



La Leggenda del Colibrì



Un gioco di abilità collaborativo e adatto alle famiglie per salvare la foresta amazzonica

Con **La Leggenda del Colibrì*** trova molti animali della foresta pluviale amazzonica e diventa di volta in volta Colibrì, Capibara, Bradipo, Caimano, Pantera nera, Tapiro o Serpente, partecipando a questa catena di solidarietà per spegnere gli incendi nella foresta, il più importante per l'equilibrio ecologico del pianeta.

Materiale

- 45 **Gocce d'acqua** in vetro trasparente
- 1 **Goccia magica** in vetro dorato, del valore di 5 gocce d'acqua
- 10 **Semi** in vetro marrone
- 1 tabellone del **Lago**
- 12 tessere: - 10 **Alberi in fiamme** (numerati da 4 a 10)
- 1 **Bradipo** e 1 **Piantine**
- 6 **Zampe** di animali (Bradipo, Caimano, Capibara, Serpente, Pantera nera e Tapiro)
- 44 carte (il dorso rappresenta il Colibrì nella foresta in fiamme):
- 20 carte **Animali**:
- 5 carte **Colibrì**: fanno circolare 1 goccia d'acqua
- 3 carte **Ragno** - Tchik - Tchik: muovono 1 goccia d'acqua
- 3 carte **Rana** - Croà - Croà: muovono 2 gocce d'acqua
- 3 carte **Camaleonte** - Zoom - Zoom: muovono 3 gocce d'acqua
- 3 carte **Tucano** - Kwak - Kwak: muovono 4 gocce d'acqua
- 3 carte **Tapiro** - Gronch - Gronch: muovono 5 gocce d'acqua
- 20 carte **Foresta Vergine**: niente animali, niente gocce d'acqua
- 2 x 2 carte che ricordano le diverse azioni da eseguire in base ai suoni dalle tracce audio
- 1 download gratuito dell'app audio dei suoni della giungla



Principio

Il gioco si svolge in 2 manche, durante le quali occorre prendere parte a una doppia catena di solidarietà al di fine spegnere gli incendi boschivi:
- Le **Gocce** d'acqua e i **Semi** del tabellone del **Lago**, trasportati dal **Colibrì**, vengono passati di **Zampa in Zampa** fino al **Bradipo** che cerca di spegnere i focolai.

- Allo stesso tempo, il **Bradipo** passa le carte **Animali**, che circolano in senso contrario rispetto alle **Gocce** d'acqua fino al **Colibrì**. Queste carte consentono al **Colibrì** di trasportare più **Gocce**.

- Quando un **Albero in fiamme** viene spento, depositando su di esso il numero di **gocce** indicato, deve essere riportato in vita piantando un **seme** recuperato sulle rive del **Lago**. Alla fine di ogni manche, i **Semi** distribuiti sugli **Alberi in fiamme** vengono accumulati sulla tessera **Piantine**. Il loro numero indicherà il punteggio alla fine della partita.

- I giocatori devono prestare attenzione alla traccia audio della giungla e a tutti i rumori per reagire immediatamente a determinati pericoli o situazioni.

*Storia della leggenda del colibrì / Regole di gioco multilingua disponibili:



Applicazione e traccia audio

- Apri l'app per immergerti nella foresta pluviale amazzonica per 3 minuti.
- Seleziona la Modalità **Scoperta** o la Modalità **Casuale** e poi la manche (1 o 2).
- Nella Modalità **Scoperta**, i rumori vengono sempre ascoltati contemporaneamente nella traccia audio.
- Nella Modalità **Casuale**, i rumori che indicano le azioni del giocatore saranno in ordine errato in ogni partita: 4 su 6 nella 1ª manche, 6 su 6 nella 2ª.
- La fine della traccia audio indica la fine della manche.

