5-99 2-6

CONTA CHE TI PASSA

IL PRATO DEI CONIGLI

PREFAZIONE

Nel paese di Ortino, dove la lattuga e le carote sono sempre tenere e fresche, c'è un grande prato popolato da tantissimi conigli di tutti i colori – bianchi, neri, grigi, rossi e marroni – alcuni che corrono, altri in piedi e altri ancora accovacciati.
"Conta che ti passa - Il Prato dei Conigli" è una scatola speciale perché contiene DUE GIOCHI, entrambi da un minimo di 2 fino a un massimo di 6 giocatori. I due giochi sono identici nelle regole, nel contenuto e nell'idea di base, ma completamente diversi perché utilizzano due differenti mazzi di carte e un diverso numero di dadi.
Con il mazzo giallo e il dado colore si gioca a "Conta che ti passa". È un gioco che allena i bambini, a partire da soli 5 anni, dapprima a contare i conigli del colore indicato dal dado, presenti nelle diverse Aree del tabellone di gioco, e poi a verificare se il numero di conigli in una determinata Area corrisponda a una delle carte della propria mano. Oltre alle carte con tutti i numeri dallo zero al dieci, vi sono altre carte, caratterizzate dallo sfondo verde, che sono più difficili e allenano il bambino a identificare un numero di conigli tra due alternative indicate dalla carta (es: 7 oppure 3), oppure a ritrovare il numero di conigli all'interno di un intervallo (es: più di 2 e meno di 6) oppure anche a riconoscere i numeri pari e i numeri dispari.
Con il mazzo rosso ed entrambi i dadi si gioca invece a "Tutti insiemi appassionataMente", un avvincente gioco per bambini (dagli 8 anni), ragazzi e adulti che si possono sfidare a ragionare, invece che sul numero dei conigli, sugli insiemi dei conigli nelle 5 Aree del tabellone. L'insieme dei conigli identificato dal lancio dei due dadi (ad esempio: i conigli rossi seduti) deve essere confrontato con l'insieme descritto dalle proprie carte. Vi sono carte che indicano un confronto tra la cardinalità di due insiemi, come ad esempio "sono QUANTI quelli grigi" e altre carte che fanno ragionare sulla collocazione nello spazio, come ad esempio "sono tutti in una sola Area". Vi sono poi anche carte che fanno ragionare sui multipli e i divisori, come ad esempio "sono divisibili per QUATTRO", e carte che allenano al calcolo con le frazioni, come ad esempio "sono tra 1/3 e 2/3 del totale".

CONTENUTO DEL GIOCO

- 1 tabellone di gioco 1 suddiviso in quattro Aree: l'Orto 2, il Cespuglio 3, il Laghetto 4 e la Collina 5, con in alto il percorso del sole 6 dall'alba al tramonto e tutto intorno al prato il percorso segnapunti 7 con le carote (unità) e le lattughe (decine)
- 60 conigli in legno, di 5 diversi colori (neri, bianchi, grigi, rossi e marroni) e in 3 diverse posizioni (seduti 8, in piedi 9 e in corsa 10)
- 55 carte gialle 11 per il gioco Conta che ti passa (di cui 16, più difficili, con il fronte verde)
- 55 carte rosse 12 per il gioco Tutti insiemi appassionataMente
- 2 dadi giganti, in legno:
  - il dado-colore 13 che indica il colore dei conigli: i 5 colori oltre al Jolly (verde)
  - il dado-posizione 14 che indica la posizione dei conigli: le 3 posizioni e i 3 Jolly (1, 2 oppure 3)
- 1 pedina in legno raffigurante il sole 15
- 1 sacchetto in tessuto per contenere i conigli
- questo foglio istruzioni con le regole dei due giochi

11

12

1

GIOCO N.1 - CONTA CHE TI PASSA - CARTE GIALLE + DADO COLORE

Scopo del Gioco

Per vincere la partita occorre sommare il maggior numero di "punti carota" prima che il sole tramonti, e per questo è importante giocare il maggior numero possibile di carte valide, vale a dire quelle carte che corrispondono al colore dei conigli definito dal lancio dei dadi. Prima di giocare le proprie carte è possibile effettuare uno spostamento tattico di un coniglio, allo scopo di rendere valide le carte della propria mano, e in particolare quelle con il punteggio più alto (che corrisponde alle carte più difficili da giocare).

