



Hansel e Gretel

Krzysztof Jurzysta

Maciej Szymanowicz

Introduzione

Immersi in una foresta oscura, Hansel e Gretel stavano cercando la via di casa. I due piccoli si erano persi e avevano camminato così a lungo che le loro pancine iniziarono a brontolare. Ad un tratto, un'insolita casetta apparve davanti ai loro occhi, era tutta fatta di dolci di vario genere. Senza pensarci troppo, i bambini si misero subito a mangiare le prelibatezze di quella casetta, strappando qui un pezzo di caramella dal davanzale della finestra, lì una deliziosa grondaia di pan di zenzero, e così via.

All'improvviso, la spaventosa Strega guardò fuori dalla casetta.

- *Ehi, mascalzoni! Ora vi prendo!* - gridò lei. Hansel e Gretel iniziarono a fuggire via, strappando qua e là qualche dolcetto dalla casa. Aiutate i bambini a raccogliere provviste e a non farsi catturare dalla strega malvagia!



Scopo del gioco

Hansel e Gretel è un **GIOCO COOPERATIVO** in cui dovete aiutare i bambini a mangiare 5 omini di pan di zenzero della casetta della strega. Nel gioco, dovete cercare di completare le immagini dei dolcetti. Ogni volta che ci riuscite, ottenete un segnalino casetta di pan di zenzero. Non appena raccogliete 5 di questi segnalini, il gioco finisce immediatamente con la vittoria dei giocatori.

Ma attenzione alla Strega, proverà a prendervi!

Contenuto:

- 40 tessere dolcetto



- 4 tessere cappello della Strega



- 8 segnalini pan di zenzero

- 2 tessere inizio



- 3 pedine di legno
(Hansel, Gretel, Strega)

- Casetta della Strega

- Il manuale che stai leggendo adesso



All'inizio della vostra prima partita, dovete costruire la casa della Strega:



Come costruire la casa:

1. Rimuovete delicatamente le parti A e B dalle fustelle.
2. Piegate i muri della casa (A) e modellateli come mostrato in figura.
3. Inserite le pareti della casa (A) nella base (C).
4. Piegate il tetto e modellatelo con cura come mostrato nell'immagine.
5. Posizionate il tetto (B) sui muri della casa (A).

Nota: *dovete inserire tutti e 4 i lati del tetto nelle apposite fessure sui muri contemporaneamente.*

Nota: *l'ordine è importante: mettete prima le pareti nel supporto, poi inserite il tetto!*



Preparazione del gioco

Separate i **cappelli della Strega** e le **tessere inizio** dalle altre tessere. Poi **mescolate le tessere dolcetto**.

Distribuite 2 tessere dolcetto a faccia in su ad ogni giocatore e dividete il resto delle tessere in 4 pile (cercate di renderle più o meno della stessa altezza).

Aggiungete 2 cappelli della Strega ad ogni pila. Poi mescolate ogni pila separatamente e posizionate le immagini a faccia in giù in un luogo facilmente accessibile a tutti i giocatori.



Disponete le pedine nelle posizioni di partenza sul tabellone:



● **La Strega nello spazio**



● **Hansel e Gretel nello spazio**



Mescolate i segnalini pan di zenzero e posizionatene 5 sul tetto della casetta della Strega. Riponete quelli restanti nella scatola, non verranno utilizzati in questa partita.



Posizionate la tessera iniziale adatta al centro del tavolo (può essere ruotata a piacere):

● **in 2 giocatori**

posizionate una tessera
con 2 pallini viola
(una delle due)



● **in 3 giocatori**

posizionate la tessera
con 3 pallini viola



● **in 4 giocatori**

posizionate la tessera
con 4 pallini viola



Svolgimento del gioco

Inizia la partita il giocatore che per ultimo ha mangiato pan di zenzero o il più giovane tra i giocatori. La partita si divide in round, nei quali svolgerete 1 turno a testa in senso orario. Nel vostro turno, scegliete 1 delle vostre 2 tessere dolcetto e ponetela vicina ad almeno una delle tessere già sul tavolo, in modo che almeno uno dei suoi lati tocchi almeno un lato di un'altra tessera. Potete ruotare la tessera come meglio preferite. Se completate l'immagine intera di un dolcetto, prendete 1 segnalino pan di zenzero dal tetto della casetta come ricompensa e posizionatelo sul tavolo per ricordare quanti dolcetti pan di zenzero avete già mangiato. Alla fine del vostro turno, pescate una nuova tessera da una qualsiasi delle pile, in modo da avere sempre 2 tessere davanti a voi. Quando tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno, **il round finisce**.

