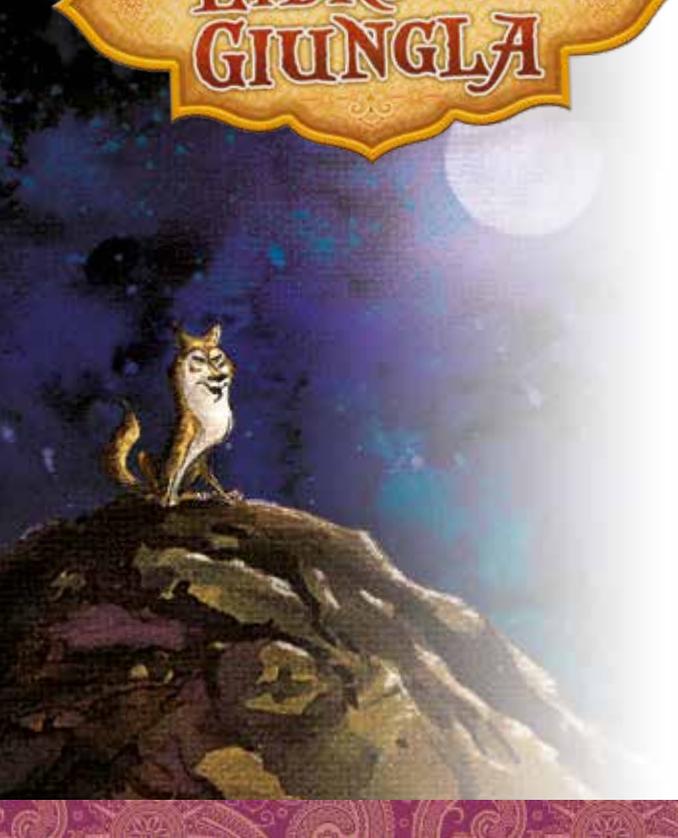


*I Racconti del*  
**LIBRO della**  
**GIUNGLA**



La luna è alta nel cielo e illumina con i suoi riflessi argentati la maestosa e scoscesa Rupe, dalla quale si affaccia Akela, saggio e possente capobranco; tutto intorno il silenzio della notte è interrotto solo da rumori lontani, segnali della pullulante vita notturna nella Giungla. Molte parole vengono pronunciate dal sommo lupo grigio, ma quelle più attese dalla folta folla di giovani lupi come me, sono i racconti delle gesta dei membri più eroici, e di come, grazie al loro coraggio e il loro ingegno, siano riusciti a garantire la salute e la sopravvivenza nel tempo del nostro amato branco. La Giungla è qui davanti a noi, pronta attraverso i suoi luoghi e i suoi abitanti, a farci vivere nuove avventure, affrontiamole con ingegno e coraggio e un giorno anche i nostri racconti verranno narrati al popolo dei lupi dall'alto della Rupe nelle lunghe e stellate notti della Giungla...

# CONTENUTO



1 Tabellone



10 Segnapunti



27 Carte Spunto



30 Carte Avventura



9 Sagome di  
Animali con  
relativi standup



1 Spinner composto  
da freccia, base e  
cerchio di cartone.



1 Dado



27 Tessere  
Orma



1 Plancia  
degli Spunti

# PREPARAZIONE

**1.** Prima di iniziare a giocare dovrete preparare gli elementi del gioco disponendoli sul tavolo e dividendoli tra i giocatori, come di seguito descritto. Innanzitutto, prendete il tabellone e apritelo al centro del tavolo.

**2.** Ogni giocatore sceglie una sagoma di lupo e la posiziona al centro del tabellone nella Rupe del Branco. Prende poi il segnapunti raffigurante il lupo scelto e lo posiziona sullo "0" dell'indicatore dei punti intorno al tabellone: nel gioco sono presenti due segnapunti per ogni lupo. Potete tenerne uno di fronte a voi per ricordarvi quale lupo avete scelto di giocare o riporli nella confezione del gioco, come preferite.

**3.** Prendete le carte Spunto, mescolatele e distribuite:

- 7 carte ad ogni giocatore se giocate in 2;
- 5 carte ad ogni giocatore se giocate in 3;
- 4 carte ad ogni giocatore se giocate in 4;
- 3 carte ad ogni giocatore se giocate in 5.

Ogni giocatore può guardare liberamente le sue carte ma deve assicurarsi di non mostrarle agli avversari. Mettete le carte Spunto rimanenti vicino al tabellone a formare un mazzo da cui pescare. Durante tutta la partita, non potrete mai avere in mano più carte Spunto di quelle che avevate all'inizio.

**4.** Mettete le sagome degli aiutanti (Baloo e Bagheera) e le sagome degli antagonisti (Shere-kan e Jacala) nelle loro rispettive tane sul tabellone. Prendete il dado e lo spinner e metteteli a portata di mano.





## MONTAGGIO DEGLI STANDUP, SAGOME E SPINNER

Alla prima partita dovrete montare le sagome sugli standup e costruire lo spinner: una volta fatto, potrete lasciarli montati all'interno della scatola per le partite successive. Per montare le sagome sugli standup, basta prendere lo standup tra le dita di una mano: appoggiate l'indice su uno dei lati e il medio sull'altro spingendo, da sotto, con il pollice: lo standup tenderà ad aprirsi per permettervi di inserire la sagoma.



Per montare lo Spinner, prendere il tassello circolare e rimuovete il piccolo cerchio centrale. Dopodiché, mettete il disco di plastica nero sotto il foro e la freccia nera sopra il foro, in modo che i due vadano a combaciare. Premete con forza.

## COME FUNZIONA IL GIOCO

Nel tuo turno racconterai, a tua libera ispirazione, una storia legata alla carta Avventura che hai in mano. La carta rappresenta un'avventura da risolvere, ha un **INIZIO** e un **FINALE**, tu dovrai raccontare quello che succede nel mezzo, collegando con il tuo racconto l'inizio alla fine dell'avventura. Nel tuo racconto potrai inserire fino a tre Spunti citandoli nella storia. Una volta concluso il racconto tirerai il dado e andrai a sommare gli eventuali bonus/malus ottenibili chiamando con successo gli spunti e inserendo nel tuo racconto gli aiutanti (Baloo e Bagheera) o gli antagonisti (Shere-Khan e Jacala). Se il risultato ottenuto è uguale o superiore al **VALORE** riportato in basso sulla carta, l'Avventura è superata con successo e otterrai tanti punti quanti il **VALORE** scritto nella carta.

### CARTA AVVENTURA



**LUOGO** - Lo spazio sul tabellone dove si svolge la Missione.

**TITOLO**

**INIZIO** - La narrazione del giocatore comincia da questo testo.

**FINALE** - La narrazione del giocatore finisce con questo testo.

**VALORE** - Questo è il valore da raggiungere con il tiro di dado per riuscire nella missione. Rappresenta anche i punti che guadagnerete.

### CARTA SPUNTO

**TITOLO** - Questa è la parola che deve essere usata durante la narrazione per chiamare questa carta.

**DESCRIZIONE** - Questa descrizione serve solo a fornire spunti di narrazione. Potete tralasciarla completamente in partita.



# TURNO DI GIOCO

Si gioca a turno, in senso orario.

