IL GIOCO DI CARLETTO

Edizione Speciale 25 anni

Un gioco cooperativo di Leo Colovini esclusivamente ideato per Carletto per 2-5 giocatori dai 7 anni in su

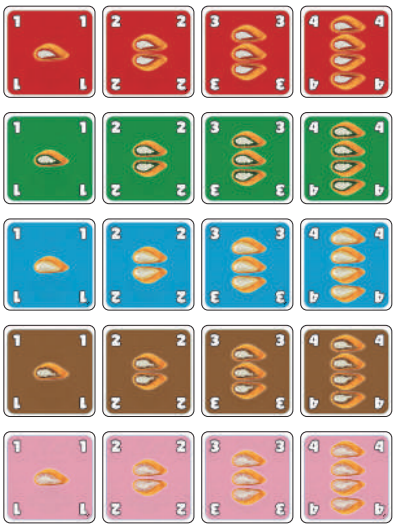
CARLETTO, ISTRIONICO CAMALEONTE RE DELLE SERATE DI GUSTO E DIVERTIMENTO, COMPIE 25 ANNI E LA SUA CITTÀ È IN GRAN FESTA PER CELEBRARE IL SUO COMPLEANNO E RIPERCORRERE I SUOI TRAVESTIMENTI PIÙ ICONICI.
GUIDATELO FINO ALLA PIAZZA DELLA FESTA, MANGIANDO SOFFICINI DI TUTTI I GUSTI, MA ATTENZIONE A NON ESAURIRE LE VOSTRE SCORTE!

Contenuto

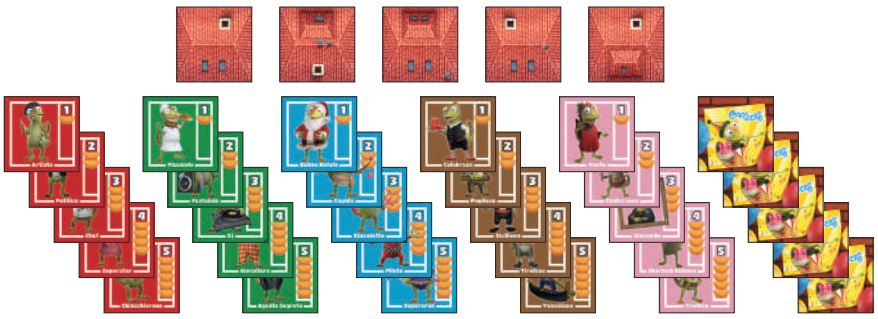
1 tavoliere che raffigura la città di Carletto, attraversata da una strada suddivisa in 30 caselle, che collega la casa di Carletto con la sede della festa. Su ogni casella si affaccia una casa dal tetto rosso.

1 pedina Carletto

20 carte sofficini numerate da 1 a 4 in 5 colori, ogni colore corrisponde a un diverso gusto (pomodoro, spinaci, formaggio, funghi e prosciutto).



30 tessere tetto.
Sul retro sono raffigurati tetti di 5 tipi diversi (6 per tipo), mentre sul fronte sono rappresentati **25 Carletti** e **5 manifesti**.



Ciascuno dei 25 Carletti è travestito in modo diverso, ha uno sfondo in uno dei 5 colori delle carte e un valore, da 1 a 5, che indica quanto è affamato. I 5 manifesti invitano tutti ad andare alla festa di Carletto.

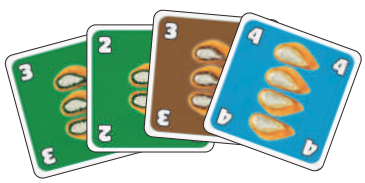
Scopo del gioco

Il gioco di Carletto, *edizione speciale 25 anni*, è un gioco cooperativo: tutti i giocatori giocano assieme e cercano di guidare Carletto alla festa a sorpresa, utilizzando i sofficini, sia per farlo muovere che per soddisfare gli amici che troverà lungo la via. Avete 5 manche per riuscirci. Durante le prime manche prenderete familiarità col percorso e cercherete di memorizzarlo, provando ad avanzare sempre di più, fino a raggiungere la festa entro la quinta manche.

Come iniziare

Staccate con cura le tessere dalle fustelle la prima volta che giocate.