TESSERA CAPPELLO DELLA STREGA

Se trovate il cappello della Strega mentre pescate una tessera, dovete muovere immediatamente la pedina della Strega lungo il bordo della scatola di tanti spazi quanti sono i pallini ● viola sui bordi esterni delle tessere (vedi: **fine del round**). Dopo aver spostato la pedina, rimettete il cappello della Strega nella scatola e pescate una nuova tessera dolcetto al suo posto. Poi inizia il turno del giocatore successivo.



Segnalini Pan di Zenzero

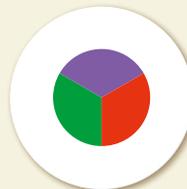
Dopo aver ottenuto un segnalino pan di zenzero, giratelo per scoprire quale bonus avete ricevuto. Potrete utilizzarlo in qualsiasi momento ed in qualsiasi ordine.

Scegliete insieme quando utilizzarlo, ma una volta attivato il bonus, dovete girarlo nuovamente dal lato del pan di zenzero.

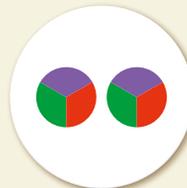
Non potrete più usare il bonus, ma il segnalino verrà contato nel numero dei Pan di Zenzero che dovete ottenere per vincere.



- Muovete qualsiasi pedina di 1 spazio in qualsiasi direzione.



- Muovete qualsiasi pedina di 2 spazi in qualsiasi direzione.



- Potete annullare il movimento di qualsiasi pedina.

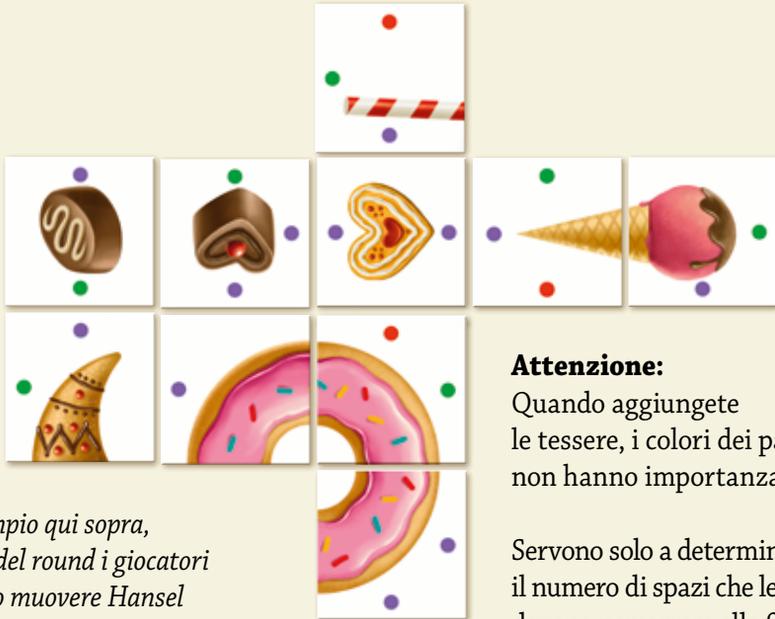


Fine del round

Quando hanno giocato tutti i giocatori, il **round termina**.

Dovete quindi muovere ogni pedina in senso orario.

Si muovono prima Hansel e Gretel e poi la Strega. Le pedine vengono spostate di tanti spazi quanti sono i pallini di un dato colore (verde per Hansel, rosso per Gretel, viola per la Strega) sul bordo esterno delle tessere posizionate.



*Nell'esempio qui sopra,
alla fine del round i giocatori
dovranno muovere Hansel
di 6 spazi, Gretel di 2
e la Strega di 4.*

Attenzione:

Quando aggiungete
le tessere, i colori dei pallini
non hanno importanza!

Servono solo a determinare
il numero di spazi che le pedine
devono percorrere alla fine
del round.



Fine del gioco



Il gioco può finire in 3 modi:

- quando i giocatori riescono ad ottenere **5 segnalini pan di zenzero** - il gioco termina immediatamente con la vittoria dei giocatori;
- quando **la Strega cattura almeno uno dei due bambini**, ovvero quando la sua pedina si trova nello stesso spazio della pedina di Hansel o di Gretel o quando la supera - il gioco termina immediatamente con la sconfitta dei giocatori;



- quando **uno dei due bambini corre così veloce da raggiungere la pedina della Strega**, ovvero quando la pedina di

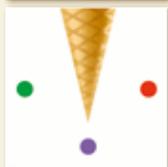
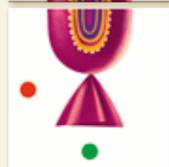
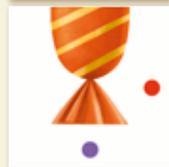
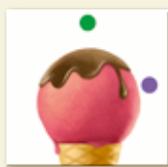
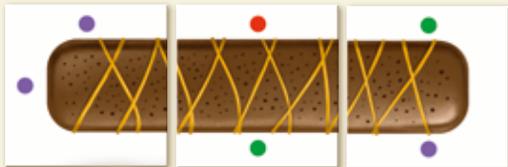
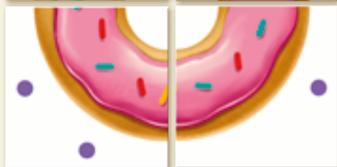
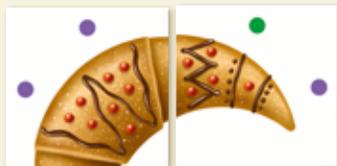
Hansel o di Gretel si trova nello stesso spazio della pedina della Strega o quando la supera - il gioco termina immediatamente con la sconfitta dei giocatori.

LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Per rendere il gioco un po' più difficile, potete non utilizzare le azioni bonus nascoste sotto ai segnalini pan di zenzero; questi verranno utilizzati solo come segnalini da collezionare per raggiungere la vittoria.



Tessere Dolcetto



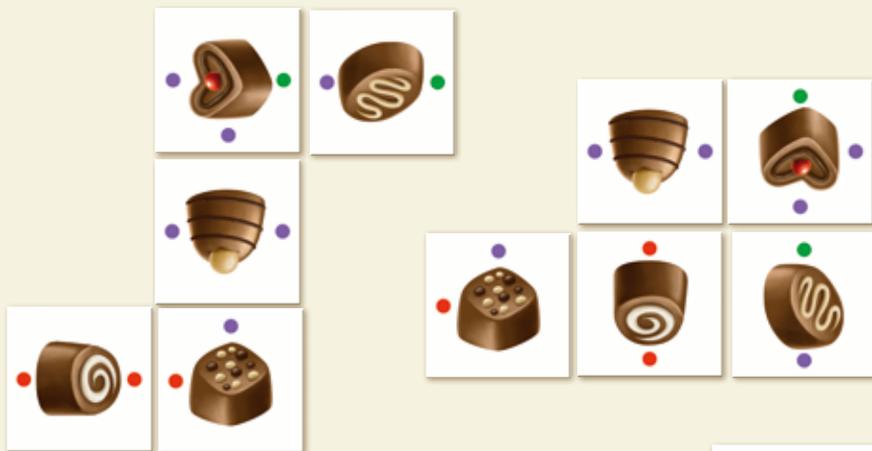
Stella

Questo biscotto magico (non appena lo aggiungete), vi permette di pescare un segnalino pan di zenzero.



Ciocolatini

Per comporre un set completo, dovete completare tutti e 5 i cioccolatini e potete disporli nella forma che preferite, a patto di non infrangere le regole del posizionamento delle tessere.



Briciole

Questo è un elemento che aggiunge difficoltà al gioco, non riceverete segnalini pan di zenzero per questo.





L'autore del gioco desidera ringraziare in modo particolare i tester elencati di seguito e tutti gli amici - per il loro supporto e per i preziosi suggerimenti.

• **tester del gruppo Portotypy (Katarzyna Cioch, Marek Chodań, Zbigniew Kisły)**

• **Wojciech Wiśniewski (Pamper) • Paweł Kąkol • Małgorzata Mitura • Aleksander Redwan • Joanna Wójtowicz**

Graphic design • Gerard Lepianka
Traduzione italiana • Cecilia Stefani



Red Glove Edizioni & Distribuzioni
Red Glove è un marchio NRG SRL
Via Emanuele Filiberto 2 20149 Milano (MI)
Partita IVA: 11481380969

© 2021 Granna
Tutti i diritti riservati
Made in Poland

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa



GRANNA

www.redglove.eu

www.granna.pl