

# mimikri

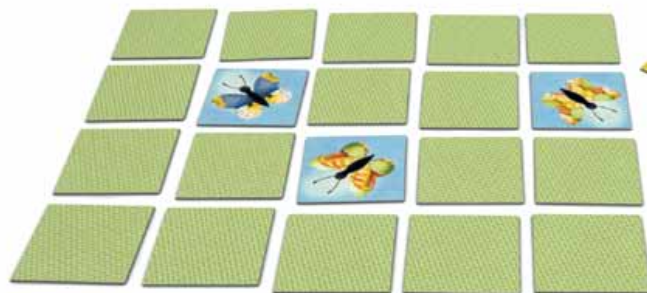


per 2-4 farfalle paradiso  
a partire da 6 anni  
di Brigitte Pokornik

Queste farfalle si sono nascoste veramente bene! Per fortuna avete con voi la vostra macchina fotografica speciale. Ora potete trovare i luoghi nei quali si sono posate le farfalle più meravigliose e potete fotografare le loro coloratissime ali! E se una dovesse proprio scappare via, l'avrete almeno immortalata in una foto, giusto??

## Materiale del gioco:

20 carte (con) farfalla



5 carte (con) immagine



1 macchina  
fotografica speciale  
(scatoletta con specchietto)

## Scopo del gioco

Chi colleziona il maggior numero di farfalle, vince.

## Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, meglio fare qualche prova. Inserite una carta immagine nella macchina fotografica. (Fig. 1a) Ora vedete una farfalla. (Fig. 1b) C'è una carta farfalla che mostra esattamente questa farfalla. (Fig. 1c) La trovate?



Fig. 1a



Fig. 1b

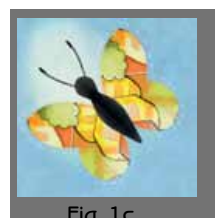


Fig. 1c

Bene, ora potete estrarre la carta immagine dalla macchinetta e girarla di 90 gradi (Fig. 2a). Se ora la inserite di nuovo nella macchina fotografica, vedrete un'altra farfalla (Fig. 2b). Anche per questa esiste una carta farfalla corrispondente (Fig. 2c).



Fig. 2a



Fig. 2b



Fig. 2c



Potrete (quando sarete diventati esperti del gioco) benissimo giocare con tutte e cinque le carte immagine e le 20 carte farfalla. Ma prima meglio iniziare con 4 carte immagine. Togliete, perciò, una carta immagine e le 4 **relative** carte farfalla. Riponetele nella scatola! Alla fine del regolamento del gioco troverete, nel quadro riassuntivo, tutte le farfalle e le loro rispettive carte immagine. Ora mischiate le **carte immagine** scelte e fatene un **mazzo coperto**. Dopodiché mischiate anche le **corrispondenti carte farfalla** e mettetele, **una alla volta e coperte**, **in mezzo al tavolo**.

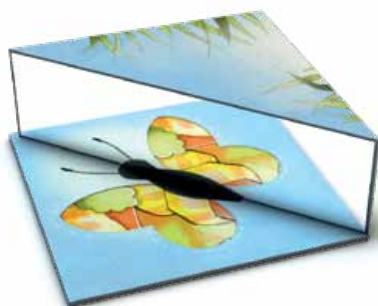


Fig.3: Quando guardate nello specchio della macchina fotografica, vedrete anche la seconda ala della farfalla.

## Svolgimento del gioco

### 1. Inserire carta immagine

Giocate uno alla volta, in senso orario. Chi di voi ha, per ultimo, visto svolazzare una farfalla, riceve la macchina fotografica e inizia il gioco. Prende la prima carta immagine dal mazzo e, mostrandola a tutti, la inserisce nella macchina fotografica. Quindi pone la macchina fotografica sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vedere la farfalla...

### 2. Cercare la farfalla

Il giocatore che ha inserito la carta immagine nella macchina fotografica, inizia il gioco. Scopre **una** delle carte farfalla per trovare la farfalla che si vede nella macchinetta.

