

TZINTZULA

REGOLAMENTO



INFO

Gioco da 3 a 6 partecipanti

Dai 6 anni in su

Durata 10 minuti

CONTENUTO

110 carte così suddivise:

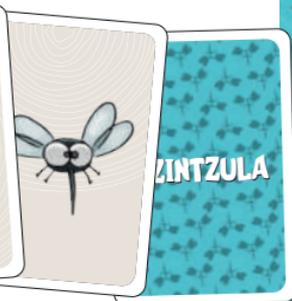
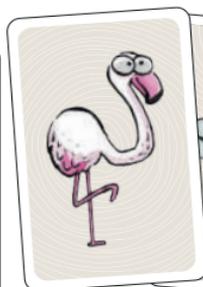
11 **carte Scheda** (dorso rosso)

99 **carte Azione** (dorso azzurro)

(88 Animali + 7 carte Tzintzula + 4 carte Gira il vento)



carte Scheda



carte Azione

INTRODUZIONE

Un gruppo di amici animali: la foca Monaca, il falco della Regina, l'asinello bianco dell'Asinara, il cavallino della Giara, il cane pastore fonnese, il gatto selvatico, il fenicottero rosa, il cinghiale sardo, il muflone, la civetta e la pecora si danno appuntamento nella loro spiaggia preferita di Is Arutas in Sardegna per una giornata di sole e svago. Tra grida felici e canti in armonia passano allegramente il loro tempo sino a quando viene a trovarli la terribile Tzintzula, insetto dispettoso pronto a succhiare il sangue dell'allegra combriccola.

Riusciranno a ritrovare la serenità perduta dopo aver provato a scacciarla?

PREPARAZIONE

In 3-4 partecipanti è consigliato togliere 2 tipologie di animali dalle **carte Azione** a scelta.

Attenzione. Per togliere una tipologia di animale, rimuovete dal gioco la scarta Scheda e le 8 carte Azione corrispondenti. Non è possibile eliminare le carte Tzintzula

In 5-6 partecipanti lasciate il mazzo **carte Azione** completo.

Ogni partecipante **prende casualmente 1** delle **carte Scheda** e riproduce il verso che la carta suggerisce. Da quel momento in poi terrà nascosta la carta e impersonificherà quell'animale.

Mischiate e dividete il mazzo delle **carte Azione** in parti uguali, ogni partecipante prende il proprio mazzo e lo posiziona coperto dinanzi a sé. Può essere che a qualcuno capiti di avere una carta in più degli altri, ma non importa. Inizia il gioco l'ultima persona che è stata punta da una zanzara. In caso di parità inizia quella più giovane al tavolo.

Consiglio. È preferibile giocare su un tavolo tondo o quadrato in modo che ogni partecipante possa vedere in egual modo le carte.



Esempio di preparazione in 4 partecipanti. Ogni partecipante pone la sua carta scheda ben nascosta e si prepara a rivelare le carte azione.

SCOPO DEL GIOCO

Arrivare alla fine della partita con meno **carte Azione**.

SI GIOCA!

Chi inizia il gioco scopre la prima carta della sua mano per formare un nuovo mazzo scoperto dinanzi a sé.

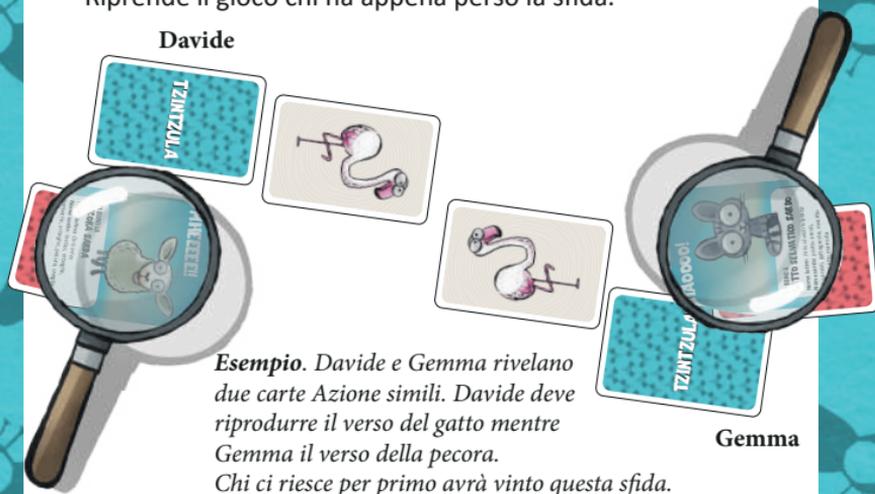
Suggerimento. Girate e appoggiate la carta sul tavolo velocemente mostrandola prima alle altre persone per correttezza e posizionate-la sopra l'eventuale precedente carta del mazzo scoperto.