Versione
Android

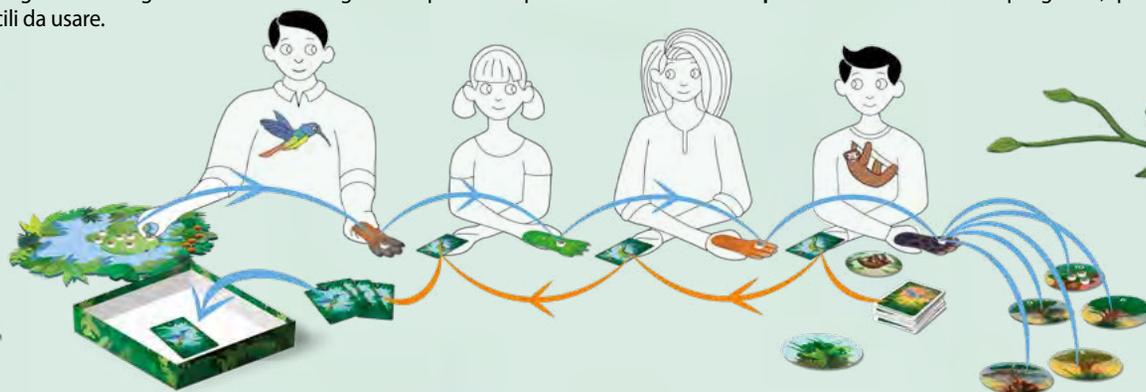


Versione
iOS



Preparazione di una manche

- Togli dalle carte quelle che riassumono le azioni da compiere in base ai rumori del bosco.
 - Per la 1ª manche, scegli il giocatore più anziano per impersonare il **Colibrì**. Quest'ultimo forma un mazzo a faccia in su, davanti a sé alla sua sinistra, con 5 carte **Colibrì** prese dal mazzo. Il giocatore **Colibrì** conta come due animali: con la mano sinistra, è il **Colibrì**, che prenderà le **Gocce** nel **Lago** e con la mano destra, è il primo animale della catena, con una **Zampa** a sua scelta.
- Il **Colibrì** posiziona anche il **Lago** davanti a sé, sul quale deposita, al centro, le **Gocce** d'acqua e, ai lati, tra l'erba, i **Semi**.
- Il giocatore alla destra del **Colibrì** (se si gioca in cerchio) è l'ultimo giocatore della catena. Si tratta del **Bradipo**.
 - Quest'ultimo prende le restanti 35 carte e le mescola per formare un mazzo a faccia in giù davanti a sé.
 - Posiziona davanti a sé 5 tessere **Alberi in fiamme**, prese a caso dalla scatola. Sono quelli che devono essere spenti durante la 1ª manche.
 - Gli altri giocatori scelgono l'animale che vogliono impersonare prendendo una delle **Zampe** rimanenti. Alcune sono più grandi, quindi sono più facili da usare.



Svolgimento di una manche

- Ognuno prende in mano la propria **Zampa**.
- I giocatori iniziano la prima manche della Modalità **Scoperta** o della Modalità **Casuale**.
- Non appena parte la traccia audio, il **Colibrì** pesca il primo animale dal suo mazzo di carte (una delle 5 carte **Colibrì** distribuite all'inizio della partita): il numero indica che può prendere 1 **Goccia** d'acqua. Per fare questo, prende 1 **Goccia** dal **Lago** tra il pollice e l'indice e la mette sulla propria **Zampa** prima di farla scivolare su quella del giocatore vicino. Scarta questa carta.
- A questo punto può pescare la carta successiva. Si tratta di nuovo di un **Colibrì** e sarà così fino a quando non lo avranno raggiunto altre carte.
- Ogni giocatore fa scivolare la **Goccia** sulla **Zampa** del giocatore alla propria sinistra fino al **Bradipo**, che a sua volta la lascia cadere sull'**Albero in fiamme** di sua scelta. Il **Bradipo** deve assicurarsi che le gocce d'acqua rimangano sulle tessere, altrimenti vengono eliminate.
- Allo stesso modo, eventuali gocce d'acqua che cadono dalle **Zampe** vengono perse per la manche.
- Allo stesso tempo, il **Bradipo** gira la prima carta del suo mazzo. Se si tratta della **Foresta Vergine**, la scarta; se si tratta di un **Animale**, la passa al giocatore alla sua destra (in senso antiorario). Gira così le carte una alla volta.

- Ogni giocatore che riceve una carta **Animale** la passa al giocatore alla sua destra fino al **Colibrì**.
- Grazie alle carte **Animale**, il **Colibrì** ora può prendere più gocce d'acqua per spegnere gli incendi. Queste vengono poi trasportate di **Zampa** in **Zampa** fino a raggiungere i focolai.

- C'è quindi un andirivieni di **Gocce** e di carte.

- Non appena il **Bradipo** riesce a spegnere un focolaio depositando almeno le **gocce** corrispondenti al numero indicato sull'**Albero in fiamme**, può chiedere un **Seme** (vedi la sezione "**I semi**").

⚠ Nessuno può toccare le **Gocce** con le mani, ad eccezione del **Colibrì**.



I rumori della giungla

In ogni manche, sentirai diversi rumori oltre al sottofondo della giungla. Segui attentamente le istruzioni, o rischi di farti attaccare!



Dalle cime degli alberi, la **Scimmia** non aiuta molto e pensa invece di mandarti una pioggia di banane. Quindi, senza interrompere la catena, prenditi gioco di lei imitandola, grattandoti la sommità della testa con la mano libera.



Poiché le vibrazioni spaventano i **Serpenti**, i giocatori devono battere i piedi a terra per spaventare il serpente corallo. Non deve essere confuso con l'Anaconda, che fa parte della catena di solidarietà.



Attenzione, non farti divorare!
Quando si sente il **Giaguaro**, ogni giocatore deve smettere di muoversi e parlare. Quando se ne va, il gioco può riprendere normalmente.



Attenzione alle punture!
Nel momento in cui si sentono i **Calabroni**, per evitare di essere punti, tutti i giocatori devono alzarsi e poi risedersi immediatamente.



