

Gioco di cooperazione



Contenuto

- 4 mostri
- 4 pinzette
- 48 cordoncini rappresentanti gli "oggetti"
- 32 carte (16 per livello)
- 1 dado

Divertiti insieme ai tuoi amici impersonando dei mostriciattoli golosi che amano divorare gli oggetti sparsi per la camera! Rapidità e attenzione saranno indispensabili per inghiottire per primo gli oggetti indicati!

Scopo del gioco

Vincere il maggior numero di carte possibile.

Preparazione del gioco

Sparpagliare alla rinfusa i cordoncini al centro del tavolo alla portata di tutti i giocatori.

Impilare le carte a faccia in giù accanto ai cordoncini.

Posare il dado accanto al mazzo. Ciascun giocatore sceglie un mostro e prende delle pinzette, posandole davanti a sé.

Svolgimento del gioco

I giocatori prendono in mano le pinzette. Un giocatore scopre una carta. A questo punto tutti i giocatori si affrettano a prelevare con le pinzette gli oggetti indicati sulla carta e ad infilarli nella bocca del proprio mostro. Non appena un giocatore ritiene di aver finito, esclama "Glouton" e il gioco si interrompe. Il giocatore solleva poi il proprio mostro e gli altri controllano che non abbia fatto errori:

- Se non ne ha fatti, vince la carta e la posa davanti a sé.
- Se invece si è sbagliato, smette di giocare fino al seguente turno e gli altri giocatori ricominciano la partita fino a quando un altro di loro grida "Glouton".

N.B. 1: se tutti i giocatori fanno degli errori, la carta viene rimessa in fondo al mazzo.

N.B. 2: in caso di parità, nessuno vince la carta, che viene rimessa in fondo al mazzo.

Mangiare gli oggetti:

- Gli oggetti devono essere prelevati e infilati nella bocca del proprio mostro **con la pinzette**.
- Un oggetto si considera "inghiottito" quando è inserito all'interno del mostro per intero: **non ci devono essere parti visibili**.
- È vietato aiutarsi con le mani.
- Puoi afferrare più oggetti allo stesso tempo.
- Puoi prendere gli oggetti, posarli davanti a te e poi darli da mangiare al mostro. Ricorda però che finché non glieli fai inghiottire, gli altri giocatori possono rubarteli!

Corrispondenze oggetti / cordoncini:

Ci sono 8 tipi di cordoncini (2 formati e 4 colori) che rappresentano gli oggetti indicati sulle carte.

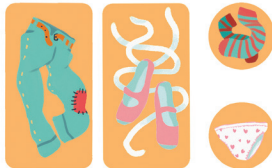
I cordoncini blu rappresentano i giocattoli:



I cordoncini rossi rappresentano il materiale scolastico:



I cordoncini gialli rappresentano gli indumenti:



I cordoncini verdi rappresentano i dolci:



I cordoncini grandi rappresentano gli oggetti grandi:



I cordoncini piccoli rappresentano gli oggetti piccoli:



Esempio:

Per mangiare questo oggetto



hai bisogno di un cordoncino **blu grande**.

Per mangiare quest'altro



ti serve invece un cordoncino **verde piccolo**.

I Regolamento del gioco

Quando un giocatore vince il turno oppure se tutti fanno degli errori, tutti i cordoncini vengono sparpagliati nuovamente al centro del tavolo. Inizia un nuovo turno. Il giocatore seguente scopre una carta.

Gli errori da evitare:

- Mangiare cordoncini del colore sbagliato.
- Mangiare cordoncini del formato sbagliato.
- Mangiare troppi o troppi pochi cordoncini.

Fine del gioco:

Una volta assegnate tutte le carte, ciascun giocatore conta quelle che ha vinto.

Vince chi ottiene più carte.

In caso di parità, i giocatori giocano un ultimo turno di spareggio.

I diversi livelli:



Le carte di livello 1
comprendono 4 oggetti,



mentre quelle di livello 2
ne comprendono 5.

Gloutons offre inoltre 4 modalità di gioco di difficoltà crescente.

Livello 1: Si utilizzano solo le carte di livello 1 e si gioca unicamente con i colori degli oggetti.

Livello 2: Si utilizzano le carte di livello 1 e 2 mescolate nello stesso mazzo e si gioca con i colori e i formati degli oggetti.

Livello 3: Si utilizzano le carte di livello 1 e 2 separate in 2 mazzi. A ogni turno, i giocatori prendono una carta di ciascun livello e così hanno molti più oggetti da "divorare". Si gioca con i colori e i formati degli oggetti. Il vincitore si aggiudica entrambe le carte che ha scoperto.

Livello 4: Si gioca come nel livello 3, ma prima di ciascun turno il giocatore lancia il dado e tutti devono applicare l'effetto indicato.

1: i giocatori mangiano solo gli oggetti della carta di livello 1.

2: i giocatori mangiano solo gli oggetti della carta di livello 2.

+: i giocatori mangiano solo gli oggetti grandi.

-: i giocatori mangiano solo gli oggetti piccoli.

Mano: eccezionalmente i giocatori possono mangiare con le mani.

Pinzette: i giocatori devono utilizzare le pinzette con la mano non dominante.

Il vincitore si aggiudica entrambe le carte che ha scoperto.