Prosegue la persona alla sinistra di chi ha iniziato continuando a mostrare le carte **sino a quando due carte sul tavolo riportano la stessa figura**. Il gioco a questo punto si blocca. Le due persone al tavolo che possiedono le carte uguali devono gridare ad alta voce il verso dell'animale l'una dell'altra.

Attenzione. Le due persone in sfida devono gridare il verso dell'animale che impersonifica l'altra dall'inizio del gioco, non il verso dell'animale sulla carta appena uscita.

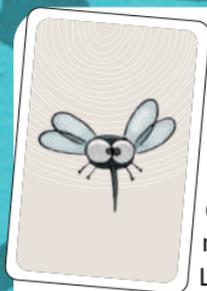
Se sbagliano i versi degli animali la sfida continua sino a quando una delle due persone in sfida non indovina il verso corretto. Chi riesce per prima vince lo scontro e consegna all'altra tutte le carte del suo mazzo scoperto. Chi riceve le carte deve metterle in fondo al suo mazzo coperto (tenendo anch'esse coperte).

Riprende il gioco chi ha appena perso la sfida.



Esempio. Davide e Gemma rivelano due carte Azione simili. Davide deve riprodurre il verso del gatto mentre Gemma il verso della pecora.

Chi ci riesce per primo avrà vinto questa sfida.



CARTA TZINTZULA

Quando viene girata una **carta Azione** con raffigurata la terribile Tzintzula ogni partecipante deve gridare "TZINTZULA!" e battere il palmo della mano al centro del tavolo andando a formare una pila di mani.

L'ultima persona che posa la mano su questa pila riceve tutte le carte scoperte sul tavolo.

La **carta Tzintzula** viene scartata e riposta scoperta in mezzo al tavolo: la zanzara è stata schiacciata.

Attenzione. Se viene girata una carta Tzintzula appena dopo che ne era stata girata una e non ci sono quindi carte scoperte sul tavolo, la persona arrivata ultima sulla pila di mani riceve la prima carta coperta dal partecipante alla sua destra e ricomincia il giro.

Esempio. Dopo il cane pastore fonnese di Gemma vengono rivelati altri 4 animali diversi.

Di seguito Davide rivela la carta Tzintzula. Ogni partecipante mette il palmo della mano sul tavolo più velocemente possibile. Sarà lo stesso Davide, arrivato ultimo, a prendersi tutte le carte.





CARTA GIRA IL VENTO

Quando appare la **carta Gira il vento** sul tavolo la direzione del turno cambia giro e riparte dalla persona che ha preceduto chi ha appena rivelato la carta.

Attenzione. La carta Gira il vento rimane sul tavolo e verrà coperta da una nuova carta da gioco al prossimo turno.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco si conclude dopo l'**apparizione della settima carta Tzintzula** e relativa battaglia di mani. A questo punto la persona con meno carte nel suo mazzo è dichiarata vincitrice.

In caso di parità la vittoria viene condivisa.

Attenzione. Se una persona rimane senza carte da giocare prima che venga rivelata la settima carta Tzintzula continua a giocare in attesa delle carte Tzintzula ancora mancanti. Nel caso dovesse arrivare ultima alla formazione di una pila di mani sul tavolo sarà costretta a riprendere le carte di ogni partecipante e ricominciare a giocare le sue carte.

