

Pas de Duck



di Jean du Poel

Materiale di gioco:

24 carte delle anatre

4 anatre di legno

1 dado delle anatre

1 tavola di gioco

Giocatori: 2-6 persone

Età: a partire da 5 anni

Durata: ca. 20 minuti

Idea del gioco

Tutte le sere, al tramonto, le anatre si radunano sopra un piccolo laghetto per danzare il “ballo delle anatre”. Ogni volta nuotano unite in quattro e ballano a volte diritto, a volte in diagonale e a volte in tondo.

Ogni giocatore ha in mano le carte delle anatre, sulle quali sono raffigurate specifiche figure del balletto. I giocatori devono provare a far danzare le anatre come illustrato sulle proprie carte. Allorquando la posizione delle quattro anatre gialle disposte sulla tavola di gioco corrisponde esattamente a quella delle anatre raffigurate su una carta tenuta in mano, allora il giocatore può scoprire e quindi scartare la carta. Vince chi per primo riesce a scartare tutte le carte che ha in mano.

Preparazione al gioco

Il gioco con le carte delle anatre coi cerchi blu; da 2 a 4 giocatori, a partire da cinque anni

La tavola di gioco viene messa al centro del tavolo. Sulla tavola di gioco è raffigurato un lago con quattro cerchi. Su ognuno dei quattro cerchi viene messa un’anatra di legno gialla, come illustrato nella figura qui accanto.



Attenzione: le 24 carte delle anatre vengono divise in due gruppi: il primo gruppo comprende le carte coi cerchi blu, il secondo quelle coi cerchi

verdi. Giocando con bambini con età a partire da cinque anni, vengono utilizzate le carte coi cerchi blu. Le dodici carte coi cerchi verdi vengono quindi rimesse nella scatola.

Le dodici carte delle anatre coi cerchi blu vengono mischiate e distribuite egualmente ai giocatori. I giocatori, tenendole in mano ed osservandole, prendono confidenza con le differenti figure di ballo illustrate. Il giocatore più giovane può iniziare il gioco lanciando il dado. Il gioco continua quindi in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore che è di turno lancia il dado. Il dado indica il numero d'anatre che il giocatore può muovere; a dipendenza dalla sua gettata può far rotare una, due, tre o quattro anatre sulla tavola di gioco. Ogni anatra viene fatta rotare sempre con un passetto alla volta, da un trattino blu al successivo nella direzione desiderata, cioè sia verso destra, che verso sinistra.

Se sul dado gettato compare **un'anatra**, il giocatore può spostare un'anatra di sua scelta tra quelle che si trovano sulla tavola di gioco, di un trattino blu, verso destra o verso sinistra.

Esempio: 



Se sul dado gettato compaiono **due anatre**, il giocatore può spostare due anatre di sua scelta tra quelle che si trovano sulla tavola di gioco, ognuna di un trattino blu, verso destra o verso sinistra.

Esempio: 



Se sul dado gettato compaiono **tre anatre**, il giocatore può spostare tre anatre di sua scelta tra quelle che si trovano sulla tavola di gioco, ognuna di un trattino blu, verso destra o verso sinistra.

Esempio: 



Se sul dado gettato compaiono **quattro anatre**, il giocatore può spostare tutte e quattro le anatre che si trovano sulla tavola di gioco, ognuna di un trattino blu, verso destra o verso sinistra.

Esempio: 



Il giocatore di turno, a dipendenza dalla gettata del dado, cerca di spostare le anatre che si trovano sulla tavola di gioco in modo che risultino esattamente nella stessa posizione delle anatre raffigurate su una delle carte che tiene in mano, così da formare esattamente la stessa figura di ballo. Se riesce nel suo intento, il giocatore può scartare la carta, scoprendola sul tavolo. A questo punto è di turno il prossimo compagno di gioco.

Esempio: Rebecca lancia il dado. Risultato: due anatre. Questo significa che Rebecca può muovere due delle quattro anatre che ci sono sulla tavola di gioco. Spostando di un trattino blu verso destra in senso antiorario sia l'anatra a destra in alto che quella a sinistra in basso, Rebecca ottiene sulla tavola di gioco esattamente la medesima figura di ballo che è raffigurata sulla carta che tiene in mano. A questo punto Rebecca può mostrare ai suoi compagni di gioco la carta e scartarla, mettendola sul tavolo davanti a sé.



Prima



Dopo

Se dalla gettata del dado risultano più anatre da spostare di quante necessitano, il giocatore non è obbligato a muoverle tutte; può limitarsi a spostare il numero di anatre che gli mancano per ottenere la figura di ballo di una delle sue carte che tiene in mano.

Attenzione: Per una migliore visione della figura di ballo richiesta, può aiutare tenere le carte delle anatre in mano non in verticale, bensì in orizzontale o di traverso! In questo modo è a volte più facile scoprire come muovere le anatre gialle sulla tavola di gioco.



Naturalmente può anche accadere, che dopo aver spostato le anatre gialle, rispettivamente alla gettata del dado, un giocatore non riesce a rappresentare sulla tavola di gioco la stessa figura di ballo illustrata su una delle carte che tiene in mano. Pure in questo caso il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Compagni di gioco, state all'erta!

