

J. & R. ESCALANTE

# RUTSCH & FLUTSCH!

REGOLE



5+  
2-4  
15+



## PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

In questa splendida giornata di sole, tutti gli animali della giungla si sono dati appuntamento al lago per giocare a nascondino. La tartaruga di mare però è in ritardo, come al solito! Per poter raggiungere al più presto i suoi amici decide, allora, di scivolare lungo il fiume, di tuffarsi nel lago e schizzare così acqua ovunque per farli uscire dai loro nascondigli. Il giocatore che per primo riuscirà a scovare tutti gli animali nascosti, portando 3 palle alla fine della propria plancia, vincerà la partita!

## CONTENUTO



1 plancia Lago

1 scivolo Fiume

2 barriere rimovibili



4 gettoni Salvagente



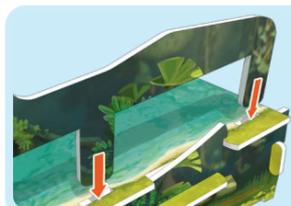
12 gettoni Palla



1 gettone Tartaruga

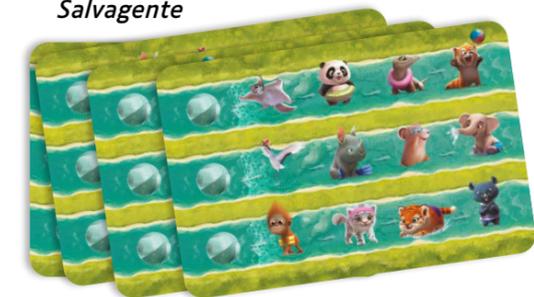
## PREPARAZIONE

Assembla lo **scivolo a fiume** ① e la **plancia Lago** ② e sistemali al centro del tavolo, posizionando il **gettone Tartaruga** ③ sulla sommità dello scivolo. Mescola le **12 tessere Animale** ④ senza guardarle, e posizionale a faccia in giù in una griglia 4x3. Posiziona i **4 gettoni Salvagente** accanto al lago ⑤. Ciascun giocatore prende una **plancia giocatore** ⑥ e **3 gettoni Palla** ⑦ che posiziona su ogni casella Palla della propria plancia. L'ultimo giocatore a essere arrivato in ritardo sarà il primo a iniziare. Poi, il gioco proseguirà in senso orario.



### NOTA:

se vuoi un pizzico di sfida in più, puoi aumentare la difficoltà inserendo le Barriere!



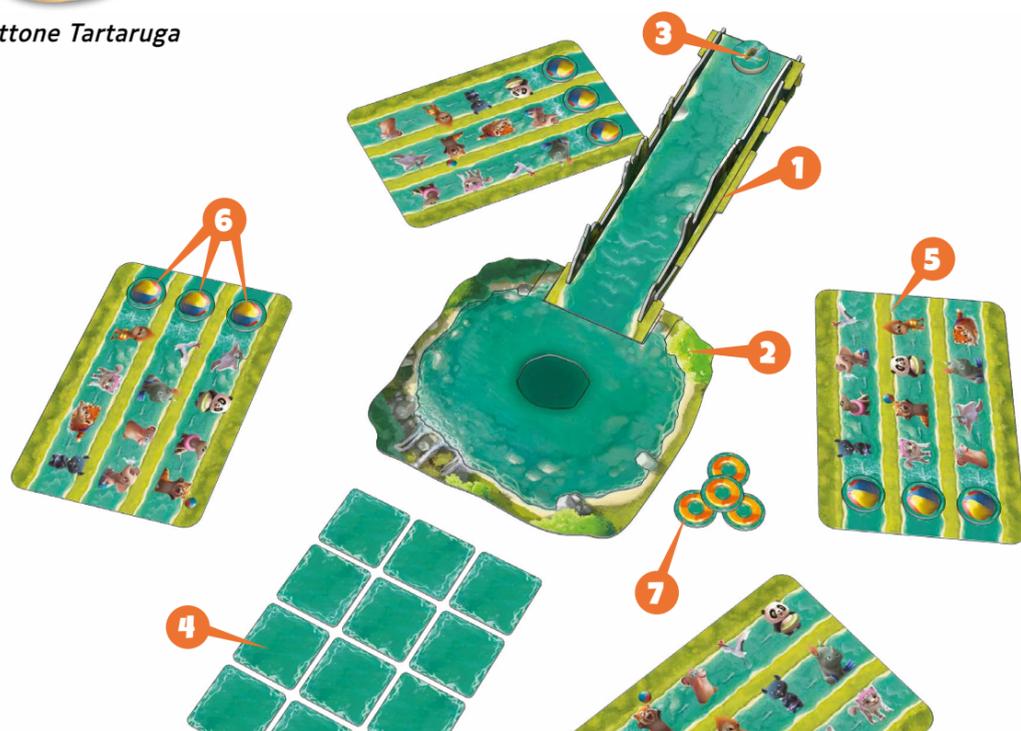
4 plance giocatore



Fronte

Retro

12 tessere Animale



## TURNO DI GIOCO

Nel tuo turno, devi colpire con la punta di un dito il gettone Tartaruga (come se colpissi una biglia) lanciandolo verso il centro del lago.

- Se il gettone Tartaruga **non raggiunge il lago, oppure se lo supera** (il gettone rimane sullo scivolo o supera il bordo del lago azzurro), puoi girare solo **1 tessera Animale**.
- Se il gettone Tartaruga **raggiunge il lago** (rimane nell'area azzurra), puoi girare **2 tessere Animale**.
- Se il gettone Tartaruga **raggiunge il centro del lago** (rimane nell'area blu scuro), puoi girare **3 tessere Animale**.

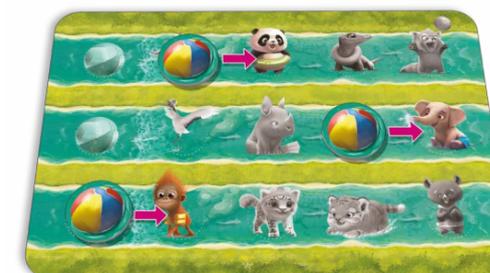
### NOTA:

- se il gettone Tartaruga rimane a metà tra due aree diverse, considera valida la migliore tra le due.



**Beispiel:** Matea ha lanciato la tartaruga che rimane tra il bordo esterno e l'area azzurra del lago. Quindi può girare 2 tessere Animale.

Le **tessere Animale** sono come le tessere di un memory: tutti gli altri giocatori devono poter vedere **le tessere girate** dal giocatore di turno, per poterle memorizzare. Nel tuo turno dopo aver girato 1, 2 o 3 tessere in base al lancio, verifica se questi animali sono uguali a quelli illustrati subito a destra dei gettoni Palla sulla tua plancia di gioco. Se sono uguali, fai **avanzare** i tuoi gettoni Palla **di una "casella"** sopra l'animale scoperto.



**Beispiel:** Matea ha bisogno di trovare il panda per far avanzare la palla della fila 1, l'elefante per far avanzare la palla della fila 2 e l'orango per far avanzare la palla della fila 3.

### NOTE:

- Non è necessario far arrivare la palla in fondo a una fila prima di far avanzare la successiva; i gettoni Palla avanzano sulle 3 file contemporaneamente.
- Nello stesso turno si può far avanzare la stessa Palla anche di più caselle di seguito, se sono state girate le tessere Animale giuste.

Se non riesci a far avanzare nessuno dei tuoi **gettoni Palla** perché non hai rivelato alcun animale utile, ricevi un **gettone Salvagente**.

Questo ti permetterà di girare una **tessera Animale** aggiuntiva nel tuo prossimo turno. Una volta utilizzato, rimetti il gettone Salvagente accanto al lago.



**Esempio:** in questo turno, Matea non ha trovato il panda, né l'elefante, e nemmeno l'orango. In questo caso non può far avanzare i suoi gettoni Palla, ma riceve 1 gettone Salvagente.

Dopo aver fatto avanzare le palle o aver ricevuto il salvagente, gira nuovamente le **tessere Animale** a faccia in giù. Il tuo turno termina e passa al giocatore alla tua sinistra.

## FINE DEL GIOCO

Vince il primo che riesce a portare tutti e **3 i gettoni Palla** sull'ultima casella a destra di ciascuna fila della **propria plancia giocatore**.



**Esempio:** una plancia giocatore vincente.



# RUTSCH & FLUTSCH!

**TUTTI QUESTI ANIMALI  
VIVONO NELLE GIUNGLE  
E NELLE FORESTE DEL  
SUD-EST DELL'ASIA.  
CONOSCI I LORO NOMI?**



**TARTARUGA DI MARE**



**LEOPARDO  
DELLE NEVI**



**SCOIATTOLO  
VOLANTE**



**RINOCERONTE**



**ORSO TIBETANO**



**DRAGO DI  
KOMODO**



**ELEFANTE INDIANO**



**GRU DELLA  
MANCIURIA**



**ORANGO**



**PANDA**



**PANDA ROSSO**



**PICA DI ILI**



**TIGRE**



**Licenza:**  
© & © Gigamic 2021  
All rights reserved.  
ZAL Les Garennes  
F 62930 Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

**Autori:** Joel & Rafael Escalante  
**Illustrazioni:** Maïa Zeidan  
**Game Factory Version:**  
© Game Factory 2023  
**Redazione:** Rico Gadola  
**Design:** Michelle Albano

**Nota:**  
Per una migliore leggibilità,  
nel testo viene utilizzato il  
maschile generico. Tuttavia, si  
intendono sempre tutti i generi.

**Distribuzione esclusiva:**  
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
8820 Wädenswil | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