VARIANTE PER PERSONE CORAGGIOSE

In questa modalità di gioco vince **immediatamente** chi per prima finisce le proprie carte.

Le **carte Tzintzula** non vengono rimosse dal gioco ma distribuite a chi perde la sfida quando essa viene rivelata.

La **carta Gira il vento** acquisisce un'azione diversa da quella base:

quando una persona la rivela deve pescare una nuova **carta Scheda** e da quel momento impersonificherà un nuovo animale, fa conoscere il suo verso agli avversari e riprende il gioco.

Consiglio. Una partita in questa modalità può durare anche molto tempo. Se siete un bel gruppo e avete tanta voglia di condividere momenti di allegria provate almeno una volta questa variante.

CONOSCERE PER DIFENDERE



ASINELLO BIANCO

Questa varietà albina dell'asino è presente in numero limitato sull'isola dell'Asinara e nella foresta demaniale di Porto Conte.



FENICOTTERO

Costruisce il nido con materiale fangoso, su argini, penisole o isolotti. La deposizione delle uova (1-2) avviene a maggio.



CAVALLINO DELLA GIARA

Sulla Giara vivono allo stato brado e costituiscono branchi a carattere familiare, formati da un stallone e da una o più femmine adulte.



CINGHIALE

L'origine del cinghiale in Sardegna viene fatta risalire al rinsevaltichimento di popolazioni allevate per la carne dall'uomo primitivo (Neolitico).



FALCO DELLA REGINA

Il Falco della Regina (*Falco eleonora*) è un falco di taglia media, dotato di un'apertura alare che va dai 110 ai 130 cm.



CIVETTA

La civetta è carnivora: come tutti gli strigiformi può ingoiare le prede intere, salvo poi di rigurgitare le parti indigeribili.



MUFLONE

Abile saltatore, ha doti di gran scalatore e veloce corridore (circa 60 km/h), è tra gli animali più rappresentativi dell'Isola.



CANE PASTORE FONNESE

Il cane fonnese è un cane endemico della Sardegna; benché prenda il nome dal paese di Fonni, è presente in tutta l'isola. (*Wikipedia*)



GATTO SELVATICO

Agile e veloce nell'arrampicarsi sugli alberi; non attivo nelle ore notturne né in quelle soleggiate, preferisce l'alba e il tramonto.



PECORA

La razza Sarda si è diffusa nel territorio italiano soprattutto intorno agli anni '60 grazie all'emigrazione di pastori sardi. (*Wikipedia*)



FOCA MONACA

L'origine del nome è in riferimento al colore nero della sua pelliccia (specialmente la femmina) che ricorda il saio dei frati. (*informati-sardegna.it*)

Testi provenienti dal sito
www.sardegnaforeste.it

UN MARE DI GIOCHI IN SARDEGNA



TANCAS è il gioco di negoziazione che mette alla prova il sardo che c'è in te facendoti scoprire gli angoli più belli e talvolta nascosti delle città e i paesi della provincia. Sfida i tuoi amici e conquista gli appartamenti nei luoghi più caratteristici della Sardegna, valorizzando le risorse culturali e architettoniche dell'Isola!

2 A 6 GIOCATORI | 8+ ANNI | 60 MINUTI



Studia la mappa, organizza le truppe, allaccia l'armatura e affila le... zanne! Per diventare il re della Sardegna, dovrai conoscere ogni angolo dell'isola! **SGRUNT!** Immergiti in un gioco di conquiste e battaglie dove solo la tua abilità di stratega determinerà il vincitore.

3 A 5 GIOCATORI | 12+ ANNI | 60 MINUTI



Se anche tu hai mangiato il Casu marzu, se porti l'Isola sempre nel cuore, hai scelto il gioco perfetto. **SPUNTINO** è semplice e veloce, perfetto per una serata fra amici o in famiglia, ideale per adulti e bambini che amano la buona cucina regionale.

2 A 4 GIOCATORI | 8+ ANNI | 20 MINUTI

Demoela
GIOCHI

www.demoela.com



Download
instructions



Spielanleitung
herunterladen