La carta scoperta **non** mostra la farfalla in questione? Allora il **giocatore** lascia la carta **scoperta** (e tiene la macchina fotografica). Ora il **giocatore** alla sua sinistra scopre un'altra carta farfalla. Continuate così, uno alla volta, finché uno di voi riuscirà a scoprire la **farfalla giusta**. Chi trova la farfalla giusta la metterà, **scoperta e ben visibile** per tutti, davanti a sé sul tavolo. **Ricoprite** tutte le altre carte scoperte che avevate messo sul tavolo. Togliete la carta immagine dalla macchina fotografica e mettetela, scoperta, sul tavolo. Solo ora la macchina fotografica va al prossimo giocatore, in senso orario. Questo giocatore prende una nuova carta immagine dal mazzo...

*Un piccolo consiglio: con l'allenamento potrai memorizzare dove si nascondono certe farfalle. Allora potrai provare ad inserire la relativa carta immagine nella macchina fotografica, in modo che essa mostri proprio quella farfalla. In questo modo riuscirai a scoprire subito la giusta carta farfalla!*



Fig. 4: Ecco la farfalla in questione! Chi l'ha scoperta, la mette davanti a sé.



In caso fossero state giocate tutte le carte con immagine, mischiatele e rifatene un mazzo coperto.

D'ora in poi dovrete fare **MOLTA ATTENZIONE** quando inserite la (prossima) carta con immagine: Nella macchina fotografica **deve** apparire una farfalla che nessun giocatore ha ancora messo davanti a sé! Se un giocatore non dovesse riuscirci, dovrà dare la macchina fotografica, **insieme alla carta immagine**, al giocatore alla sua sinistra. Ora questo giocatore tenterà di inserire la **stessa carta immagine** in modo che appaia una farfalla che nessuno degli altri ha già "collezionato". Se anche lui, però, non ci riesce, la macchina fotografica con **questa** carta immagine passerà da un giocatore all'altro finché uno non riuscirà a rendere visibile una farfalla che è ancora nascosta sul tavolo. Questo giocatore ora inizierà a cercare proprio questa farfalla, scoprendo una carta dal mazzo sul tavolo (come descritto al punto 2. "Cercare la farfalla".)

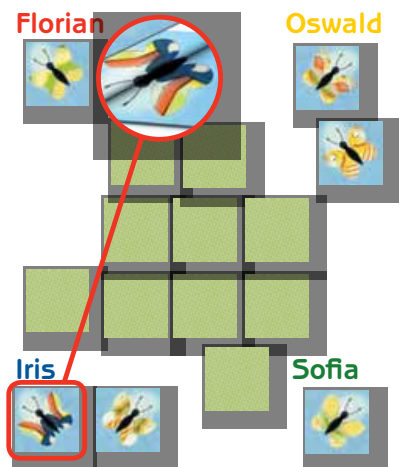


Fig. 5a.: Florian ha inserito la carta immagine nella macchina fotografica, ma Iris ha già collezionato la farfalla che appare.

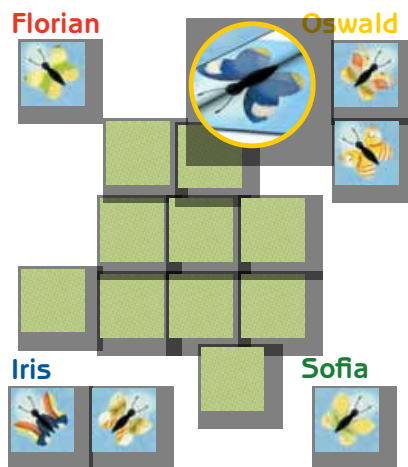


Fig. 5b: Florian dà la macchina fotografica, con la carta immagine già inserita, ad Oswald. Oswald riposiziona la carta nella macchina. Ben fatto: Questa farfalla non l'ha ancora nessuno! Oswald può scoprire una carta del mazzo coperto in tavola, per trovare la farfalla dell'immagine.