- **Aprite il tavoliere in mezzo al tavolo**
- **Mescolate le 30 tessere tetto a faccia in giù e piazzatene casualmente una su ciascun tetto rosso raffigurato sul tavoliere.**
- **Mettete la pedina Carletto all'inizio del percorso, davanti alla sua casa (quella col tetto verde).**
- **Mescolate le carte sofficini, mettetene 4 coperte a sinistra del tavoliere e distribuite le altre tra i giocatori (a seconda del numero di giocatori può capitare che alcuni ricevano, in certe manche, più carte di altri).**
- **Il giocatore più affamato inizia a giocare.**

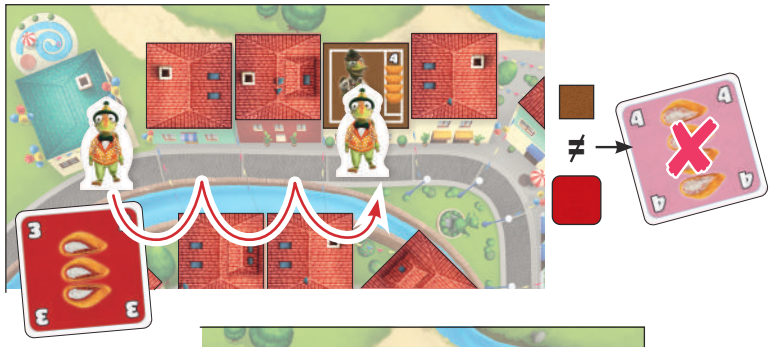


Prima manche

Si gioca a turno, in senso orario. Il giocatore di turno sceglie una delle carte che ha in mano e la gioca scoperta davanti a sé. Muove Carletto in avanti verso la festa, di tante caselle quanti sono i sofficini sulla carta giocata. Gira a faccia in su il tetto dell'abitazione davanti alla quale Carletto termina il movimento e lascia la tessera scoperta in modo che tutti la possano vedere. Ci sono tre possibilità:

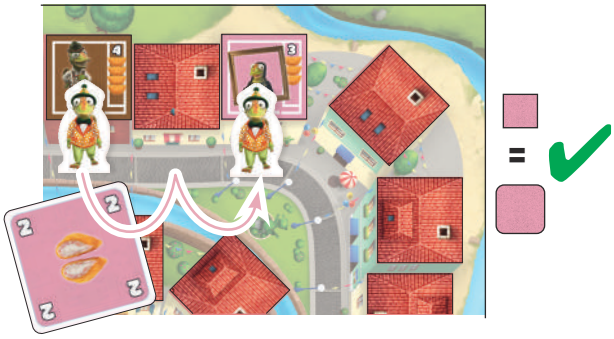
1. **Il colore della tessera Carletto è diverso da quello della carta appena giocata. Che sfortuna! Dovete provvedere a sfamarlo prima di proseguire: scartate dalle vostre mani una o più carte di valore complessivo pari alla fame del Carletto incontrato (il numero indicato sulla tessera). Lo scarto può essere effettuato da uno o più giocatori, non necessariamente quello di turno, e i giocatori possono concordare tra loro chi sia meglio che scarti le proprie carte per sfamare Carletto. Qualsiasi gusto di sofficini va bene. Una volta sfamato Carletto potete proseguire.**

Esempio: *il giocatore di turno gioca una* **carta rossa da 3 sofficini**, *muove Carletto di tre passi e scopre la tessera tetto davanti a cui è arrivato: si tratta del* **Carletto tirolese con fame 4**. *Il colore della tessera (marrone) è diverso dal colore della carta giocata (rosso): per proseguire* **i giocatori devono scartare carte sofficini dalle loro mani per un valore di almeno 4**. *In questo esempio, scartano una carta rosa da 4 sofficini.*



2. **Il colore della tessera Carletto è uguale a quello della carta appena giocata. Che fortuna! In questo caso avete incontrato un Carletto già sazio e potete proseguire senza scartare carte.**

Esempio: *il giocatore di turno gioca una* **carta rosa da 2 sofficini**, *muove Carletto di due passi e scopre la tessera tetto davanti a cui è arrivato: si tratta del* **Carletto Giocondo con fame 3**. *Il colore della tessera (rosa) è uguale a quello della carta giocata (rosa):* **i giocatori possono proseguire senza scartare carte**.