Preparazione e Inizio del Gioco

Per prima cosa la pedina che rappresenta il sole viene posizionata sul tabellone in corrispondenza della sua prima tappa 16 (l'alba). Poi si pescano a caso dal sacchetto 40 conigli che vengono disposti, sempre a caso, nelle quattro diverse Aree del tabellone (10 per ogni Area). Successivamente ogni giocatore sceglie dal sacchetto un coniglio, che userà come pedina segnapunti, e lo mette sul tabellone nel "recinto di partenza" 17. Infine viene designato il mazziere per il primo turno di gioco, il giocatore più giovane, che prende il mazzo, lo mischia per bene, e distribuisce 5 carte a ogni giocatore.

Svolgimento del Gioco

La partita si svolge attraverso successivi turni di gioco, durante i quali i giocatori procedono in senso orario, lasciando sempre il mazziere per ultimo. Ogni turno di gioco prevede 6 semplici passi.

1 Distribuzione delle carte

Il mazziere distribuisce le carte, in modo da riportare a 5 il numero di carte di ciascun giocatore. Prima della distribuzione ogni giocatore può decidere se tenere, oppure scartare, tutte le carte avanzate dal turno precedente. Quando il mazzo viene esaurito, il mazziere mischia tutte le carte del monte degli scarti e riprende la distribuzione da dove si era interrotto.

2 Lancio del dado

Il mazziere lancia il dado-colore 18, che indica il colore dei conigli da contare in questo turno di gioco. Se esce il colore Jolly (il coniglio verde), ciascun giocatore può scegliere, per questo turno di gioco, uno tra i cinque possibili colori. Se il risultato del lancio del dado è lo stesso del turno precedente il lancio viene effettuato nuovamente (fino a ottenere un diverso risultato) e, come bonus, al successivo passo 3 il mazziere potrà spostare 2 conigli invece che solo 1.

3 Spostamento dei conigli

È questo il momento chiave del gioco, perché ogni giocatore, a partire da chi siede alla sinistra del mazziere, ha l'opportunità di effettuare uno spostamento tattico per far diventare valido il maggior numero delle proprie 5 carte, e in particolare quelle con il punteggio più alto.

Ogni carta può essere valida in una qualsiasi delle 4 Aree (Orto 2, Cespuglio 3, Laghetto 4 o Collina 5) oppure anche nella "quinta" Area, il Prato dei Conigli, che corrisponde all'unione delle 4 Aree del tabellone di gioco.

Naturalmente il mazziere, essendo l'ultimo a effettuare lo spostamento, è avvantaggiato poiché ha la certezza che la sua mossa avrà l'effetto desiderato, mentre ciò potrebbe non valere per i giocatori che l'hanno preceduto. Tre sono gli spostamenti possibili:

- spostare un qualsiasi coniglio da un'Area a un'altra del tabellone di gioco
- togliere un qualsiasi coniglio da una qualsiasi Area, e rimetterlo nel sacchetto
- pescare un coniglio a caso dal sacchetto (solo se ve ne sono) e posizionarlo in una delle quattro Aree a propria scelta

Esempio

Supponiamo che il dado 18 indichi rosso:

- la carta con 2 conigli 20 è già valida perché nell'Orto vi sono esattamente 2 conigli rossi 24
- analogamente, la carta con l'alternativa "8 conigli oppure 2 conigli" 23 è valida perché nell'Orto vi sono 2 conigli rossi
- la carta con 4 conigli 21 è già valida perché nel Laghetto vi sono esattamente 4 conigli rossi 25