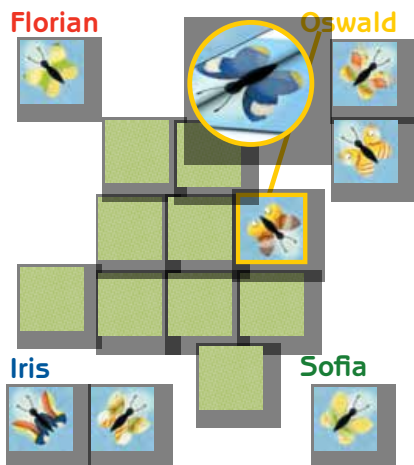


Fig. 5c: Peccato! Questa non è la farfalla cercata! Oswald si tiene la macchina fotografica.

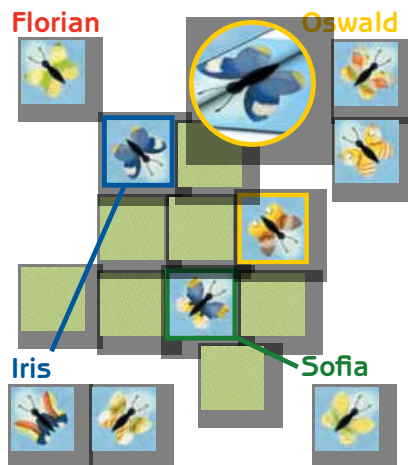


Fig. 5d: Dopo che nemmeno Sofia, alla sua sinistra, ha scoperto la farfalla cercata, ci riesce, però, Iris. Riceve la farfalla. Oswald dà la macchina fotografica a Sofia che inserisce la prima carta immagine del mazzo in mezzo al tavolo.

## Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce quando è stata collezionata l'ultima carta farfalla. Il vincitore è colui che ha il maggior numero di farfalle. Ci possono essere più vincitori.

Fig. Tutte le carte immagine e carte farfalla



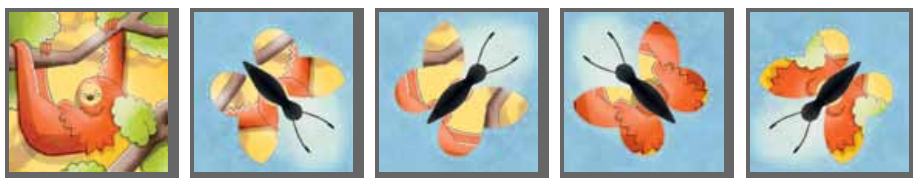
immagine

farfalla 1

farfalla 2

farfalla 3

farfalla 4



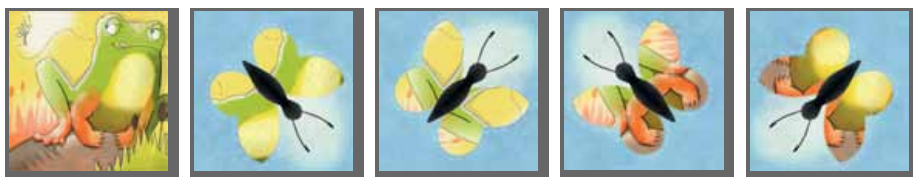
immagine

farfalla 1

farfalla 2

farfalla 3

farfalla 4



immagine

farfalla 1

farfalla 2

farfalla 3

farfalla 4



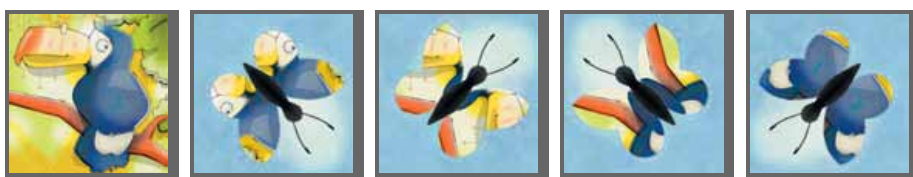
immagine

farfalla 1

farfalla 2

farfalla 3

farfalla 4



immagine

farfalla 1

farfalla 2

farfalla 3

farfalla 4

Licenza:



[www.whitecastle.at](http://www.whitecastle.at)

Autore: Brigitte Pokornik

Illustrazioni: Lena Hesse

Art.Nr.: 60 110 5038

Distribuzione in Svizzera:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

Traduzione: Monja Reichert

© 2012 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54 a  
D-80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)  
Made in Germany

