

ANIMALI IN FUGA

**UN GIOCO DA TAVOLO
COOPERATIVO E COMPETITIVO!**

REGOLAMENTO



Nella fattoria regna il caos! Gli animali sono ovunque. Ora tocca a voi riportarli nel loro recinto. Potete scegliere se giocare in modalità: **COOPERATIVA**: assicuratevi che tutti gli animali tornino nel proprio recinto. Ma attenzione! Gli animali devono rientrare prima che faccia buio, altrimenti perderete! **COMPETITIVA**: intralciate gli altri giocatori bloccando i recinti. Chi riuscirà per primo a riportare i propri animali nei recinti?

CONTENUTO



1 Tabellone



5 Cavalli



5 Galline



5 Maiali



5 Capre



5 Mucche



1 Contadino



5 Recinzioni



1 Dado



DUE VARIANTI DI GIOCO

Nella **variante cooperativa** (in cui lavorerete insieme) giocherete collaborando contro il gioco. Nella **variante competitiva** (in cui giocherete tutti contro tutti) solo uno dei giocatori vincerà.

PREPARAZIONE MODALITÀ COOPERATIVA

Distribuite tutti gli Animali **1 2 3 4 5** nei cinque Recinti **12 13 14 15 16** sul Tabellone come segue: un cavallo, una mucca, una capra, un maiale e una gallina per ciascun Recinto. Posizionate le cinque Recinzioni **6 7 8 9 10** attorno alla Fattoria al centro del Tabellone e il Contadino **11** in corrispondenza della Fattoria **17**.

P. 4

PREPARAZIONE MODALITÀ COMPETITIVA

Ogni giocatore sceglie un tipo di Animale e distribuisce i cinque Animali di quel tipo nei cinque Recinti **12 13 14 15 16** sul Tabellone, uno in ciascun Recinto. Se ci sono meno di cinque giocatori, rimettete gli Animali che non avete scelto nella scatola. Posizionate le cinque Recinzioni **6 7 8 9 10** attorno alla Fattoria **17** al centro del Tabellone. Il Contadino non è parte del gioco e va lasciato nella scatola.

P. 7

MODALITÀ COOPERATIVA (LAVORATE INSIEME)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Se riuscirete a riportare tutti gli animali nei rispettivi recinti prima che faccia buio, vincete il gioco!

FLUSSO DI GIOCO

Inizia il gioco chi ha visitato una fattoria didattica. Poi sarà il turno del giocatore successivo in senso orario. Quando è il vostro turno, tirate il Dado.



Se esce 1, 2 o 3, decidete insieme quale Animale dovrà fare 1, 2 o 3 passi. Poi muovete l'Animale che avete scelto. Le regole per il movimento sono le seguenti:



- Un passo significa: spostare un Animale da un Recinto ad un altro ad esso adiacente.
- Potete spostare solo un Animale per turno, e solo in una direzione, o in senso orario o in senso antiorario.



- Un Animale non può tornare su un Recinto su cui è già stato durante quel turno.
- Non potete mai far fare all'Animale meno passi di quelli indicati dal Dado, ma potete scegliere di non muovere per quel turno.



- Se esce la Luna, fate avanzare il Contadino ¹¹ di un passo.
- Dalla Fattoria ¹⁷ all'1 è un passo, dall'1 al 2 un altro passo, e così via.
 - Dal 5 allo spazio Luna è un passo.
 - Ad ogni passo fatto dal Contadino diventa sempre più buio. Se il Contadino arriva sullo spazio Luna , è scesa la notte e perdete la partita.





Se esce la Recinzione, decidete insieme quale Recinzione spostare. Dovete spostare una Recinzione da uno spazio attorno alla Fattoria a uno a scelta tra due Recinti. Le regole per lo spostamento sono le seguenti:

- Nessun animale può attraversare una Recinzione posta tra due Recinti.
- D'ora in poi, gli Animali possono entrare nella Fattoria **17**, attraverso il passaggio lasciato dalla Recinzione spostata. Come ciascun Recinto, anche la Fattoria conta come un passo. Una volta spostata un'altra Recinzione, gli Animali potranno attraversare la Fattoria per spostarsi su un altro Recinto.
- Se tutte le Recinzioni sono state spostate tra i Recinti, ogni volta che tirando il Dado vi uscirà la Recinzione dovete rispostare una Recinzione attorno alla Fattoria. Quando tutte le Recinzioni sono state riportate alla Fattoria, quella successiva dovrà essere spostata nuovamente tra due Recinti, e così via.
- Non potete posizionare due Recinzioni sullo stesso spazio.



