

Rudi Racer

Rudi sfreccia con il turbopower - ma la squadra è più furba!



Giocatori: 1 - 4

Durata: ca. 10 minuti

4+

Tutti giocano **insieme come squadra** (riccio, cane, orso) contro il topo corridore Rudi. In realtà Rudi è troppo veloce e dovrebbe raggiungere il traguardo per primo, però la squadra è furba e se vengono lanciati due dadi di **ricci**, la squadra può notevolmente migliorare le sue chance. Chi arriva per primo al traguardo, vince la gara - Rudi oppure la squadra. Chi vince per primo due gare, è il vincitore.

Materiale

4 animali



Riccio



Cane



Orso



Rudi

2 dadi



Con i 4 animali

26 carte



24 vie



1x



1x

partenza traguardo

Preparazione del gioco

Il percorso della gara viene disposto sotto forma di **mezzo cerchio** sul tavolo. Prima la **partenza**, dopo le **24 vie** e infine il **traguardo**. I **membri della squadra** (riccio, cane e orso) così come Rudi vengono **posti sotto la carta della partenza**. I due dadi vengono preparati.

partenza



traguardo

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane (= giocatore attivo), dopo si prosegue in cerchio in senso orario.

- ➔ Chi ha il turno di giocatore attivo prende **entrambi i dadi** e li tira. Successivamente il giocatore attivo deve spostare in avanti gli animali in base al risultato dei due dadi (ogni carta della via conta come un campo). Il riccio e Rudi si spostano in avanti sempre solo di 1 campo, il cane di 2 campi e l'orso di 3 campi (**la relativa ampiezza della mossa è raffigurata sui corpetti degli animali**). Gli animali vengono posizionati sempre sotto la rispettiva carta della via. Sotto ogni carta della via possono esserci quanti animali si vuole.



Sarah gioca Rudi e l'orso. Sposta Rudi di 1 campo in avanti e l'orso di 3 campi.

Linus gioca due volte Rudi. Sposta Rudi due volte rispettivamente di 1 campo, quindi nel complesso di 2 campi. Tim gioca il riccio e il cane. Sposta il riccio di 1 campo in avanti e il cane di 2 campi.

Attenzione: il tiro del riccio

il dado può dare un risultato con il quale la squadra ha una possibilità di azione particolare. Se il giocatore tira infatti due **dadi di ricci** (quindi due ricci), può decidere in maniera del tutto libera se vuole spostare normalmente il riccio due volte rispettivamente di un campo **oppure invece** una volta il cane (2 campi) oppure una volta l'orso (3 campi).



Nota: nel caso del tiro del riccio il giocatore attivo dovrebbe guardare attentamente dove si trovano in quel momento gli animali della squadra per poi scegliere l'animale che ha più probabilità di vincere. I giocatori possono naturalmente consultarsi - dopo tutto sono una squadra. La decisione finale spetta però al giocatore attivo.

Sarah tira due dadi di ricci. Può soltanto spostare in avanti il riccio due volte di 1 campo oppure il cane una volta di 2 campi o l'orso una volta di 3 campi. Lei sceglie l'orso e lo sposta in avanti di 3 campi.

Fai attenzione: con un **tiro del cane** (quindi due cani) non è possibile eseguire un'azione particolare. Il cane viene spostato normalmente due volte rispettivamente di 2 campi.

Nella modalità descritta i giocatori prendono il turno di giocatore attivo in cerchio, tirano rispettivamente i due dadi e spostano gli animali sempre in avanti sul percorso della gara in base al risultato dei due dadi.

La gara si conclude **immediatamente** nel momento in cui un animale raggiunge o supera il traguardo.

- ➔ Se **Rudi** raggiunge il traguardo per primo, la gara la vince Rudi.
- ➔ Se uno della **squadra** (non importa chi!) raggiunge il traguardo per primo, la gara la vince la squadra.
- ➔ Qualora Rudi e uno della squadra raggiungano il traguardo **contemporaneamente**, la manche si conclude con un pareggio.

Nuova gara & fine del gioco

Adesso si inizia una nuova gara. La preparazione e lo svolgimento del gioco restano esattamente così come è stato già descritto. Chi vince per primo due gare, che sia Rudi o la squadra, è il vincitore.



La corsa contro il tempo tra Rudi e la squadra è avvincente fino alla fine - ogni volta! In realtà Rudi è troppo veloce e dovrebbe vincere, ma la squadra è furba. Ogni volta che vengono tirati due dadi di ricci, la squadra può migliorare notevolmente le sue chance. Da soli, con altri bambini o adulti - un grande gioco in una piccola scatola!