





# I

 5-9 anni


 2 giocatori

 **Contenuto:** 27 carte + 27 pezzi di puzzle coniglio (9 teste, 9 corpi, 9 zampe) + 10 carote "risposta giusta" + 24 gettoni.

 **Scopo del gioco:** assemblare i 3 pezzi del puzzle (testa, corpo, zampe) del coniglio raffigurato sulla carta selezionata.

**Preparazione del gioco:** a turno, un giocatore è il leader.

I 27 pezzi del puzzle sono posti di fronte al giocatore che ricomponne il coniglio. Il mazzo viene mescolato e messo giù coperto davanti ai giocatori.

 **Regole del gioco:** Il leader pesca una carta, che tiene accanto a sé coperta. Il giocatore fa una prima proposta di coniglio completo, scegliendo 3 pezzi di puzzle (testa/corpo/zampe).

Il leader indica il numero di risposte corrette e mette 1, 2 o 3 carote "risposta giusta" accanto alla sagoma proposta, **senza specificare** quale parte o quali parti sono giuste.

Se la risposta è 3 carote, hai vinto! Il giocatore vince la manche. I ruoli attribuiti ai giocatori si invertono e il gioco continua.

Se la risposta è 1 carota (oppure 2 carote), significa che 1 o 2 dei pezzi della sagoma sono giusti, ma quale o quali? Il giocatore scarta la sagoma e ne propone una nuova che compone con i pezzi restanti del puzzle.

Il leader gli indica il numero di risposte corrette ... e così via fino a quando il giocatore non troverà la combinazione giusta.

Se la risposta è 0, significa che nessun pezzo è giusto. Il giocatore scarta la sagoma e ne propone una nuova che compone con i pezzi restanti del puzzle. Il leader gli indica il numero della risposta giusta ... e così via fino a quando il giocatore non troverà la combinazione giusta.



Ogni nuova proposta deve tener conto dei risultati precedenti.



Il giocatore può proporre quattro sagome secondo le stesse regole.

Se il giocatore ricompile il coniglio:

- alla prima combinazione vince 1 gettone
- alla seconda combinazione vince 3 gettoni
- alla terza combinazione vince 2 gettoni
- alla quarta combinazione vince 1 gettone

**N.B.:** se la sagoma non viene scoperta dopo 4 proposte, il giocatore perde 1 gettone.

**Fine del gioco:** il gioco si svolge in quattro manches. Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di gettoni. In caso di parità, i partecipanti rigiocano due manches.