



Cenerentola



Meelis LOOPEER



4+



1-4



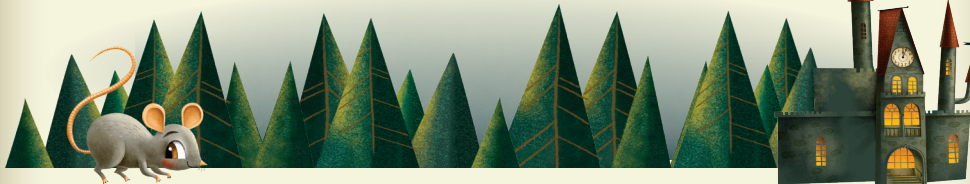
20 min



Maciej Szymanowicz

INTRODUZIONE

Tutto il regno è in fermento per il grande evento che sta per arrivare! Oggi il principe organizzerà un grande ballo! Tutti i sudditi sono invitati, inclusa Cenerentola. Ma come può andare al ballo senza un vestito o delle scarpette? Come arriverà al castello? Avrà bisogno di una carrozza! Grazie alla magia, i sogni possono diventare realtà. Per esaudire il desiderio di Cenerentola dovrai aiutarla a trovare tutto il necessario per il ballo prima che l'orologio rintocchi la mezzanotte.



OBIETTIVO DEL GIOCO

In questo gioco cooperativo cercherete di aiutare Cenerentola a trovare tutto ciò di cui ha bisogno per andare al ballo al momento giusto. I dadi vi indicheranno quale mossa fare nel round. Vincerete se troverete tutti gli oggetti e i personaggi prima che l'orologio rintocchi la mezzanotte.



Contenuto:

- 1 pannello orologio
- 12 tessere base (in 6 coppie: 2 topolini, 2 cavalli, 2 scarpette, vestito e guanti, ratto e cocchiere, zucca e carrozza)
- 12 tessere speciali (specchi, calderoni, clessidre, bacchette - 3 di ognuno)
- dado magico
- 1 sagoma di Cenerentola (segnalino primo giocatore)
- le istruzioni che stai leggendo



GIOCO BASE

PREPARAZIONE

1. Montate il pannello orologio come mostrato nella figura sottostante. Mettete la struttura così creata al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederla.
2. Posizionate la lancetta dell'orologio sulle 12 in punto.
3. Mescolate le 12 tessere base (2 topi, 2 cavalli, 2 scarpette, vestito e guanti, ratto e cocchiere, zucca e carrozza). Dopodiché posizionatele al centro del tavolo per formare un rettangolo 3x4 di tessere. Lasciate un po' di spazio tra le tessere, in modo che sia più facile girarle durante il gioco.
4. Mettete il dado vicino alle tessere a faccia in giù.
5. Ora è il momento di scegliere il primo giocatore che inizierà a giocare: sarà la persona che ha partecipato più di recente ad un ballo o ad una festa. Questo giocatore prende la sagoma di Cenerentola e inizia a giocare.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Nel proprio turno un giocatore tira il dado e fa la mossa indicata dal risultato del tiro. Dopodiché passa la sagoma di Cenerentola al prossimo giocatore in senso orario che proseguirà il gioco con il suo turno.



RISULTATI DEL DADO



Il dado mostra una bacchetta magica

Il giocatore rivela una tessera a scelta in modo che tutti i giocatori possano vedere l'immagine sull'altro lato. Dopodiché rivoltata la tessera a faccia in giù nella sua posizione.

Esempio: I giocatori sono Simona, Federico e Marta. Simona è stata l'ultima ad aver partecipato ad un ballo, quindi inizia il gioco. Nel suo turno tira il dado ottenendo “Bacchetta Magica”. Simona sceglie una delle tessere e la rivela in modo che gli altri giocatori possano vederla. La tessera mostra una gonna. Simona rigira a faccia in giù la tessera e la rimette nella stessa posizione in cui l'ha presa. Dopodiché passa Cenerentola a Federico.





