

È un gioco di abilità dei fratelli Frei per 2-4 arrampicatori provetti

Nelly

Cerca di mettere tutte le tue tartarughe sulla schiena di Nelly. Ma fa attenzione perché è traballante! Se ce la fai per primo hai vinto il gioco!

Il corpo grande e costoso dell'ippopotamo è prodotto in conformità alle direttive biologiche vigenti in Germania. La superficie ruvida è dovuta ad una lavorazione porosa del materiale ed è necessaria per il funzionamento del gioco.

Contenuto e preparazione del gioco

- **1 tabellone:** composto da 4 parti. Componete il tabellone e mettetelo al centro del tavolo in modo che sia alla portata di tutti.

- **1 airone:** prima della prima partita viene infilato sul bastoncino di legno.
- **1 dado:** su ciascun lato riporta 1 adesivo con un simbolo. Infilate l'airone in uno dei fori sulla schiena di Nelly e tenete pronto il dado.

- **20 tartarughe:** 7 rosse, 7 gialle e 6 arancioni. Prima della prima partita bisogna attaccare le mezze sfere di legno colorate sulle tartarughe con l'aiuto degli appositi adesivi. Lasciate aiutare!

- **20 piante acquatiche rotonde:** 14 nascondono sul retro un granchio e 6 una pianta marcia.



Facciata



Retro Granchio



Pianta marcia



Mescolate tutte le piante acquatiche con la facciata anteriore verso l'alto. A questo punto prendete le tartarughe e le piante acquatiche a seconda del numero dei giocatori (vedi sotto). Le piante devono essere posizionate una accanto all'altra davanti a voi ai margini del tabellone in modo tale che non sia possibile vederne il retro. Mettete le tartarughe sulle vostre piante.

- **1 ippopotamo:** con una testa in cartoncino, un corpo di legno, una sferetta e un pezzo di spago. Fatti assolutamente aiutare a costruire l'ippopotamo perché tutto vada a buon fine.

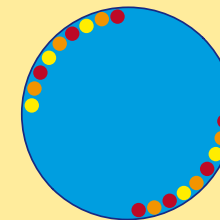
L'ippopotamo va messo al centro del tabellone con la sferetta sotto la schiena di Nelly infilata nel foro al centro del tabellone stesso. Girate la testa dell'ippopotamo in modo che si trovi "sopra" la superficie dell'acqua. Nelly è fuori dall'acqua.

Nelly è fuori dall'acqua!

Nelly è sottacqua!

Materiale per 2 giocatori

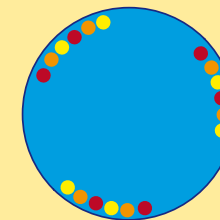
- 9 tartarughe per giocatore: 3 rosse, 3 gialle e 3 arancioni
- 9 piante acquatiche



Posizionate quindi le piante acquatiche con le tartarughe.

Materiale per 3 giocatori

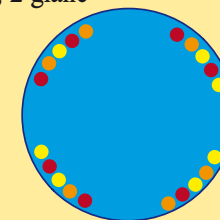
- 6 tartarughe per giocatore: 2 rosse, 2 gialle e 2 arancioni
- 6 piante acquatiche



Posizionate quindi le piante acquatiche con le tartarughe.

Materiale per 4 giocatori

- 5 tartarughe per giocatore:
 - Giocatore 1: 2 rosse, 2 arancioni, 1 gialla
 - Giocatore 2: 2 rosse, 1 arancione, 2 gialle
 - Giocatore 3: 2 rosse, 1 arancione, 2 gialle
 - Giocatore 4: 1 rossa, 2 arancioni, 2 gialle
- 5 piante acquatiche



Posizionate quindi le piante acquatiche con le tartarughe.

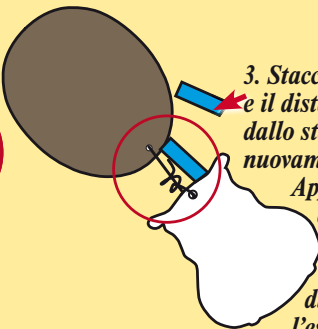
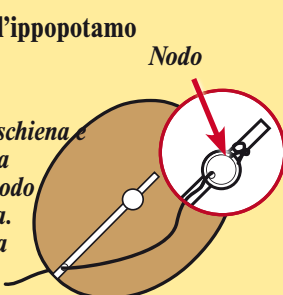
Attenzione! I colori delle tartarughe non indicano i colori dei giocatori. Tutti giocano sempre con tutti i colori!

Istruzioni per la costruzione del corpo dell'ippopotamo (prima della prima partita)

1. Fate un nodo all'estremità dello spago e infilate la sferetta.

2. Girate il corpo dell'ippopotamo sulla schiena e metteste la sferetta nella cavità rotonda con il nodo nella scanalatura corta. Tirate l'estremità lunga dello spago in avanti e infilatela attraverso il foro.

Nodo



3. Staccate la testa dell'ippopotamo e il distanziatore con attenzione dallo stampo e capovolgete nuovamente il corpo.

Appoggiate il distanziatore sul corpo e annodate la testa al corpo mantenendo la lunghezza data dal distanziatore. Tagliate l'estremità dello spago.

Svolgimento del gioco e azioni possibili

Chi di voi è stato l'ultimo a vedere un ippopotamo allo zoo sarà il primo a giocare girando la testa di Nelly verso di sé. All'inizio di ogni giro tirate una volta il dado. Il dado mostra 6 diversi simboli. A seconda del simbolo **devi** intraprendere diverse azioni.

