

PAOLO BIANCHI

SEGUI IL CONIGLIO

Istruzioni



Erickson

SFIDE
A COLPO
D'OCCHIO

8+

ANNI

10

MINUTI

1-6

GIOCATORI

CONTENUTO

- 20 plance con 40 percorsi (versione semplice color verde, colore blu quella difficile)

- 20 tessere soggetto



- 10 tessere punto



- 4 tessere direzione



- 2 tessere cambio



NUMERO GIOCATORI: da 1 a 6 giocatori.

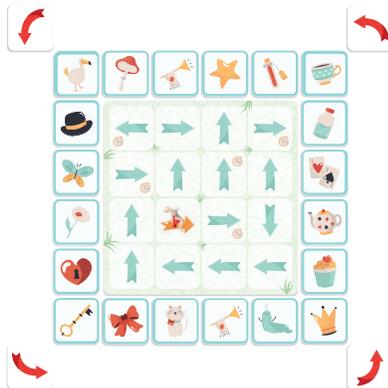
OBIETTIVO DEL GIOCO: visualizzare il percorso indicato dalle frecce all'interno di uno schema 4x4 nel minor tempo possibile e di individuare la carta di arrivo.

PREPARAZIONE

Prendete 10 plance percorso a scelta, ruotatele a piacimento e mescolatele. Sovrapponetele e disponetele al centro del tavolo.

Mescolate il mazzo delle 20 tessere soggetto e disponetele lungo il perimetro delle plance con i percorsi, in modo da avere 6 tessere su ogni lato.

Posizionate le 4 carte direzione con le frecce di colore rosso negli angoli.



COME SI GIOCA

Se è la prima volta che giocate, utilizzate una scheda percorso nella versione semplice con le frecce verdi a scopo dimostrativo, senza attribuire alcun punto.

Mettete le mani dietro la schiena e focalizzate la freccia **arancione** sulla plancia. Dovrete seguire la sua direzione unicamente con lo sguardo all'interno dello schema. Ogni freccia indica una casella contenente un'altra freccia. Continuate a seguire le frecce fino a raggiungere l'ultima che vi conduce fuori dal percorso.

Su alcune caselle oltre alla freccia è presente un **orologio**. Contate tutti gli orologi che incontrate e teneteli a mente.

Una volta usciti dallo schema, dovete stare attenti alla direzione indicata dalle frecce rosse e compiere tanti passi quanti sono gli orologi che avete trovato nel vostro percorso. Terminato il percorso e compiuti gli eventuali passi indicati dagli orologi, dite ad alta voce il soggetto su cui siete giunti con il vostro sguardo.

I giocatori hanno la possibilità di verbalizzare i soggetti come preferiscono, a condizione che sia sempre chiaro e inequivocabile a cosa si riferiscono.

Il giocatore che per primo esclama il nome fa terminare il turno di gioco.



VERIFICA, ASSEGNAZIONE PUNTI, NUOVO TURNO

Se il soggetto enunciato è corretto, il giocatore prende una carta punto e la posiziona davanti a sé con la scritta +2 visibile e ottiene quindi 2 punti.

In caso di errore, invece, il giocatore prende una carta punto con la scritta -1 e la dispone rivolta verso l'alto davanti a sé.



Terminata la verifica, si procede con un nuovo turno di gioco: si girano le carte direzione dal lato con le frecce viola, e si inverte quindi il senso di marcia che devono seguire i passi aggiuntivi determinati dagli orologi.



Si rimuove la plancia percorso utilizzata e si avvia rapidamente un nuovo turno.

CHI VINCE?

Terminate le plance, si dichiara la fine della partita e si decreta il vincitore. Il gioco termina immediatamente anche se si esaurisce il mazzo delle carte punto a disposizione.

Si contano i punti posizionati davanti a ciascun giocatore, sommando o sottraendo a seconda se la carta è +2 o -1.



Vince chi ha più punti. In caso di parità si procede con uno spareggio.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ E MODALITÀ DI GIOCO

Il gioco può essere giocato a vari livelli di difficoltà, a seconda dell'età o delle preferenze dei partecipanti.

- **Facile.** Non è necessario contare gli orologi, quindi i giocatori devono solo seguire le frecce nel percorso, senza aggiungere passi extra. Questo livello è ideale per i principianti o per chi preferisce un'esperienza di gioco più semplice.
- **Medio.** Si utilizzano solo gli schemi semplici, ovvero il lato con le frecce color verde. Si usano poi gli orologi come descritto nel regolamento.
- **Difficile.** Si scelgono le plance con le frecce blu poste anche in diagonale, che presentano schemi più complicati da decodificare.

Il gioco può essere giocato in **modalità solitaria o cooperativa**, per sfidare se stessi o per lavorare insieme ad altri giocatori. In queste modalità, oltre alla velocità visiva, entra in gioco anche il ragionamento logico-matematico, poiché bisogna ragionare sul percorso e agire cambiando la direzione di alcune frecce.

Nella versione di **gioco solitario**, le tessere soggetto sono posizionate a faccia in giù e si utilizzano solo le plance con gli schemi semplici, cioè con le frecce verdi.

Successivamente, si selezionano casualmente 5 tessere soggetto – preferibilmente distanziate tra loro – da girare a faccia in su. L'obiettivo è fare in modo che il coniglio raggiunga tutti e 5 i soggetti scoperti, uno alla volta.

Grazie alle 2 tessere cambio è possibile modificare il percorso. Queste tessere riportano una freccia sul fronte e una freccia con un orologio sul retro: basta posizionarne una o entrambe, sul lato che si preferisce, per sovrascrivere la freccia della casella e cambiare quindi direzione in base alle proprie necessità.



Ogni volta che il coniglio raggiunge una tessera soggetto scoperta, questa va capovolta. Se non si riesce ad arrivare a un soggetto, la tessera in questione può essere coperta, ma se ne dovranno scoprire altre due a piacimento.

Per aggiungere un pizzico di adrenalina, è possibile avviare un timer (da 1 a 3 minuti) cercando di raggiungere l'obiettivo prima che il tempo finisca.

Nella **modalità cooperativa**, i giocatori lavorano insieme per far raggiungere al coniglio tutti i soggetti scoperti, con le stesse regole della modalità solitario.



In questa versione, è possibile coinvolgere amici, familiari, giocare in coppia, ad esempio tra genitore e figlio o figlia. L'obiettivo rimane lo stesso, ma l'esperienza di gioco diventa più dinamica e coinvolgente.



CREDITI

Un gioco di Paolo Bianchi

Progettazione e editing: Tania Eccher

Progettazione grafica: Leonardo Michelon

Illustrazioni: Roberta Cavaliere

iStock.com/undefined undefined

Direzione artistica: Giordano Pacenza

Erickson © 2025

ISBN: 978-88-590-4333-1

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

www.erickson.it - info@erickson.it

Erickson