Le altre due carte 19 e 22 non sono invece valide (perchè in nessuna delle 5 aree vi sono 0 conigli rossi, né 9), ma potrebbero diventarlo con lo spostamento di un coniglio. Ad esempio:

- spostando il coniglio rosso in piedi 26 dalla Collina al Cespuglio si renderebbe valida la carta con lo zero 19 perché ci sarebbero ZERO conigli rossi sulla Collina. ATTENZIONE però a non spostarlo né nel Laghetto, per non invalidare la carta 21, né nell'Orto, per mantenere valide le carte 20 e 23.
- ancora meglio, prendendo il coniglio 26 dalla Collina e rimettendolo nel sacchetto si renderebbe valida sia la carta con lo zero 19 sia la carta con il 9 22, perché i conigli rossi in totale sul tabellone (tutto il Prato dei Conigli) passerebbero da 10 a 9.

4 Gioco delle carte

Ciascun giocatore osserva le proprie 5 carte e verifica, una per una, quali tra queste sia "valida" e possa quindi essere giocata per conquistare il numero di punti carota indicati sulla carta stessa. Per giocare una carta occorre posizionarla coperta davanti a se', mentre le carte non giocate vengono tenute in mano. Più carte valide possono essere giocate anche se fanno riferimento alla stessa Area (es. 20 e 23 nell'Orto): l'importante è che le carte siano diverse tra loro. Se invece un giocatore ha due carte uguali, entrambe valide, le può giocare solamente se riferite a due Aree diverse (se avesse tra le proprie 5 carte una seconda carta come la 20 in questo caso non potrebbe giocarla).

5 Assegnazione dei punteggi

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato le proprie carte, ne viene verificata la validità, a partire dal primo giocatore alla sinistra del mazziere.

- Ogni carta che era stata posizionata coperta davanti a se' viene girata e il giocatore dichiara in quale delle 5 Aree la carta è valida (ad esempio la carta 20 è valida nell'orto 2).
- Se la carta è valida, il giocatore fa avanzare la propria pedina sul percorso segnapunti[1] 7 del numero di punti carota indicati sulla carta (ad esempio la pedina grigia 27 avanza di una casella perchè la carta 20 vale 1 punto carota 28)
- Se invece la carta giocata non è valida in alcuna delle 5 Aree, il coniglio segnapunti retrocede[2] di una casella, solo una indipendentemente del numero di punti carota indicati sulla carta giocata.
- In entrambi i casi la carta giocata viene posta sul monte degli scarti, scoperta, per evitare che venga confusa con il mazzo delle carte da distribuire.
- Se un giocatore riesce a giocare tutte le proprie 5 carte ottiene un punto premio: al termine del proprio turno di verifica fa avanzare il proprio coniglio segnapunti di un ulteriore punto carota.

Quando tutte le carte di un giocatore sono state verificate, si prosegue con la verifica delle carte del giocatore successivo, e così via fino al mazziere.

[1] Quando viene raggiunta la casella con il punteggio di 30 carote, la pedina inizia un nuovo giro del percorso segnapunti, percorrendo il sentiero che, a partire dalla casella con il numero 30, attraversa il "recinto di partenza" 17 e si ricongiunge alla casella numero 1, come se fosse la numero 31.

[2] Se il coniglio segnapunti si trova nella casella numero 1, esso retrocede nella casella con il numero 30. Se il coniglio segnapunti si trova nel "recinto di partenza", perché il giocatore non ha ancora fatto alcun punto, il coniglio non retrocede, anche se il giocatore, in questo stesso turno di gioco, facesse dei punti con le altre carte ancora da verificare.