Esempio: la Recinzione 8 è stata spostata e ora blocca il passaggio tra i Recinti adiacenti 12 e 13. Gli Animali che si trovano sul Recinto 13 possono però entrare nella Fattoria (17).

FINE DELLA PARTITA

Se tutti gli Animali sono tornati al proprio Recinto prima che il Contadino abbia raggiunto lo spazio Luna, avete vinto la partita. Ben fatto!

Se il Contadino raggiunge lo spazio Luna prima che tutti gli Animali siano rientrati nei propri Recinti, la giornata è finita e avete perso la partita. Provate ancora!



VARIANTI DIFFICOLTÀ

Se volete rendere il gioco **PIÙ FACILE**, fate come segue:

Tutte le regole rimangono invariate, ma le Recinzioni non sono parte del gioco e rimangono nella scatola. Se tirando il Dado esce la Recinzione, potete ritirare. Gli Animali possono spostarsi soltanto da un Recinto all'altro e non possono attraversare la Fattoria.

Se volete rendere il gioco **PIÙ DIFFICILE**, fate come segue:

Tutte le regole rimangono invariate, ma il Contadino inizia dall'1 e appena arriva sullo spazio Luna è buio.

Se siete già **BRAVI A GIOCARE**, fate come segue:

Tutte le regole rimangono invariate, soltanto quattro cambiano leggermente.

- Il Contadino inizia dal 2 e appena arriva sullo spazio Luna è buio.
- Se tirando il Dado esce 1, 2 o 3, non scegliete un solo Animale da muovere, bensì un tipo di Animale, e fate compiere i passi a tutti gli Animali dello stesso tipo presenti in un Recinto.
- Dovete fare sempre il numero di passi che vi è uscito. Non potete comunque fare meno passi di quelli indicati, ma ora non potete nemmeno decidere di non fare alcun passo. Dovete sempre muovere.
- Se il Contadino si trova tra un Recinto e la Fattoria, nessun animale può attraversare passando per quello spazio, anche se non ci sono Recinzioni.

Se volete giocare **DA SOLI**, potete farlo!

Tutte le regole rimangono invariate, ma ora dovrete prendere tutte le decisioni da soli.

MODALITÀ COMPETITIVA (GIOCATE TUTTI CONTRO TUTTI)

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Chi riporta per primo tutti i propri animali nel rispettivo Recinto vince.

FLUSSO DI GIOCO

Inizia il gioco chi ha visitato una Fattoria didattica. Poi sarà il turno del giocatore successivo in senso orario.

Quando è il vostro turno, avete due azioni tra cui scegliere, poi il vostro turno termina:



TIRARE IL DADO



SPOSTARE UNA
RECINZIONE





TIRARE IL DADO



Se esce 1, 2 o 3, potete far fare 1, 2 o 3 passi a uno dei vostri Animali.



- Un passo significa: spostare un Animale da un Recinto ad un altro ad esso adiacente.
- Potete spostare solo un Animale per turno, e solo in una direzione, o in senso orario o in senso antiorario.



- Un Animale non può tornare su un Recinto su cui è già stato durante quel turno.
- Non potete mai far fare all'Animale meno passi di quelli indicati dal Dado, ma potete scegliere di non fare alcun passo per quel turno.
- Gli Animali non possono attraversare una Recinzione posizionata attorno alla Fattoria o tra due Recinti.

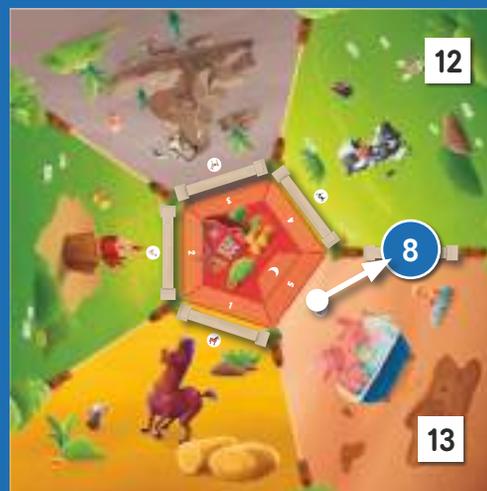


Se esce la Luna, il vostro turno termina immediatamente.