Se ascolti attentamente, sarai in grado di sentire il verso del **Pappagallo**. Grazie alla sua vista acuta, ti avvisa quando individua la **Goccia magica**.
A questo punto, il **Colibrì** può prendere la **Goccia magica** dal **Lago** e farla passare come una normale goccia: **ne vale 5**.



La **Tempesta** spaventa tutti!
Per tutta la durata della tempesta, ogni giocatore, compreso il **Colibrì**, è spaventato e si rannicchia tenendosi la zampa con entrambe le mani incollate al petto, ma continua comunque a passare **Gocce** per spegnere gli incendi e a prendere le carte con le dita libere!

Nella Modalità **Scoperta**, la traccia audio della 1a manche presenta i versi di 3 animali (★), quella della 2a manche, di 4 animali (★★★).

Nella Modalità **Casuale**, la traccia audio della 1a manche presenta 4 rumori della giungla dall'elenco sopra (4/ ★ + ★★★), mentre la traccia audio 2, tutti i rumori della giungla elencati (6/ ★ + ★★★).

I semi

I **Semi** sono fragili, devi prendertene cura.

- **Passaggio dei Semi**: i giocatori possono passare un solo **Seme** alla volta. Ma possono passarlo insieme alle **Gocce** d'acqua. Il **Seme** conta come una **Goccia** entro i limiti di ciò che indica la carta **Animale**.

- **Destinazione dei Semi**: un **Seme** può essere lasciato cadere solo su un incendio domato (che abbia almeno il numero di gocce indicato). Se un **Seme** viene inavvertitamente lasciato cadere prima che l'incendio sia stato estinto, il **Bradipo** lo spinge fuori dalla tessera con la sua **Zampa** e il **Seme** viene perso.

- Alla fine della manche, ogni **Seme** depositato su un incendio estinto viene spostato sulla tessera **Piantine** per il conteggio finale.

Fine della prima manche

Fermati:

- Quando termina la traccia audio, oppure
- Quando tutte le carte **Animale** sono nella scatola, oppure
- Quando tutti gli **Alberi in fiamme** sono spenti e un **Seme** è stato piantato.

Un **Albero** in fiamme si spegne se ha almeno un numero di **Gocce** corrispondente a quello indicato sulla sua tessera.

1 - Per ogni incendio estinto con un **Seme**, posiziona quest'ultimo sulla tessera **Piantine**.

Questo ti consentirà di avere un punteggio alla fine della 2ª manche.

2 - Gli alberi senza **Semi** non producono nulla.

Preparazione della seconda manche

- 1 - Rimuovi tutti gli alberi spenti dal gioco.
- 2 - Aggiungi 5 nuove tessere **Alberi in fiamme**.
- 3 - Tutte le **Gocce** e i **Semi** non piantati tornano nel **Lago**, ad eccezione di quelli posizionati sulla casella **Piantine**.
- 4 - Non esitare a cambiare i ruoli!
- 5 - Posiziona le 5 carte **Colibrì** accanto al **Colibrì**.
- 6 - Mescola tutte le 35 carte rimanenti e mettile accanto al **Bradipo** per ricostituire il suo mazzo.
- 7 - Inizia con la traccia audio della 2ª manche.
- 8 - La 2ª manche termina come la 1ª e segna la fine della partita.

Punteggio

Dopo le 2 manche, calcola il tuo punteggio in base al numero di **Semi** presenti sulla tessera **Piantine**.

Semi piantati	Condizioni della foresta
Da 0 a 4	Non hai domato l'incendio abbastanza velocemente e si è propagato in tutta la foresta. Gli animali sono fuggiti, la foresta è in gran parte distrutta. Sei molto triste.
Da 5 a 7	Gli incendi sono stati domati, ma i danni alla foresta sono notevoli. Hai molte cose da ricostruire e dovrai aspettare molti anni prima di vedere la foresta tornare alla normalità.
Da 8 a 9	Vittoria! Hai salvato la foresta estinguendo rapidamente la maggior parte degli incendi. La foresta è salva. Continua a prendertene cura.
10	La tua vittoria è completa. Hai creato una formidabile catena di solidarietà estinguendo immediatamente l'incendio senza che distruggesse la foresta. Il Colibrì è compiaciuto: grazie al suo incoraggiamento, tutti gli animali della foresta hanno dato il loro contributo. "Io faccio la mia parte" diventa lo slogan della giungla!

Modalità di gioco "Casuale"

Per i più esperti: passa alla Modalità Casuale con altre due tracce audio! I rumori della giungla saranno in numero maggiore e in ordine casuale. Dovrai quindi prestare molta attenzione!

Varianti

Con il verso degli animali: ogni **Animale** ha il suo verso che è indicato sulla carta. Quando ricevi una carta **Animale**, devi emettere il relativo verso prima di passarla al giocatore alla tua destra.

Gioco per i più piccoli: lascia la tessera **Piantine** e tutti i **Semi** nella scatola. Il punteggio è quindi pari al numero di incendi estinti al termine delle 2 manche. Le partite possono essere giocate da 2 o più giocatori.