Il dado mostra un calderone

Il giocatore prende una tessera a scelta senza mostrarla agli altri giocatori, la guarda, dopodichè la rimette nella sua posizione a faccia in giù.

Esempio: *Federico tira il dado dopo che Simona ha passato il suo turno e ottiene "Calderone". Federico sceglie una delle tessere, la prende e guarda l'immagine nascosta sull'altro lato in modo che nessuno possa vederla. Senza dire niente agli altri giocatori, Federico mette la tessera coperta nello stesso posto dove l'ha pescata. Dovrà cercare di memorizzare l'immagine e la posizione in quanto sarà utile più avanti nel gioco. Federico passa ora Cenerentola a Marta.*



Il dado mostra una clessidra

Il turno del giocatore è fatto di due mosse in quest'ordine: cercare una coppia e muovere le lancette dell'orologio.

Cercare una coppia

Il giocatore di turno deve cercare una coppia delle cose di cui Cenerentola ha bisogno per andare al ballo. Prima di tutto sceglie e rivela una delle due tessere che vuole girare. Se gli altri giocatori sanno dove è nascosta la seconda tessera che fa coppia con questa, possono aiutare il giocatore di turno indicandogli la tessera (ogni giocatore può indicare al massimo una tessera). A questo punto, il giocatore di turno sceglie la seconda tessera che vuole girare, la prende e la guarda in segreto. Se entrambe le tessere (la prima vista da tutti e la seconda vista solo dal primo giocatore)



formano una coppia, allora il giocatore gira entrambe le tessere a faccia in su e le mette vicino all'orologio. Se le tessere, invece, non formano una coppia, il giocatore di turno le rimette nel posto in cui le aveva prese, senza rivelare ai giocatori la seconda tessera scelta.

Muovere la lancetta

Il giocatore che ha appena fatto la sua mossa muove la lancetta dell'orologio esattamente un'ora in avanti.

(se la lancetta fatica a muoversi, potete allentare leggermente il rivetto sul retro dell'orologio)

Esempio: *Marta è il giocatore di turno. Ha tirato clessidra ed è il momento di cercare una coppia. Sceglie una tessera e la mostra: c'è una scarpetta sopra. Gli altri giocatori indicano una delle tessere, quella sotto cui credono ci sia l'altra scarpetta: ma ogni giocatore indica una tessera diversa! Marta non si fida della memoria dei suoi compagni e decide di girare una tessera a sua scelta. La guarda di nascosto ma è una zucca! Marta rimette le due tessere al loro posto, a faccia in giù, senza mostrare la zucca agli altri giocatori. Dopodiché, sposta la lancetta avanti di un'ora e passa Cenerentola a Simona.*



FINE DEL GIOCO

Due possibili finali:

Se i giocatori hanno trovato tutte le coppie prima dello scoccare della mezzanotte, Cenerentola è pronta per il ballo e i giocatori hanno vinto.

O:

Se scocca la mezzanotte ma i giocatori non hanno ancora trovato tutte le coppie, Cenerentola non è riuscita a prepararsi in tempo e la partita è persa...

VARIANTE MAGICA

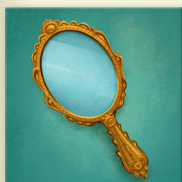
Una volta che hai preso confidenza con la versione base del gioco, puoi passare ad utilizzare le tessere speciali.

- 1.** Mettete l'orologio al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederla.
- 2.** Posizionate la lancetta dell'orologio sulle 12 in punto.
- 3.** Mescolate le tessere speciali e datene una casualmente ad ogni giocatore. I giocatori mettono la tessera appena ricevuta di fronte a loro, a faccia in su, sul tavolo.
- 4.** Pescate 4 tessere speciali e mescolatele con le tessere base. Dopodiché mettete le tessere a faccia in giù sul tavolo a formare un quadrato 4×4. Lasciate un po' di spazio tra le tessere, in modo che sia più facile girarle durante il gioco.
- 5.** Mettete via le tessere speciali avanzate. Non verranno usate in questa partita.
- 6.** Il giocatore più giovane diventerà il primo giocatore.