6 Spostamento del sole

Alla fine del turno, se tutti i giocatori hanno giocato almeno una carta, il sole è felice e il mazziere lo fa avanzare di una posizione 29, da sinistra verso destra. Anche uno dei conigli nel sacchetto è contento e chiede di saltar fuori: il mazziere pesca a caso un coniglio dal sacchetto e lo mette nell'Area, tra le 4 del tabellone, vicina al proprio coniglio segnapunti (ad esempio se il mazziere ha il coniglio segnapunti marrone 30 lo posiziona nel Cespuglio 3). Se invece anche solo uno dei giocatori non è riuscito a giocare alcuna carta, allora il sole è triste e non prosegue il suo cammino, ne' alcun coniglio salta fuori dal sacchetto. Il turno di gioco termina con il mazziere che passa il mazzo di carte al giocatore alla propria sinistra, che diventa il mazziere per il prossimo turno di gioco.

Fine del Gioco

Il gioco si conclude quando il sole tramonta, ovvero quando la pedina del sole, al termine del turno di gioco, raggiunge la sua ultima tappa 31, tramontando dietro la verde collina. Vince la partita il giocatore che ha realizzato il maggior numero di punti carota, vale a dire il giocatore che si trova più avanti nel percorso segnapunti. Nel caso in cui vi siano due o più giocatori che si trovino sulla stessa casella segnapunti, perché nel corso della partita hanno totalizzato lo stesso numero di punti carota, la partita prosegue, solo per loro, fino al primo turno in cui uno dei giocatori conquista più punti carota di tutti gli altri.

VARIANTI DI CONTA CHE TI PASSA

PER I PIÙ PICCOLI

Si lancia il dado colore e si verifica tutti insieme quali carte siano valide per ciascun giocatore. Se ad esempio il dado indica bianco, poichè nell'Orto ci sono 3 conigli bianchi, si verifica chi ha la carta con il numero 3. Chi ha quella carta la gioca e fa avanzare la propria pedina sul percorso segnapunti. Si procede così fino alla quinta area: nel Prato dei Conigli ci sono 9 conigli bianchi e chi ha la carta con il numero 9 avanza di 3 punti 22.

A PICCOLI PASSI

Questa variante si propone di avvicinare al gioco anche il bambino che sta imparando a contare, senza introdurre ulteriori elementi di complessità. A tale scopo non vengono usate tutte le 55 carte del mazzo giallo, ma solo alcune, secondo la seguente sequenza a difficoltà crescente:

- prima si usano solo le 36 carte con i numeri dall'1 al 10, ed eventualmente anche queste carte possono essere introdotte con gradualità, ad esempio se il bambino non sa ancora contare fino a 10
- poi si aggiungono le 3 carte con il numero 0
- poi si aggiungono anche le 5 carte verdi con le alternative: "6 oppure 4 conigli", "7 oppure 3 conigli", etc.
- infine si usa tutto il mazzo, aggiungendo le 7 carte verdi con gli intervalli (PIÙ DI, MENO DI) e le 4 carte verdi con PARI e DISPARI.

CONTA LA POSIZIONE!

In questa variante si gioca usando il dado-posizione invece del dado-colore. Non si contano i conigli rossi piuttosto che neri, ma i conigli seduti piuttosto che quelli in piedi.
Le due posizioni del Jolly 2 e 3 non sono valide: si rilancia il dado. Se invece esce il Jolly con il numero 1, ciascun giocatore può scegliere, per quel turno di gioco, una tra le tre possibili posizioni.

GIOCO N.2 – TUTTI INSIEMI APPASSIONATAMENTE – CARTE ROSSE + 2 DADI

L'unica differenza rispetto al gioco numero 1 è che il mazziere lancia entrambi i dadi, che definiscono l'insieme dei conigli per questo turno di gioco (ad esempio l'insieme dei conigli rossi seduti 32 in ciascuna delle 5 aree del tabellone di gioco). Vi sono diversi casi:

- se entrambi i dadi indicano il Jolly, il mazziere ripete il lancio
- se il dado-colore indica Jolly viene presa in considerazione solo la posizione: in pratica si considerano insieme i conigli di tutti i colori (es: tutti i conigli in piedi)
- se il dado-posizione indica Jolly:
  - se viene 1 ciascun giocatore può scegliere una tra le tre possibili posizioni
  - se viene 2 può scegliere due posizioni tra le tre
  - se viene 3 viene preso in considerazione solo il colore poiché si considerano insieme i conigli di tutte le posizioni (ad esempio tutti i conigli marroni).