Può anche succedere che un giocatore non riesca a formare la figura di ballo di una delle sue carte che tiene in mano (non ha quindi scartato alcuna delle sue carte); involontariamente forma però la figura di ballo della carta di un suo compagno di gioco. In questo caso tocca a quest'ultimo, molto attento, ad accorgersene! Subito deve intervenire urlando "stooopp"! Se il prossimo giocatore di turno non ha ancora gettato il dado, l'attento compagno di gioco può scartare la sua carta delle anatre, la quale illustrazione corrisponde alla figura di ballo che si è creata sulla tavola di gioco. Il gioco continua quindi dove si era fermato, cioè dal giocatore di turno interrotto dal segnale "stop" del suo compagno di gioco.

Fine del gioco

Vince il gioco chi arriva per primo a formare, sulla tavola di gioco, tutte le figure di ballo raffigurate sulle carte che tiene in mano, e quindi a scoprirle e scartarle tutte sul tavolo.

Il gioco con le carte delle anatre coi cerchi verdi **Da 2 a 4 giocatori, a partire da sette anni**

I bambini (con età tra i 5 ed i 6 anni) hanno preso dimestichezza con il gioco? Oppure ci sono altri bambini un po' più grandicelli che vogliono cimentarsi nel gioco? Allora si può provare a giocare con le carte verdi e lasciare quelle blu nella scatola. Valgono le medesime regole descritte fin'ora; ora però le anatre vengono spostate non più da un trattino blu all'altro, bensì da uno verde all'altro. Nel disegno qui accanto è illustrata la partenza.



Esempio: Gianni ottiene con la gettata del dado tre anatre. Se lui sposta la figura dell'anatra in alto a destra e quella in basso a sinistra ognuna di un

trattino in senso orario, ottiene esattamente la figura di ballo illustrata sulla sua carta. Può quindi scartare la sua carta, posandola scoperta sul tavolo. Gianni rinuncia alla possibilità di muovere una terza anatra (ne avrebbe diritto, avendo ottenuto con la gettata del dado ben 3 anatre), poiché già con due mosse ha raggiunto lo scopo di formare la figura di ballo della sua carta.



Prima



Dopo

Il gioco con tutte le carte delle anatre Da 2 a 6 giocatori, a partire da sette anni

Valgono le medesime regole del gioco illustrate fino ad ora. Se i giocatori sono cinque vi è un avanzo di quattro carte che non verranno distribuite ma lasciate nella scatola. Per l'impostazione iniziale del gioco, vengono messe sulla tavola di gioco due anatre su una striscia blu a scelta e due anatre su una verde sempre a scelta. Durante il gioco, le anatre possono venir spostate sia in senso orario che antiorario di un trattino, fino ad arrivare alla prossima striscia blu **oppure** a quella verde.

Esempio: Sara ottiene con la gettata del dado quattro anatre. Lei ha due carte in mano, una coi cerchi blu, l'altra coi cerchi verdi. Sara è titubante! Deve decidere per quale carta vuole trovare il corrispondente ballo. Muovendo tre anatre di un trattino ciascuna, Sarah può rappresentare il disegno che corrisponde alla carta blu che tiene in mano; muovendo le quattro anatre di un trattino ciascuna Sarah può rappresentare il disegno che corrisponde alla carta verde che tiene in mano. Finalmente si decide per la carta verde e fa rotare tutte e quattro le anatre.



Prima



Dopo





Prima



Dopo

Consiglio per i genitori

Con questo gioco si incentivano le capacità immaginative e la visione dello spazio, la concentrazione ed il ragionamento astratto. Si esercita soprattutto la capacità di trasformare immagini bidimensionali in una visione concreta nello spazio.

Il gioco può essere giocato con vari gradi di difficoltà. Più facili le richieste con le carte delle anatre dove sono illustrati i cerchi blu (con direzioni perpendicolari, verticali ed orizzontali). Più difficile con le carte delle anatre dove sono illustrati i cerchi verdi (con direzioni in diagonale). Un gioco più pretenzioso e pieno d'esigenze quindi, quello con tutte le carte insieme!

È di grande aiuto dire ai bambini di concentrarsi sulla testa delle anatre, perché questa indica la direzione del nuoto delle anatre. Si può pure giocare con bambini con età inferiore a cinque anni. Per semplificare ancora maggiormente il gioco, basta formare un mazzetto unicamente con le carte con illustrati i cerchi blu. Scoprire quindi la prima carta in cima al mazzetto. A questo punto i bambini devono osservare questa carta molto attentamente, quindi far rotare a destra e sinistra le quattro anatre sulla tavola di gioco, fino ad aver raffigurato la figura di ballo illustrata sulla carta in cima al mazzo. Per questa variante un po' semplificata non occorre l'uso del dado. Non ci deve neanche essere per forza un vincitore. L'importante è, che i bambini si divertano giocando.



Avete acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi.

Volentieri risponderemo ad eventuali domande:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

Version 1.0