta campo” dove è presente uno o più conigli che **saltano** o **mangiano**



fa scappare il/i coniglio/i prima che svolgano la loro azione sulla “carta campo”, ma non fa perdere loro nessuna “carta carota” raccolta in precedenza.

Volpe che FINISCE su una “cata campo” dove è presente un coniglio, ma quest’ultimo tocca una seconda “carta campo”



Il coniglio scapperà, senza conseguenze, dalla “carta campo”, dove è presente la volpe, ma compierà le sue azioni sull’altra “carta campo”.

Le combinazioni non indicate non producono effetti

Rimpiazzo “carte campo” e turno successivo

Se dopo aver svolto tutte le combinazioni, sul tavolo sono presenti:

- **almeno 4 “carte campo”**, procedere con un nuovo turno di gioco
- **meno di 4 “carte campo”**, mescolare le carte del mazzo e posizionare sul tavolo, il numero di carte mancanti per formare nuovamente la fila di 8 “carte campo”. Dopo di che procedere con un nuovo turno di gioco.

Vittoria

Vince chi riuscirà ad avere per primo 6 carote alla fine del turno di gioco.

Vai su ludodi.it e scopri altri giochi in Print&Play

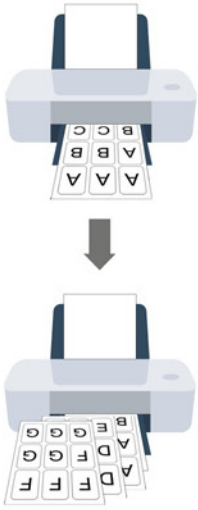
ogni giorno
ludodi

COME SI STAMPA

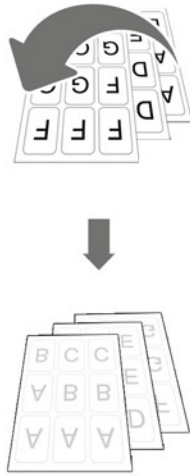


HOW TO PRINT IT

1°



2°



3°



4°



**STAMPARE
IL FRONTE**

PRINT THE FRONT

**CAPOVOLGERE
LE PAGINE
ORIZZONTALMENTE**

TURN THE PAGES
ROUND HORIZONTALLY

**INSERIRLE
NELLA STAMPANTE
SENZA RUOTARLE**

INSERT THEM
INTO THE PRINTER
WITHOUT ROTATING THEM

**STAMPARE
IL RETRO**

PRINT THE BACK



COME SI TAGLIA HOW TO CUT IT



SEGUI LA LINEA STAMPATA SU UN LATO DELLE CARTE
FOLLOW THE PRINTED LINE ON ONE SIDE OF THE CARDS

