

FLOTTER

Un gioco di sottili differenze
di Daan Kreek

Che vita da lontre! I contrabbandieri cercano continuamente di imbrogliare con casse di merce falsificata. Ma per fortuna Lorenzo, la lontra del porto di Londra, ne sa una in più del diavolo! Basta un'occhiata alla lettera di porto e già ogni cassa si trova di nuovo al suo posto. Un gioco da ragazzi... vuoi provarci anche tu?



8+



2-4



20

Materiale



60 lettere di porto

3 carte da afferrare

20 casse da impilare di 5 colori diversi

Preparazione

➤ Mescolate le **lettere di porto** e create un **mazzo** coperto. Date una lettera a ogni giocatore, che la disporrà **coperta** davanti a sé.

- Ogni lettera di porto che posate **coperta** davanti a voi corrisponde a **due punti lontra**.
- Le lettere di porto che nel corso del gioco posate **a faccia in su** davanti voi valgono **un punto lontra**.

➤ Posate al centro del tavolo le **carte da afferrare**, una in meno rispetto ai giocatori. Utilizzate le carte dai valori più **bassi**.

➤ Date a ogni giocatore **una cassa di ogni colore**.



Esempio: Giocando in tre, al centro del tavolo si trovano le carte 1 e 2.

Il gioco

Si gioca tutti contemporaneamente. In ogni turno dovete girare una lettera di porto. Non appena riconoscete le caratteristiche che distinguono gli oggetti, dovete impilare le vostre casse in modo corrispondente. In seguito, prendete una carta da afferrare (a testa). Se ci riuscite in modo veloce e corretto, diventate LONTRE SCALTRE e ricevete come ricompensa delle lettere di porto (con punti lontra). Chi ci riesce meglio e più velocemente di tutti, riceve il maggior numero di punti lontra e vince il gioco!

1. Esaminare la lettera di porto

Girate la **prima lettera di porto del mazzo!** I **cinque oggetti** rappresentati si **distinguono**

- per il **colore** e
- grazie a **due** **caratteristiche**.

Esempio: Le biciclette sulla lettera di porto qui a destra si distinguono per le seguenti due caratteristiche: varia l'**altezza dei loro sellini**, come anche la **larghezza delle loro gomme**.

!! Il colore di ogni oggetto corrisponde al colore di una cassa!



Le differenze di ogni caratteristica creano una **sequenza visibile** logica, per esempio dalla gomma più stretta a quella più larga.

2. Impilare casse

A questo punto impilate le vostre casse il più **velocemente** possibile nel **giusto ordine** seguendo **una** delle **due** caratteristiche!



Esempio: Dal sellino più basso a quello più alto si crea la seguente sequenza di biciclette colorate: **verde-arrancione-rosa-giallo-blu**. Dalla gomma più stretta a quella più larga si crea la seguente sequenza: **rosa-blu-verde-giallo-arrancione**.



3. Prendere una carta da afferrare

Non appena hai impilato le tue casse, prendi la **carta da afferrare** dal valore più basso che (ancora) riesci a trovare al centro del tavolo. Disponila davanti a te.

In seguito non puoi più ...

- ☛ fare dei cambiamenti alla tua pila di casse;
- ☛ prendere nessun'altra carta da afferrare.



4. Assegnare lettere di porto (punti lontra)

Non appena **le carte sono esaurite, ricompensate** la LONTRA o le LONTRE SCALTRE di questo giro:

LONTRA SCALTRA diventa chi ha impilato le proprie casse **nell'ordine corretto**, ed è riuscito a prendere **una carta da afferrare** più bassa rispetto agli altri giocatori che hanno impilato le loro casse **nello stesso ordine** (seguendo **la medesima caratteristica**).

! In ogni giro possono quindi crearsi due LONTRE SCALTRE, una per ogni caratteristica !

La LONTRA SCALTRA vince la lettera di porto che avete appena giocato. Se c'è una seconda LONTRA SCALTRA, questa riceve una lettera di porto dal mazzo coperto.

Non ha importanza quale delle due LONTRE SCALTRE riceve quale lettera di porto.

Importante: disponete le lettere di porto davanti a voi **come descritto nel capitolo 5**.

Esempio:

Lorenzo e Lora hanno impilato le loro casse nell'ordine corretto secondo l'altezza del sellino. La carta da afferrare più bassa (1) delle due è stata presa da Lora. Quest'ultima diventa LONTRA SCALTRA. Lorenzo non riceve nulla. Loredana (3) diventa (una seconda) LONTRA SCALTRA perché possiede la carta da afferrare più bassa tra i giocatori che hanno impilato le loro casse secondo la "larghezza delle gomme". Per Lorena non sono rimaste carte da afferrare, e quindi, come Lorenzo, non riceve nulla.



LORA
(Lontra Scaltra)



LORENZO



LOREDANA
(Lontra Scaltra)



LORENA

5. Procurarsi il doppio dei punti lontra per la caratteristica della lente

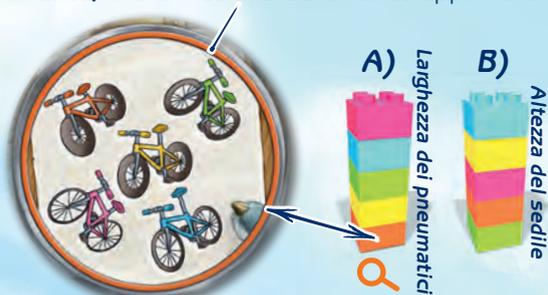
Il colore del **bordo della lente** vi mostra quale delle due caratteristiche è la **caratteristica della lente**. La caratteristica della lente vi dà il **doppio dei punti lontra!**

- Se impilate le casse secondo la **caratteristica della lente**, allora il **colore della lente** apparirà a un'estremità alla pila.

Esempio:

La larghezza delle gomme è caratteristica della lente di questa carta, perché...

- A) ... se le casse sono impilate correttamente secondo la larghezza delle gomme, allora il colore della lente (arancione) si troverà in posizione esterna nella pila (perché la bicicletta arancione ha le gomme più larghe).
- B) ... se invece le casse sono impilate secondo l'altezza del sellino, la cassa arancione non si troverà a un'estremità della pila, ma all'interno.



- Chi diventa **LONTRA SCALTRA della caratteristica della lente** dispone davanti a sé la lettera di porto che ha ricevuto **con il retro verso l'alto**. Le due testoline di lontra che vi sono rappresentate indicano che alla fine del gioco questa lettera gli darà **2 punti lontra** invece che uno solo.



- Chi diventa **LONTRA SCALTRA dell'altra caratteristica** dispone davanti a sé la lettera di porto che ha ricevuto **con la parte davanti verso l'alto**. La testolina di lontra che vi è rappresentata indica che alla fine del gioco questa lettera gli darà **1 punto lontra**.



6. Riduzione di punti per chi sbaglia ad afferrare

Chi ha impilato le proprie casse in modo incompleto o **nell'ordine sbagliato**, e **ciononostante prende una carta da afferrare, perde 1 punto lontra...**

- ... consegnando una lettera di porto che aveva disposto a faccia in su davanti a sé (rimettendola nella scatola) oppure
- ... voltando una lettera di porto che aveva disposto a faccia in giù davanti a sé.

Chi non possiede (più) nessuna lettera di porto, non perde punti lontra.

Esempio: Solo Lorenzo ha impilato le sue casse correttamente secondo l'altezza dei sellini. Si è procurato la carta da afferrare 2 e diventa quindi LONTRA SCALTRA di questa caratteristica. L'altezza del sellino non è la caratteristica della lente (vedi esempio nel capitolo 5). Per questo motivo Lorenzo dispone la lettera di porto davanti a sé a faccia in su, il che corrisponde a 1 punto lontra.

Lora e Lorena hanno fatto un errore. La sequenza delle loro casse non corrisponde né all'altezza dei sellini, né alla larghezza delle gomme. Dato che Lora ha tuttavia preso una carta da afferrare (1), essa perde 1 punto lontra.

Loredana diventa LONTRA SCALTRA per la caratteristica della lente "larghezza delle gomme". Lei (come unica) ha impilato le sue casse correttamente secondo la larghezza delle gomme (e ha preso la carta da afferrare 3). Dovrà posare la lettera di porto che riceve a faccia in giù davanti a sé. Questo corrisponde a 2 punti lontra.



7. Transizione al prossimo giro

Staccate le vostre casse l'una dall'altra e voltate la prossima lettera di porto ...

Fine del gioco

Se (almeno) uno di voi ha **5 lettere di porto** disposte davanti a sé, il gioco finisce. Contate i vostri punti lontra:

- Le lettere di porto disposte davanti a voi con il **retro verso l'alto** vi danno **2 punti lontra**.
- Le lettere di porto disposte davanti a voi con il **lato dell'incarico verso l'alto** vi danno **1 punto lontra**.

Se hai il **maggior numero di punti lontra**, allora sei il più scaltro tra le lontre scaltre e vinci il gioco! In caso di **pareggio** è in vantaggio chi ha ottenuto i suoi punti lontra con il **minor numero di lettere di porto**. Se pure in questo caso si crea un pareggio, ci saranno diversi vincitori, tutti con la stessa scaltrezza!

Consiglio: annotate i vostri risultati e scoprite su 3 partite chi ottiene il maggior numero complessivo di punti lontra.

Art.-Nr.: 60 110 5132

Autore: Daan Kreek

Illustrazione: Dennis Lohausen

Composizione e layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

