

OCTOPUS



3-7
ans years
años Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

F

S

DK

RUS



OCTOPUS



Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



x2



x1



x12



x1



OCTOPUS

I Regolamento del gioco



3-7 anni



Da 2 a 4 giocatori



5 min

Contenuto:

2 basi di gioco (il fondo della scatola con la macchia d'inchiostro e il coperchio con la laguna dalle acque limpide); 1 piovra gigante suddivisa in 2 parti; 12 pesci di legno; 2 canne da pesca magnetiche; 1 clessidra da 4 minuti.



Scopo del gioco:

una piovra ha sputato inchiostro nero per far scappare tutti i pesciolini. I giocatori uniscono tutte le loro forze e la loro abilità per aiutare i pesciolini a raggiungere le acque limpide della laguna.

Preparazione del gioco:

montare la piovra, fissarla sulla base di gioco "macchia d'inchiostro" e posizionare sul fondo i 12 pesciolini. Disponervi accanto la seconda base di gioco "laguna" e le 2 canne da pesca. Mettere la clessidra sul tavolo.

Svolgimento del gioco

I giocatori devono mettersi a due a due per poter pescare i pesci. Infatti, poiché i pesci hanno due calamite, è solo giocando in coppia e coordinando i propri movimenti che sarà possibile sollevare i pesci e spostarli nella laguna prima che il tempo della clessidra finisca.



- Con 2 giocatori: ciascun giocatore prende una canna da pesca e insieme pescano i pesciolini uno dopo l'altro.
- Con 3 giocatori (denominati A, B, C): A e B pescano insieme il primo pesce, B e C pescano il secondo, C e A il terzo, poi di nuovo A e B, e così via.
- Con 4 giocatori (denominati A, B, C e D): A e B pescano insieme il primo pesce, C e D pescano il secondo, poi di nuovo A e B, e così via.

Si gira la clessidra e via!

A due a due, i giocatori catturano un pesce, lo sollevano e lo spostano nella laguna. Appena due giocatori spostano un pesce nella laguna, la coppia successiva (o la stessa se si gioca in 2) inizia a pescarne uno nuovo.

Attenzione: ogni volta che i giocatori fanno cadere un pesce lungo il tragitto perché urtano un tentacolo della piovra o per qualsiasi altro motivo, devono ripescare il pesce nel punto esatto in cui è caduto.

Chi vince?

Se i giocatori riescono a trasportare nella laguna tutti i pesci prima che la clessidra sia finita, vincono la partita tutti quanti e i pesciolini li ringraziano!

Se invece i giocatori non riescono nell'intento, per questa volta hanno perso... Non rimane altro che provarci ancora iniziando una nuova partita!