

GIOCO

In viaggio con i castori

Siete due giovani castori e lasciate la tana bifamiliare («Partenza») per trovare un nuovo territorio («Arrivo»). Durante il vostro cammino potreste incappare in alcuni ostacoli che vi bloccheranno la strada, ma per fortuna ci sono delle soluzioni che vi permetteranno di continuare il viaggio! Chi arriverà per primo nel nuovo territorio?

Scopo del gioco

Ogni giocatore/trice crea un proprio percorso nel fiume (in blu) e cerca di raggiungere per primo/a la zona «Arrivo».

2 giocatori/trici
Durata: 10-15 minuti
Età: dai 6 anni

Materiale

Da stampare:

- un tabellone di gioco
- 20 carte «Fiume» (15 senza ostacoli, 5 con ostacoli)
- 5 carte «Aiuto» e le regole del gioco

+

- 1 gettone o una moneta con due facce diverse
- 2 pedine per rappresentare i 2 castori

Carte
«Fiume»



Carte
«Fiume» con ostacoli



Carte
«Aiuto»



1 Preparazione

- Posizionate le pedine castoro nella zona «Arrivo» nella parte bassa del tabellone.
- Mescolate le carte «Fiume» e formate un mazzo, a faccia in giù.
- Mescolate le carte «Aiuto» e formate un mazzo, a faccia in giù.

2 Inizio della partita

- Inizia il giocatore o la giocatrice che ha visto un castoro (o le sue tracce) per ultimo. Oppure inizia il più giovane.
- Il primo giocatore pesca 1 carta «Fiume» e la posiziona su una delle prime caselle del tabellone indicate da una freccia, quindi sposta la sua pedina sulla carta. Attenzione al senso del fiume sulla carta!
- Il secondo giocatore fa lo stesso.

3 Svolgimento

Durante il proprio turno, ogni giocatore/trice:

- pesca una carta «Fiume»;
- la posiziona sul tabellone (v. regole punto 4);
- sposta la sua pedina (v. regole punto 5).

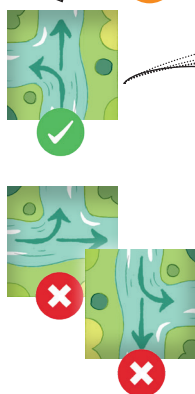


Mazzo
carte
«Fiume»

1

Mazzo
carte
«Aiuto»

2



4 Posizionamento delle carte «Fiume»

Per posizionare una carta, è necessario rispettare le seguenti regole:

- **Continuità:** il fiume (in blu) deve proseguire correttamente tra le carte.
- **Direzione del flusso:** la direzione dell'acqua indicata dalle frecce deve essere rispettata.
- **Contatto:** la carta posizionata deve condividere almeno un bordo con una carta già in gioco, ad eccezione delle carte iniziali.
> Potete posizionare una carta in modo da collegarvi, influenzare o persino bloccare il fiume dell'avversario.



5 Spostamento della pedina

- Dopo aver posizionato una carta, spostate la pedina castoro e fermatevi solo quando non è più possibile avanzare (percorso interrotto, ostacolo, ecc.).
- La pedina castoro può muoversi sia nella direzione della corrente che controcorrente: il senso di scorrimento serve solo per il posizionamento delle carte.
- Se sono possibili più direzioni, potete scegliere il percorso.

6 Ostacoli

Alcune carte «Fiume» presentano ostacoli e potreste rimanere bloccati. Per superare l'ostacolo:

- potete continuare a posizionare le carte per creare un altro percorso **A**.
- se necessario, la pedina può ripassare da una nuova casella «Partenza» **B**.

Se la pedina è bloccata e non è possibile alcun altro percorso, cercate di ottenere una carta «Aiuto» **C**.



7 Carte «Aiuto» (se siete bloccati/e)

Oh no, il tuo castoro deve affrontare tanti ostacoli... ed è in pericolo perché non può più spostarsi. Il Comune può decidere d'intervenire e aiutare il castoro. Giocando a testa o croce, scoprirai se il Comune deciderà di sistemare le rive per aiutare il tuo castoro oppure no.

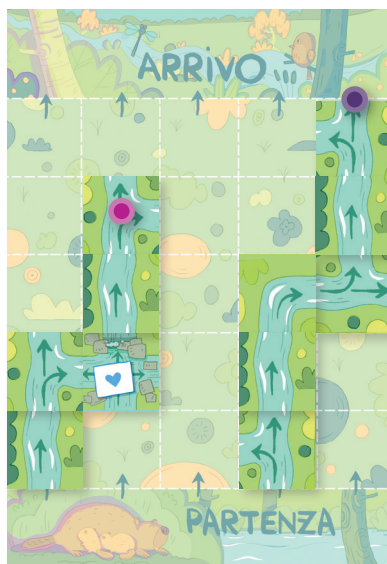
Quando tocca a te, lancia una moneta o un gettone con due facce diverse:

- **Testa:** evviva, il Comune accetta di sistemare le rive del fiume per aiutare il castoro! Pesca una carta «Aiuto», osserva la soluzione rappresentata, poi posizionala su una carta «Fiume» già sul tabellone, con o senza ostacolo, in modo da poter proseguire il tuo percorso **C**.
 - > La carta coperta non è più attiva.
 - > Sposta la tua pedina fino a dove è possibile.
- **Croce:** purtroppo, il Comune decide di non aiutare il castoro. Il castoro rimane bloccato e ora tocca all'avversario giocare. Al prossimo turno, lancia la moneta e ritenta la fortuna. E così via fino a quando la situazione si sblocca o l'avversario vince.



8 Fine del gioco

Vince la partita il primo giocatore/la prima giocatrice che con la sua pedina castoro raggiunge una delle caselle «Arrivo»!



ARRIVO



PARTENZA