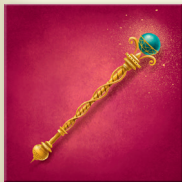


Svolgimento della Partita – Versione Magica

La partita si svolge in modo molto simile alla versione base. La differenza è nell'utilizzo delle tessere speciali. Quelle che si scoprono tra le tessere base al centro del gioco non hanno valore – sono al centro solo per rendere più complessa la ricerca delle coppie. Le tessere speciali ricevute all'inizio della partita da ogni giocatore hanno, invece, proprietà magiche. Il giocatore può usare la sua tessera speciale solo una volta per partita, dopo aver tirato I dadi. Dopo aver utilizzato la tessera, il giocatore può metterla da parte, dato che non potrà essere riutilizzata durante tutta la partita.



Specchio: se il proprietario di una tessera speciale Specchio, ha ottenuto **Clessidra** sul dado, può scartare questa tessera per guardare 3 tessere (al posto di due) durante la ricerca della coppia. La prima viene rivelata a tutti, come di consueto. Mentre la seconda e la terza le vede segretamente, senza mostrarle agli altri. Anche se la prima tessera di quelle nascoste forma una coppia, il giocatore può comunque guardare la seconda tessera nascosta per acquisire maggiori informazioni.



Bacchetta Magica: se il proprietario di una tessera Bacchetta Magica, ha ottenuto **Bacchetta Magica** sul dado, può scartare la tessera per girare fino a 2 tessere (al posto di 1) e mostrarle agli altri giocatori.





Calderone: se il proprietario di una tessera Calderone, ottiene **Calderone** sul dado, può scartare questa tessera per guardare 2 tessere (invece di una) senza rivelarle agli altri giocatori. Dopo averle viste, rimette le tessere, a faccia in giù, ognuna al suo posto, come di consueto.



Clessidra: se il proprietario di una tessera Clessidra, ottiene **Clessidra** sul dado, può scartare questa tessera per non muovere la lancetta dell'orologio.

VARIANTE AVANZATA

La preparazione del gioco e lo svolgimento della partita sono identici alla **Variante Magica** con una sola eccezione: dovete trovare le coppie nell'ordine corretto.

Innanzitutto dovete trovare le coppie della **sezione viola**, quindi:

- coppia di topolini,
- coppia di cavalli.



Dopo aver trovato quelle coppie, dovete passare alla ricerca delle coppie nella **sezione rosa**:

- coppia di scarpette,
- abito e guanti.

Infine, una volta trovate le coppie della sezione rosa, potrete passare alla **sezione gialla**:

- ratto con cocchiere,
- zucca con carrozza.

Potete cercare le coppie all'interno di una sezione nell'ordine che preferite.





ALTRE VARIANTI DI GIOCO



Per rendere la partita più facile per i giocatori più giovani, potete giocare con la seguente regola: quando l'orologio scocca la mezzanotte, avrete un'ultima possibilità di trovare le coppie. Dovrete indicare tutte le coppie correttamente (e nell'ordine corretto se state giocando alla versione avanzata). Se non fate errori, vincerete la partita. Se fate anche un solo errore, perderete. Per rendere la partita più facile o più difficile, potete ridurre o incrementare il numero di tessere speciali posizionate al centro del tavolo quando giocate alla versione Magica o Avanzata. Ovviamente, le tessere sul tavolo non formeranno più un quadrato 4x4.



Rimanete sempre aggiornati sulle ultime novità: www.facebook.com/RedGloveEdizioni

Red Glove di Dumas Federico, Via Carriona 259b, 54033 Carrara, (MS) Italy
Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa, Poland
© 2020 Granna All rights reserved Made in Poland

www.redglove.eu

www.granna.pl

GRANNA