1. All'inizio del tuo turno, mostra la carta Avventura che hai in mano a tutti i giocatori, ponendola sul tavolo di fronte a te. Porta davanti a te la plancia degli Spunti (è meglio trascinarla sul tavolo senza sollevarla in modo da non perdere accidentalmente delle Orme già inserite).
2. Sposta la sagoma del tuo lupo sul tabellone nel **LUOGO** indicato sulla carta.
3. Prendi lo spinner e fai girare la freccia con uno schiocco delle dita. Se la freccia si ferma su uno degli animali, prendi la sua sagoma e spostala sul tabellone da un luogo ad un altro confinante a tua scelta (se hai dubbi su come quali siano i luoghi confinanti, puoi vedere la mappa nella "Preparazione", in alto a destra della seconda pagina). Eventuali altri animali presenti in quel Luogo, rimarranno al loro posto. In generale, cercherai di avvicinare gli aiutanti (Baloo e Bagheera) e di allontanare da te gli avversari (Jacala e Shere-Khan). Se lo spinner si ferma su uno spazio vuoto, vai direttamente al punto successivo.
4. Pensa a come vivresti l'avventura scritta sulla carta e a come vorresti che il tuo lupo risolvesse la situazione. Dopodiché, leggi ad alta voce l'**INIZIO** scritto sulla carta e comincia a raccontare. Per aiutarti nel racconto e per aumentare le possibilità di superare l'avventura, puoi chiamare fino a 3 Spunti: ti basta inserirli nella storia logicamente e chiamarli a voce alta, indicando con il dito lo Spunto sulla plancia.
5. Se un giocatore ha in mano lo Spunto da te chiamato, **deve** mostrarlo a tutti. Quel giocatore scarta la carta Spunto relativa, guadagna subito un punto e tu otterrai un bonus di +1 per superare l'avventura. Metti una tessera orma nel foro corrispondente allo Spunto sulla plancia per ricordare a tutti che quello Spunto è già stato utilizzato in questa partita. Se chiami uno Spunto e nessuno mostra la carta, prosegui nel racconto ma ricorda che puoi chiamare solo tre Spunti in totale. Puoi chiamare uno spunto dalla tua mano? Sì, durante la narrazione puoi chiamare solo **uno** spunto dei tuoi. In questo caso, otterrai solo il bonus e non il punto extra. Se chiami più Spunti dalla tua mano, quelli aggiuntivi al primo verranno scartati e segnati senza dare bonus o punti.

## Esempio.

1.



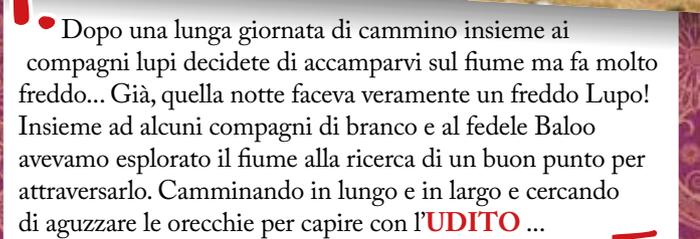
2.



3.



4.



• Dopo una lunga giornata di cammino insieme ai compagni lupi decidete di accamparvi sul fiume ma fa molto freddo... Già, quella notte faceva veramente un freddo Lupo! Insieme ad alcuni compagni di branco e al fedele Baloo avevamo esplorato il fiume alla ricerca di un buon punto per attraversarlo. Camminando in lungo e in largo e cercando di aguzzare le orecchie per capire con l'**UDITO** ...



5. Fermi la narrazione e dichiara "chiamo **UDITO**", indicando **UDITO** sulla plancia. Uno dei giocatori (Simona) ha la carta Spunto **UDITO** in mano. La mostra e la scarta. Tu otterrai un bonus di +1 al lancio del dado mentre Simona un bel punto! Riempi il foro con una tessera Orma.

... dal rumore della corrente il punto più favorevole per attraversarlo, finalmente verso sera lo avevamo individuato. Io per sicurezza avevo anche fatto un **TUFFO** ...



Fermi la narrazione e dichiara "chiamo **TUFFO**", indicando **TUFFO** sulla plancia. Ti guardi intorno, ma nessuno degli altri giocatori mostra la carta **TUFFO** e non è tra quelle che hai in mano. Peccato. Il foro di Tuffo rimane libero sulla plancia.

**6.** Se nel luogo dell'Avventura, oltre alla sagoma del tuo Lupo, sono presenti degli aiutanti o degli antagonisti puoi inserirli nel racconto.

Se sono presenti degli aiutanti (Baloo o Bagheera), puoi inserirli logicamente nella storia per ottenere un +1 alla risoluzione dell'avventura per ogni aiutante inserito.