3. **Si tratta di una tessera manifesto: Che fortuna! Potete proseguire senza scartare carte.**

Esempio: *il giocatore di turno gioca una* **carta verde da 3 sofficini**, *muove Carletto di tre passi e scopre la tessera tetto davanti a cui è arrivato: si tratta di* **un manifesto**. **I giocatori possono proseguire senza scartare carte**.

Dopo aver eventualmente sfamato Carletto, il turno è finito e tocca al giocatore che segue in senso orario. Le tessere via via scoperte, rimangono a faccia in su fino alla fine della manche.

Fine della manche

La manche finisce in due casi:

a) quando i giocatori devono sfamare un Carletto, ma non hanno carte da scartare a sufficienza OPPURE

b) quando il giocatore di turno dovrebbe giocare una carta dalla sua mano per muovere Carletto, ma non ne ha più nessuna (anche se gli altri giocatori avessero ancora carte in mano, la manche finisce lo stesso);

Attenzione! La manche non finisce nel momento in cui il giocatore gioca la sua ultima carta, ma nel momento in cui è nuovamente il suo turno e non ha più carte con cui muovere Carletto.

A questo punto, se non ci sono più carte messe da parte a lato del tavoliere, leggete *"Fine del gioco"*; altrimenti preparate il gioco per la manche seguente:

- **Riposizionate la pedina Carletto all'inizio del percorso, davanti alla sua casa (quella col tetto verde).**
- **Ora cercate di memorizzare le tessere scoperte, quindi rovesciatele di nuovo a faccia in giù.**
- **L'ultimo giocatore che ha mosso Carletto diventa il nuovo mazziere.**
- **Il mazziere raccoglie tutte le carte ancora in mano ai giocatori e le carte che sono state utilizzate in questa manche. Aggiunge inoltre una di quelle messe accanto al tavoliere all'inizio e mescola il mazzo così formato (quindi, man mano che le manche passano, saranno distribuite sempre più carte).**
- **Infine il mazziere distribuisce di nuovo le carte tra i giocatori (alcuni potrebbero riceverne di più).**

Una nuova manche

Dopo aver ultimato i preparativi, iniziate una nuova manche con le regole viste sopra. Ora avete qualche informazione in più sulle tessere del percorso che porta alla festa. Usate queste informazioni per giocare carte che portino Carletto su tessere dello stesso colore, su tessere manifesto o perlomeno a incontrare i Carletti meno affamati!

Regola generale: i giocatori possono condividere le informazioni sulle tessere e possono concordare chi debba scartare carte per sfamare i Carletti incontrati, ma non possono rivelare le carte che hanno in mano. Il giocatore di turno resta comunque l'unico a dover decidere quale carta giocare.

Fine del gioco

Il gioco termina immediatamente in uno dei due casi seguenti:

1. **Carletto oltrepassa la 30ª casella e arriva alla festa dove potrà festeggiare il suo 25° compleanno con tutti i suoi amici. Evviva! I giocatori hanno vinto.**
   Attenzione: Carletto non deve necessariamente arrivare alla festa con un numero esatto di passi, per raggiungerla potete giocare anche una carta di valore più alto del necessario.
2. **Carletto non riesce ad arrivare alla festa nemmeno durante la quinta manche, ovvero quella in cui tutte le carte sono state distribuite e non ce ne sono più accanto al tavoliere. In questo caso i giocatori perdono e iniziano subito un'altra partita, perché la festa non può iniziare senza Carletto!**

Esempio: *il giocatore di turno gioca una* ***carta azzurra da 4 sofficini*** *e muove Carletto che, al terzo passo, supera l'ultima tessera sul tavoliere e raggiunge la festa.*
I giocatori ora possono festeggiare insieme a Carletto!

N.B. Se il giocatore avesse giocato una carta con 1 o 2 sofficini non avrebbe raggiunto ancora la festa.

Varianti di gioco

Troppo facile?
All'inizio del gioco scartate definitivamente una carta sofficini (o più di una, se volete rendere la sfida ancora più ardua) e riponetela nella scatola. Avrete così una carta in meno a disposizione e tutto risulterà più difficile.

Troppo difficile?
Concedetevi una sesta manche o eventualmente anche una settima.

studiogiochi
www.studiogiochi.com

Questo gioco è stato creato da Leo Colovini
e sviluppato da studiogiochi S.r.l.
per CSI Compagnia Surgelati Italiana S.P.A.

Sofficini
Findus