Se esce una Recinzione, dovete spostare una Recinzione su uno spazio differente tra due Recinti o attorno alla Fattoria. Decidete voi quale Recinzione spostare e dove posizionarla. Le regole per lo spostamento sono le seguenti:

- Non è possibile posizionare due Recinzioni sullo stesso spazio.
- Non potete mai rispostare una Recinzione sullo spazio da cui era stata spostata nel turno precedente.
- Quando una Recinzione che si trovava attorno alla Fattoria viene spostata, gli Animali del Recinto adiacente possono entrare nella Fattoria attraverso il passaggio che si è creato. Come ciascun Recinto, anche la Fattoria conta come un passo. Una volta spostata un'altra Recinzione, gli Animali potranno attraversare la Fattoria per spostarsi su un altro Recinto.



Esempio: la Recinzione 8 è stata spostata e ora blocca il passaggio tra i Recinti adiacenti 12 e 13. Gli Animali possono comunque entrare nella Fattoria passando attraverso il passaggio creato dallo spostamento della Recinzione.

2

SPOSTARE UNA RECINZIONE SENZA TIRARE IL DADO

Se due dei vostri Animali si trovano ad entrambi i lati di una Recinzione, insieme possono spostare la Recinzione. Invece di tirare il Dado, durante il vostro turno potrete spostare soltanto la Recinzione. Entrambi gli Animali rimangono dove sono.

- Questa è una scelta intelligente se, ad esempio, non potete spostare nessuno dei vostri Animali perché sono tutti bloccati dalle Recinzioni, mentre gli altri Animali che avete sono già tornati nel loro Recinto.
- Se volete spostare una Recinzione ma avete solo un Animale da un lato, dovrete prima portarne un altro dall'altro lato della Recinzione.
- **Attenzione:** non potete mai rispostare una Recinzione sullo spazio da cui era stata spostata nel turno precedente!

Esempio a 3 giocatori: la Recinzione 7 può essere spostata dal giocatore che gioca con i maiali perché ci sono maiali posizionati su entrambi i lati. La recinzione 9 può essere spostata dal giocatore che gioca con le galline perché ci sono galline posizionate su entrambi i lati.



FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che per primo riporta tutti i propri animali nel rispettivo Recinto vince la partita!



VARIANTI DIFFICOLTÀ

Se volete rendere il gioco **PIÙ FACILE**, fate come segue:
Tutte le regole rimangono invariate, ma le Recinzioni non sono parte del gioco. Se tirando il Dado esce la , potete ritirare.

Se volete rendere il gioco **PIÙ DIFFICILE**, fate come segue:
Tutte le regole rimangono invariate, soltanto due cambiano leggermente.

- Se tirando il Dado esce 1, 2 o 3, non muovete un solo Animale, bensì tutti i vostri Animali presenti in un Recinto, facendo loro fare gli stessi passi.
- Dovete fare sempre il numero di passi che vi è uscito. Non potete comunque fare meno passi di quelli indicati, ma ora non potete nemmeno decidere di non fare alcun passo. Dovete sempre muovere.



COOPERARE E COMPETERE?



Volete giocare con un unico vincitore mantenendo al tempo stesso il brivido della notte che scende? Allora fate come segue:

Seguite le regole della **modalità competitiva (in cui giocate tutti contro tutti)**. Aggiungete le seguenti regole:

- Durante la preparazione, posizionate anche il Contadino nella Fattoria. Per 5 giocatori: posizionate il Contadino al centro della Fattoria. Per 4 giocatori: posizionate il Contadino sull'1. Per 3 giocatori: posizionate il Contadino sul 2. Per 2 giocatori: posizionate il Contadino sul 3.
- Se esce la Luna, fate avanzare di un passo il Contadino.

FINE DELLA PARTITA

Se i vostri Animali sono rientrati nei loro Recinti prima che il Contadino abbia raggiunto lo spazio Luna, avete vinto!

Ma se il Contadino raggiunge lo spazio Luna prima che uno dei giocatori abbia riportato tutti gli animali nel Recinto, la giornata è passata e nessuno vince.





Sviluppo: Arjan van Houwelingen, Robert Brouwer

Illustrazioni: Shutterstock.com

Design: MNKY Entertainment

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto

Traduttore Italiano: Giulia Rasente

Adattamento Grafico: Minko Treccani

Revisione: Simona Greco, Marco Rava



CE



Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1,
20146 Milano
www.craniocreations.it

© 2022 MNKY Entertainment. Sviluppato e prodotto da MNKY Entertainment. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta senza previo consenso scritto di MNKY Entertainment. Edizione 2024. MNKY Entertainment ha pubblicato questo gioco con la massima cura e non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o ambiguità presenti nella pubblicazione che potrebbero comportare eventuali danni.

MNKY
ENTERTAINMENT