Se sono presenti degli antagonisti (Jacala o Shere-Khan), puoi inserirli logicamente nella storia per evitare di ricevere un -1 alla risoluzione dell'avventura per ogni antagonista presente. E' infatti possibile, in certe occasioni, che siano presenti nello stesso luogo più personaggi contemporaneamente.

**7.** Infine, per concludere il tuo racconto, legalo al finale scritto sulla Carta Avventura leggendolo ad alta voce. L'avventura è così conclusa.

**8.** E' il momento di scoprire se le cose sono andate veramente come pensavi! Lancia il dado e aggiungi al risultato tutti i bonus/malus collezionati durante la narrazione (bonus dagli Spunti chiamati con successo, bonus dagli aiutanti inseriti e malus se non hai inserito gli antagonisti presenti nel luogo). Se il risultato è pari o maggiore del valore riportato sulla carta in basso, l'avventura è un successo! Ottieni subito un numero di punti pari al valore.

Se il risultato è inferiore, non tutto è andato come previsto. Ottieni un numero di punti pari al tiro del dado.

E' quasi finito il tuo turno! Scarta la carta Avventura che hai appena narrato e pescane un'altra (se disponibile): questa è l'avventura che dovrai raccontare al tuo prossimo turno. Puoi già iniziare a pensare al racconto che dovrai narrare.

Prima di passare, devi anche pescare nuove carte Spunto:

- Se non hai carte Spunto in mano, pesca 3 carte Spunto.
- Altrimenti, pesca una carta Spunto.

Se il mazzo di carte Spunto finisce, mescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo di Carte Spunto. Dopodiché, rimuovete tutte le tessera Orma dalla plancia degli Spunti per riavere una plancia completamente vuota.

Il tuo turno è finito! Il giocatore successivo in senso orario inizia a narrare la sua carta Avventura!

... e nuotato fino all'altra riva.. Eravamo veramente stanchi, soprattutto **Baloo**, così tutti insieme decidemmo di passare la notte lì...

Ci eravamo tutti acciambellati uno vicino all'altro al riparo sotto alcune foglie, ma il freddo ci faceva rizzare il pelo. Baloo invece bello paffuto se la dormiva alla grande russando allegramente. Bisognava prendere in mano la situazione, così dissi: "**Baloo** però potresti anche dare una mano a trovare un riparo migliore invece di startene lì a ronfare mentre noi ululiamo dal freddo!" "Non è colpa mia se voi siete mingherlini! Ma proprio perché me lo chiedi così gentilmente cercherò di aiutarvi" ...

**6.**



*All'inizio del turno avevi spostato Baloo nel tuo territorio e sei riuscito ad inserirlo all'interno della narrazione dandogli un ruolo! A fine della narrazione otterrai un +1 sul tiro del dado!*

... Ovviamente l'orso era sarcastico, ma alzandosi in piedi e annusando l'aria ebbe un'idea! "Mi ricordo che mentre venivamo da questa parte, non lontano da qui, ho intravisto una vecchia **TANA** ...



*Fermi la narrazione e dichiara "chiamo TANA", indicando TANA sulla plancia. Per essere sicuro, hai chiamato una delle carte in tuo possesso. La mostri, la scarti e otterrai un +1 sul tiro del dado. Nessuno guadagna punti. Riempi il foro con una tessera Orma.*

... abbandonata, forse è abbastanza grande per tutti!" disse Baloo sbadigliando. Così tutti insieme raggiungemmo la tana mentre Baloo ci faceva strada e una volta dentro ci accorgemmo che si stava comodi. Così mi acciambellai vicino a Baloo dicendogli: "Buona idea! E' proprio quel che ci vuole per passare la notte al caldo".

**7.**

**9.**

E' il momento di scoprire se le cose sono andate esattamente come pensavi! Tiri il dado e ottieni "2". Sommi a 2 il bonus dato dall'inserimento di Baloo ("+1") e dai due Spunti chiamati con successo ("+2"). 5 in totale: ti bastava un 4 per riuscire nell'avventura.

L'avventura è riuscita e ottieni subito 4 punti (il valore della missione). Per fare un secondo esempio, ammettiamo che ci fosse anche la sagoma di Jacala nel fiume e che tu avessi tirato "1". A 1 sommi i bonus ("+1" e "+2") ma sottrai "-1" per non avere inserito Jacala nella storia. Il risultato finale è 3. Purtroppo non basta a raggiungere il valore della missione. Fai comunque 1 punto, pari al tiro di dado.

# FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando l'ultimo giocatore narra l'Avventura "Cucciolo d'Uomo" e ha ricevuto i punti per l'Avventura. A questo punto, guardate il segnapunti sul tabellone: il giocatore con più punti sarà il vincitore!



**Red Glove Edizioni - Prima Stampa - 2016**

Red Glove di Dumas Federico

Sede Legale: Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Sede Operativa: Via Passo Volpe 94 54033 Carrara (MS) Italia

**Game Design:** Marco Valtriani

**Direzione Produzione:** Federico Dumas

**Illustrazione & Grafica:** Guido Favaro **Impaginazione:** Fabio Lupetti

**Revisione:** Simona Lombardo

L'autore ringrazia Costanza per l'amore e il supporto continuo, lo staff Red Glove, tutti i playtester e Riccardo "Akela" Toniolo, che per primo mi ha fatto conoscere i racconti di Kipling e l'importanza del branco.

L'editore vuole ringraziare il movimento scoutistico per tutto il lavoro che svolge in Italia e nel mondo. In particolar modo, dedica questo gioco al Gruppo Scout AGESCI Avenza 1 di cui ha fatto parte e che rimarrà sempre nei suoi ricordi.

Red Glove vi invita, se non l'avete ancora fatto, a leggere la straordinaria opera di J. K. Kipling "Il Libro della Giungla". Le vostre storie assumeranno un gusto differente dopo la lettura!

# VARIANTI

Di seguito sono presentate alcune varianti che potete inserire nel gioco a vostro piacimento. Potete inserirne solo una o tutte, o una parte: sta al vostro gusto personale e al gusto del vostro gruppo di gioco.

**Variante "Shere Khan, Padrona della Giungla":** Shere Khan è l'animale più temuto della Giungla. Quando Shere Khan entra in un Luogo, devi spostare gli aiutanti presenti in quel luogo (Baloo e Bagheera) in altri luoghi confinanti (possono essere anche lo stesso luogo).

**Variante "Una zampa aiuta l'altra":** Se nel luogo in cui viene narrata la storia è presente il lupo di un altro giocatore, questo giocatore potrà narrare come il suo Lupo aiuta il Lupo di turno a risolvere l'Avventura. In questo caso, il giocatore di turno riceverà un bonus di +1 al tiro di dado, ma l'aiutante riceverà 1 punto.

**Variante "Leggenda":** Il giocatore di turno non può chiamare Spunti dalla propria mano.

**Variante "Elefante":** Gli Spunti non vengono segnati con le tessere Orma quando vengono chiamati con successo. Starà al giocatore di turno ricordare quali Spunti sono già stati usati in questa partita e quali no.

**Variante "Fedele alla Storia":** Questa variante modifica l'ultimo turno di gioco, quello in cui viene raccontata l'Avventura Cucciolo d'Uomo per renderla più in linea con la storia originale. Se usi questa variante, nell'ultimo turno, salta il punto 3 e non usare lo Spinner per attirare antagonisti/aiutanti. Sposta le sagome Lupo, Shere-Khan e Bagheera alla Rupe al centro del Tabellone e metti Baloo e Jacala nelle loro rispettive tane. Dopodiché, il turno procede normalmente.