Simbolo delle tartarughe e delle piante acquatiche



Se esce uno di questi quattro simboli, la tua azione avviene in due mosse: ■ **1. Dare da mangiare a Nelly** ■ **2. Posizionare le tartarughe.** Ma attenzione perché anche gli altri giocatori fanno il loro gioco durante queste due mosse.

■ 1. Dare da mangiare a Nelly (solo dal secondo giro)

Indipendentemente da quale lato della testa di Nelly è rivolto verso l'alto, prendi una delle piante acquatiche davanti a te su e su cui non si trova nessuna tartaruga e girala. Sul retro vedi se c'è un granchio o una pianta marcia. A seconda del simbolo ecco cosa succede:



il **granchio** pizzica Nelly sul naso mentre sta mangiando. Gira con cautela la testa dell'ippopotamo dall'altro lato.

Se nel farlo le tartarughe cadono in acqua, dalla testa o dalla schiena, devi rimetterle sulle tue piante acquatiche libere. Se non hai abbastanza posti liberi, rimettile nella scatola.



La **pianta marcia** non fa bene alla pancia di Nelly che deve fare un peto. E come puzza! Ma a te non da fastidio! Alla mossa ■ **2. Posizionare le tartarughe**, tu devi posizionare la tua tartaruga usando la tua **mano esperta!** Gli **altri giocatori** invece metteranno **una** delle loro tartarughe tappandosi il naso e, quindi, usando la loro **mano meno esperta**, a partire dal giocatore sulla tua destra e così via.

A questo punto, la pianta marcia capovolta esce dal gioco e viene rimessa nella scatola.

Simbolo dell'airone



Se esce l'airone, devi spostare l'uccello su uno dei fori liberi sulla schiena di Nelly. Se non riesci a vedere i fori, devi spostare le tartarughe in parte con l'airone, facendo però attenzione a non farle scivolare in acqua.

(Per sapere come procedere, vedi "Fine dell'azione")

N.B. Se le tue piante sono tutte occupate dalle tartarughe, dovrai saltare la mossa 1.



Gira la testa con cautela.

La vostra mano esperta è quella con cui tenete la matita quando disegnate.

Qui dovete usare invece l'altra mano, quella meno esperta!

Simbolo delle piante acquatiche



Se esce il simbolo delle piante acquatiche, Nelly riceve una porzione extra di cibo. Prendi una pianta libera e rimettila nella scatola. Questa volta però non devi girarla né fare l'azione indicata sul retro.

(Per sapere come procedere, vedi "Fine dell'azione")

■ 2. Posizionare le tartarughe

Prendi **una** delle tue tartarughe dello stesso colore che è uscito sul dado e mettila sulla **testa** oppure sulla **schiena** dell'ippopotamo.

Fai attenzione:

- Sulla testa di Nelly non possono salire più di **2 tartarughe**.
- Se Nelly è sottacqua, le tartarughe non possono salire sulla sua testa.
- Le tartarughe possono essere ammucchiate o appoggiate all'airone.
- Le tartarughe non devono venir adagiate sulla loro corazza o in uno dei buchi degli aironi.

Se non hai più **nessuna** tartaruga del colore del dado, salti la tua seconda mossa.

A questo punto anche gli **altri giocatori nel tuo giro** mettono una delle loro tartarughe, a partire dal giocatore alla tua destra. Egli deve mettere **una** tartaruga del colore del dado sulla **schiena** dell'ippopotamo. Gli altri poi faranno lo stesso via via di seguito. Gli altri giocatori non possono mettere **nessuna** tartaruga sulla testa.

Se gli altri giocatori non hanno **nessuna** tartaruga del colore del dado, **saltano** questa mossa.

Man mano che posizionate le tartarughe, si liberano anche le piante acquatiche che vanno lasciate ai margini del tabellone.

(Per sapere come procedere, vedi "Fine dell'azione")



Sul dado vedi sempre i colori delle tartarughe che possono essere posizionate nel tuo giro. Se sono rappresentati tutti i colori, ogni giocatore può scegliersene uno.



Qui si possono mettere fino a 2 tartarughe.



Qui non si può mettere nessuna tartaruga.



Sulla schiena di Nelly possono salire tutte le tartarughe che volete.

Le tartarughe cadono in acqua!

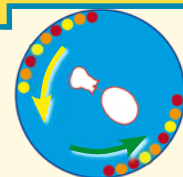
Se durante un'azione (*quando giri l'ippopotamo, posizioni una tartaruga, sposti l'airone o passi l'ippopotamo*) ti cade in acqua una tartaruga, devi metterla **immediatamente** sopra una delle tue piante acquatiche libere.

Se le tartarughe cadono in acqua durante il turno di uno dei tuoi **avversari** mentre fa la sua mossa, allora tocca a **lui** metterle immediatamente sulle sue piante acquatiche libere. **Le tartarughe in più vengono rimesse nella scatola.**

Fine dell'azione

Una volta terminate tutte le azioni possibili, devi ruotare la testa dell'ippopotamo verso il giocatore seguente. Nelly ruota finché il suo corpo intero non si trova davanti al giocatore seduto alla tua destra. Solo allora il tuo giro è finito. Il giocatore alla tua destra inizia un nuovo giro tirando il dado.

Così passi Nelly quando giocate in due completamente verso il tuo avversario. Basta girarlo per metà e per il resto del giro sarà responsabile il tuo avversario.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno di voi posiziona anche la sua ultima tartaruga con successo. Chi ci riesce sarà il vincitore!



© Copyright 2009 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany