

6+
2-6
15m



Ehi tu, sei veloce a spegnere la sveglia?
Pensi di essere agile come un felino?
Ti ricordi quello che hai mangiato a cena?
Allora questo è il gioco che fa per te!
Ti aspetta una valanga di biscotti, ma sarai
davvero più abile dei tuoi avversari?
Solo i più veloci e attenti infatti potranno gustarsi
queste prelibatezze!
"Miao Bau Ciao" è un frenetico party game
adatto a tutti, grandi e piccoli.

CONTENUTO

- 1 ruota con freccia suddivisa in 4 settori, che rappresentano un gattino, un cagnolino, un bambino felice e un orologio
- 3 dischi a doppia faccia: da un lato sono rappresentati gattino, cagnolino e bambino e dall'altro una liscia, un osso e un gelato al gusto di pistacchio e fragola
- 24 gettoni biscotto con una bella sorpresa sul retro, che può essere una penalità per sé stessi oppure per gli avversari
- 1 sacchetta porta gettoni (e all'occorrenza anche porta biscotti!)
- questo manuale istruzioni da leggere prima che il cane lo mangi



LUDO ERGO SUM

SCOPO DEL GIOCO

Vincere più punti dei tuoi avversari! Vi starete chiedendo: “E come si fa”? Beh continuate a leggere!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Non perdetevi tempo! Mettete la ruota al centro esatto del tavolo e disponete i tre dischi a una spanna dalla ruota, in modo che siano raggiungibili da tutti, anche dai più antipatici. Mettete poi tutti i gettoni nel sacchetto e lasciatelo a lato dell'area di gioco, lontano però dal più furbetto del gruppo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore meno alto gira per primo la freccia. Nei successivi turni di gioco la freccia verrà girata da chi ha appena vinto oppure, se non c'è stato nessun vincitore, dall'ultimo giocatore che l'ha girata.

Dovrete mettere per primi la mano sul disco con l'immagine indicata dalla freccia. Se siete bravi potete farlo anche mentre la freccia sta ancora girando, ma attenti a non esagerare! Mentre si mette la mano sul **gattino, cagnolino o bambino** bisogna urlare rispettivamente **miao, bau o ciao**, facendo attenzione a non confondersi perché le tre parole sono molto simili tra loro e chi crede sia un giochetto da bambini forse dovrebbe prima provare a giocare.

Se invece la freccia indica il **orologio** allora dovrete mettere la mano sul disco corrispondente all'immagine uscita nel **turno precedente**. E qui sarà bello vedere chi si ricorderà!

Quando un giocatore mette per primo la mano sul disco giusto dicendo anche la parola giusta pesca un **gettone biscotto** dal sacchetto, ma senza mangiarlo.



Attenzione: ogni giocatore deve sempre iniziare il turno con le mani distanti dai 3 dischi, altrimenti il giocatore meno alto potrà fargli una ramanzina.

Possono avvenire due diversi tipi di errore:

1. metti per primo la mano sul disco giusto, ma dicendo la **parola sbagliata** (o storpiata): in questo caso nessuno ottiene il biscotto, e anche un eventuale secondo giocatore che abbia messo la mano sopra la tua rimarrà a bocca asciutta, ma potrà farti una bella occhiataccia;
2. metti la mano sopra il **disco sbagliato**: in questo caso dovrai lasciare la mano su quel disco durante il prossimo turno di gioco, e non la potrai usare. Potrai giocare solo con l'altra mano, mentre gli altri giocatori saranno liberi di prenderti in giro. Dal turno successivo potrai tornare a giocare con due mani.

Sul retro di tutti i biscotti che valgono 2 o 3 punti sono presenti delle belle sorprese. Chi ha pescato uno di questi biscotti dovrà giocare il prossimo turno con la penalità indicata:



Bisogna tenere un occhio chiuso, a propria scelta



Bisogna iniziare il turno di gioco tenendo entrambe le mani dietro la schiena (il giocatore alla tua sinistra girerà la freccia al posto tuo)



Quando si mette la mano sul disco bisogna dire la parola tre volte in rapida successione (es. bau bau bau). Attenzione a non dirla un numero di volte diverso da 3, perché ad esempio "bau bau bau" non è considerato valido



Quando si mette la mano sul disco bisogna dire tutte le tre parole, terminando con quella giusta. Se ad esempio la freccia indica il cane si deve dire "miao ciao bau" oppure "ciao miao bau"

Sul retro dei gettoni che valgono 1 punto, invece, non sono presenti penalità. Esiste poi un bel gettone Jolly che, oltre a valere 1 punto, consente al giocatore che lo ha pescato di scegliere una stessa penalità da applicare a tutti i suoi avversari, limitatamente al prossimo turno di gioco. Il jolly ti permette anche di deridere gli avversari, però senza esagerare.



FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando viene preso l'ultimo buon biscotto e vince il giocatore che ha conquistato più punti, facilmente leggibili sui biscotti. In caso di pareggio vince chi ha guadagnato più biscotti. In caso di ulteriore pareggio viene eseguito un ultimo turno di gioco tra tutti i giocatori con il punteggio più alto, mentre gli altri giocatori sono invitati a fare il tifo, in rigoroso silenzio.

VARIANTI DI GIOCO

Vi sembra tutto troppo facile? Va bene, allora provate il gioco con queste 3 modalità aggiuntive, che sono giocabili anche a due a due, o persino tutte e tre insieme se vi sentite così gradassi.





QUESTE VARIANTI
SONO SOLO PER
VERI DURI!

1° Variante: Associazione

Preparate il gioco come nella modalità base, ma girate i dischi sul retro, dove sono visibili la lisca, l'osso e il gelato.

Attenzione: oltre alle immagini nemmeno i colori corrispondono a quelli della ruota. Se esce il gattino dovete mettere la mano sulla lisca, se esce il cane sull'osso e se esce il bambino sul gelato. Preparatevi a una sfida che vi scombussolerà tutti.



2° Variante: Rotazione

Ogni volta che viene pescato un gettone biscotto, e nessun giocatore ha le mani bloccate, spostate i tre dischi in senso orario. Scambiate le posizioni dei dischi prima di girare la freccia e non barate cercando di avvicinarveli!

3° Variante: Imitazione

In questa modalità potete giocare come nel gioco base, ma imitando i versi del gatto e del cane invece di dire miao e bau. Scegliete insieme il verso da fare per l'imitazione del bambino e... attenzione a imitare bene! Al miglior imitatore verrà anche data una pacca sulla spalla dal giocatore più simpatico (se ce ne sono!).

Un gioco di: Alessio Spalluto
Illustrazioni di: Florencia Regis
Grafica di: Domenico Monforte
Prodotto da: CreativaMente srl
Via A. Volta, 69 - 20863 Concorezzo (MB)
www.creativamente.eu



LUDO ERGO SUM