**Variare la durata:** Se ritente che il gioco sia troppo corto o troppo lungo, potete variare la durata gestendo il mazzo Avventura all'inizio del gioco. Decidete insieme quante Avventure a testa volete narrare in una partita (es. decidete di fare una partita veloce, siete in 4 giocatori e decidete di raccontare 2 Avventure a testa). Dopodiché, prendete un numero di carte pari al numero dei giocatori moltiplicato il numero di avventure che volete raccontare, meno uno (nell'esempio,  $4 \times 2 - 1$ ). Aggiungete a queste carte la Carta Cucciolo d'Uomo e avete ottenuto il mazzo delle Avventure per questa partita.

## I PERSONAGGI PRINCIPALI DEL LIBRO DELLA GIUNGLA



**Akela**, che nella lingua hindi significa “solitario”, è il lupo capobranco dal manto grigio ed è conosciuto da tutti per la sua saggezza e anzianità. Akela è il lupo giusto a cui rivolgersi quando si ha bisogno di un consiglio o quando si cerca aiuto, conosce molto bene la Legge del branco ed è suo compito farla rispettare da tutti i membri.



**Bagheera** è una pantera nera conosciuta e rispettata da tutti gli animali della Giungla. E' infatti molto astuta e coraggiosa, ma sa essere cauta e saggia al momento giusto. E' l'animale giusto a cui rivolgersi quando si ha bisogno di agire rapidamente o studiare un piano impeccabile.



**Baloo** è un orso labiato consigliere del branco. Grazie alla sua saggezza e alla profonda conoscenza della Giungla e della sua legge è un maestro e una guida per tutti i lupi. Baloo è l'animale giusto a cui rivolgersi quando si ha bisogno di un consiglio su come comportarsi in modo esemplare con gli altri abitanti della Giungla o di un compagno fidato.



**Mamma Lupa**, chiamata dal resto del branco Raksha, che in hindi significa “protezione” è la mamma dei nuovi cuccioli del branco, cerca sempre di prendersi cura dei piccoli lupi e crescerli secondo la Legge del branco.



**Kaa** è un pitone delle rocce indiane, amico dei lupi, grandissimo cacciatore e nuotatore, è l'animale giusto a cui rivolgersi se si vuole imparare nuove tecniche per vivere al meglio nella giungla, è sempre disponibile ad aiutare un amico o a cacciare insieme al lui.



**Shere-Khan** è una tigre del Bengala, nemica dei lupi. Nonostante sia zoppa, è temuta da tutti gli animali della Giungla per la sua ferocia. Bisogna stare sempre vigili, Shere-Khan è sempre pronta ad attaccare alle spalle e razzare le prede dei lupi per indebolire il branco.



**Jacala** (o Jakala) è un enorme coccodrillo famelico che infesta il fiume che scorre nella Giungla. Non riesce mai a placare la sua fame ed è sempre pronto ad attaccare tutti gli animali, aspettando nell'ombra il momento giusto per agire. Bisogna sempre stare in guardia da Jacala se non si vuole diventare la sua cena.



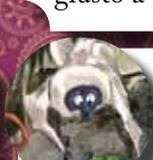
**Tabaqui** è un infido sciacallo, leccapiedi della temuta tigre Shere-Khan, cerca spesso di mettere i bastoni fra le ruote ai lupi e di creare zizzania con bugie e falsità.



**Chill** è un avvoltoio che attraversa con le sue grandi ali in breve tempo tutta la Giungla. Per questo, oltre che per la sua grande disponibilità e gentilezza, è diventato il messaggero della Giungla. E' l'animale giusto a cui rivolgersi per recapitare messaggi rapidamente.



**I Cani Rossi** sono una razza di cani che abitano il Dekkan, un altopiano desertico confinante con il territorio dei lupi. Sono avidi e prepotenti e spesso si spingono oltre i loro confini per cacciare e razzare il territorio dei lupi. Se si avvistano è bene avvisare subito il branco del pericolo!



**Le Bandar-Log** sono scimmie colobinae. Bisogna fare sempre attenzione quando si incontrano dato che sono molto dispettose, chiosose e se possono giocano brutti scherzi. Non sono particolarmente astute per questo tendono a cacciarsi facilmente nei guai: quando succede iniziano a fare chiasso per attirare l'attenzione.