32

Esempio

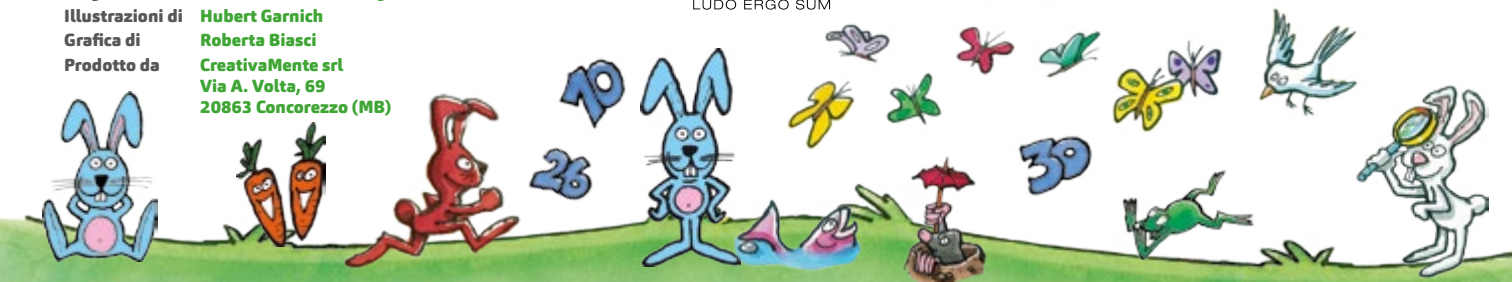
Supponiamo che i 2 dadi indichino i conigli rossi seduti 32: 3 si trovano nel Laghetto 25 e 1 nel Cespuglio 38

- la carta 33 non è valida ma potrebbe diventarlo spostando il coniglio rosso seduto 38 dal Cespuglio al Laghetto, di modo che tutti e quattro i conigli rossi seduti si trovino proprio nel Laghetto
- analogamente, la carta 34 con lo stesso spostamento diventerebbe valida nell'Area Laghetto, perché 4 è divisibile per 2
- anche la carta 35 non è valida, perché con 14 conigli nel Laghetto quelli rossi seduti dovrebbero essere almeno 4. La carta diventerebbe valida spostando il coniglio rosso seduto 38 dal Cespuglio nel Laghetto (4 su 15)
- la carta 36 è valida, perché i conigli seduti rossi sono 3 quanti i conigli in corsa: 1 rosso 39, 1 marrone 40 e 1 grigio 41. Attenzione però, poichè spostando il coniglio rosso seduto 38 dal Cespuglio al Laghetto la carta NON sarebbe più valida perchè i conigli rossi nel Laghetto sono 3 quanti i conigli in corsa (di qualsiasi colore) rimangono sempre 3
- infine la carta 37 non è valida perché i conigli marroni nel laghetto sono 6

Né la carta 36 né la carta 37 sono valide con il numero zero. Ad esempio:

- nella Collina vi sono zero conigli seduti rossi e zero conigli in corsa, ma la carta 36 non può essere giocata.
- allo stesso modo nell'Orto vi sono zero conigli seduti rossi e zero conigli marroni, ma la carta 37 non può essere giocata.

Questo gioco è dedicato ad Anna Teresa e a Paf

Un gioco di Emanuele Pessi e Giorgio Lovera
Illustrazioni di Hubert Garnich
Grafica di Roberta Biasci
Prodotto da CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM