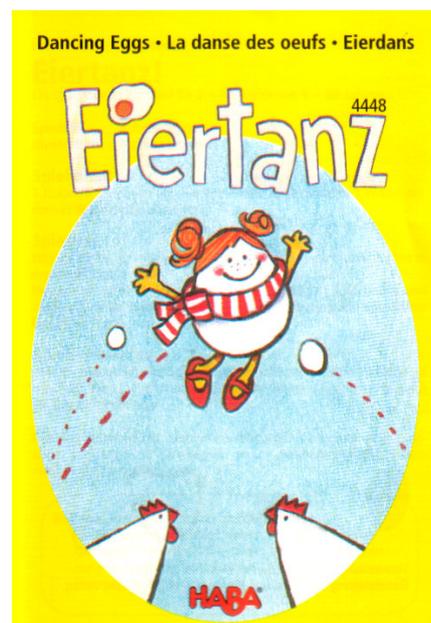


Traduzione ed impaginazione a Cura di  
veldom, ( [veldom@libero.it](mailto:veldom@libero.it) ),  
socio de "La Tana dei Goblin" <http://nuke.goblins.net/>

## Le uova ballerine

Un gioco di uova, vivace e turbolento, da 2 a 4 concorrenti.  
Età: da 5 a 99 anni.

**Autore :** Roberto Fraga  
**Illustrazioni :** Martina Leykamm



### Contenuto:

1 uovo di legno, 9 uova di gomma rimbalzanti, 1 dado azione rosso, 1 dado "dove metto l'uovo" bianco, 1 regolamento.

### Scopo del gioco:

Chi sarà capace di arraffare più uova e prendere un sacco di punti?  
Non sarà facile perché le uova rimbalzano senza controllo e cambiano continuamente proprietario ... ed inoltre, appena qualcuno lascia cadere una delle proprie uova, il gioco è finito!

### Preparazione:

Tenete pronti **entrambi i dadi**. Mettete la scatola con le **10 uova** sul tavolo. Tenete sgombro il centro del tavolo: le uova dovranno rimbalzare proprio lì !

*Attenzione al materiale fragile! Di sicuro non succederà niente alle uova che rimbalzano ma dovrete sgombrare il tavolo da qualunque altro oggetto fragile prima di iniziare a giocare.*

### Hey, a cosa serve nel gioco l'uovo di legno?

Un prezioso uovo di legno è stato mescolato alle uova saltellanti! Il suo valore sarà di due punti alla fine del gioco, mentre le uova di gomma varranno solo un punto: per questo motivo è molto ambito dai ladri di uova.

## Come giocare:

Chi riesce a saltare più in alto inizia il gioco tirando il dado rosso.

## Che simbolo è apparso sul dado azione rosso?



### Deporre un uovo

Hai la solita fortuna del pollo. Grida “Coccode!” e prendi un uovo dalla scatola.



### Uovo saltellante

Prendi un **uovo di gomma** dalla scatola. Tienilo a circa mezzo metro dal centro del tavolo e lascialo cadere. I giocatori cercano di acchiapparlo. Chi lo prende per primo, se lo tiene.

**Attenzione:** l'**uovo di legno** non può essere usato in quest'occasione.



### Arraffa l'uovo

Tutti i giocatori cercano di prendere il dado rosso il più velocemente possibile. Chi lo acchiappa può prendere un uovo dalla scatola.



### Ballo delle uova

Adesso le cose iniziano a darsi una mossa! Tutti si alzano e corrono attorno al tavolo il più velocemente possibile.

Il giocatore che **torna al proprio posto per primo** prende un uovo dalla scatola.



### Il grande urlo

È tempo di svegliare i vicini! Chiunque urla per primo “Chicchirichì!” prende un uovo dalla scatola. Se più giocatori sono stati ugualmente veloci, nessuno prende l'uovo.



### Il grande silenzio

Osservate attentamente: questo simbolo assomiglia molto a quello del “grande urlo”, ma in questo caso non bisogna fare neanche un fiato. Chiunque urla “Chicchirichì”, deve rimettere nella scatola una delle proprie uova, naturalmente solo se ne ha almeno una.

### Attenzione al furto di uova!

Se durante il gioco non rimangono più uova che possano essere prese dalla scatola, le azioni potranno comunque essere portate a termine.

Una volta vinto un uovo si dichiara da quale giocatore lo si vuole prendere. Il giocatore scelto deve cederlo, senza brontolare. Se il giocatore scelto ha più di un uovo allora tocca a chi lo ha vinto indicare quale sarà l'uovo da cedere.

## Dove mettere le uova?

Le uova raccolte non sono semplicemente messe sul tavolo di fronte ad ognuno. **Ogni volta** che prende un uovo, un giocatore deve **tirare il dado bianco** per determinare “**dove mettere l’uovo**”.

Il simbolo sul dado mostra dove si deve posizionare l’uovo:



...sotto il mento



...sotto una delle ascelle



...tra le ginocchia



...all'interno del gomito



...fra la spalla e la guancia



Se esce questo simbolo si può scegliere una qualunque delle opzioni precedenti

### Importante:

- **Avete già un uovo nel posto indicato dal dado?**  
Il giocatore può scegliere se vuole mettere l’uovo nello stesso posto o in un altro.
- **Non è permesso** mettere un uovo sotto i vestiti o usare qualsiasi altro mezzo per fermarlo.

### Fine del gioco:

Il gioco finisce non appena uno dei giocatori lascia cadere una o più delle proprie **uova posizionate**. Gli altri giocatori segnano un punto per ognuna delle loro uova. L’uovo di legno vale due punti.

Chi **fa più punti** ha vinto la battaglia delle uova.

#### **Il dado rotola come un matto!**

Questo gioco comprende molti lanci di dado e necessita reazioni veloci. Ma dovete anche essere cauti! Chiunque **faccia cadere un dado (o un uovo non posizionato) oppure lo spinga fuori dal tavolo** deve prenderlo da solo senza l’aiuto di nessuno.

Provateci: non è facile chinarsi per raccogliere un dado con un uovo infilato tra le ginocchia ed uno sotto il mento.