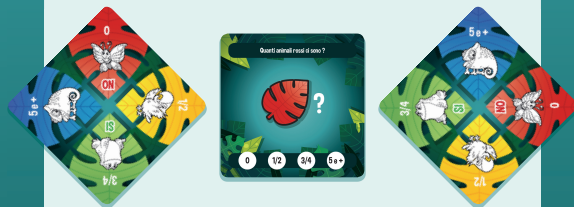


### Esempio 3

- Alla domanda **"Quanti sono gli animali rossi"**, si deve rispondere girando uno spicchio della propria carta **"Risposta"** verso il mazzo, tenendo la carta a faccia in giù.



**Risposta "1-2" rivolta verso il mazzo**

**Risposta "3-4" rivolta verso il mazzo**



- 3 Tutti i giocatori girano la loro **"Risposta"** contemporaneamente:

#### • Se tutti danno la stessa risposta:

- Nessuno vince la carta e **non si verificano** le risposte.
- Semplicemente si gira la carta "Domanda" e la si aggiunge alla pila **"Animali"**.
- ✓ Ricordare la sequenza sarà sempre più

5

difficile perché gli animali aumentano

#### • Se vi sono risposte diverse alla domanda:

- Si procede alla verifica mostrando a tutti i giocatori le carte **"Animali"** impilate **senza cambiarne la sequenza**.
- I giocatori che hanno risposto correttamente guadagnano una carta ciascuno e la prendono da sopra il mazzo.
- ✓ Se tutti i giocatori hanno sbagliato, si rimette la carta "Domanda" sotto il mazzo per far emergere la domanda successiva.

- 4 Il gioco prosegue: i giocatori rispondono ad una nuova domanda, quella che leggono sopra il mazzo.

### FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore vince la 5ª carta **Ani-male**, vince la partita !  
In caso di parità si continua finché uno soltanto avrà il maggior numero di carte.



6

Un gioco di Cyril Blondel  
Illustrato da Susanna Dombayan, Hrach Gevorgyan,  
Harutyun Tumaghyan (ideatore artistico)  
e Arsen Merabyan (direttore artistico)

# TropiCo

da 2 a 8 giocatori  
a partire da 8 anni



### CONTENUTO

- 40 carte **Animali**
- 8 carte **Risposta**
- Regolamento

### SCOPO DEL GIOCO

Ottenere 5 carte rispondendo correttamente alle domande.



1

## PREPARAZIONE

- Si consegna una carta **risposta** a ogni giocatore.
- Si mischiano e si impilano sul tavolo le carte "**Animale**", con il lato "domanda" rivolto in su e formando così un mazzo.



## COME SI GIOCA

- 1 Si girano le prime 5 carte "**Animale**" lentamente e ad una ad una, impilandole così a lato del mazzo. **Ogni giocatore cerca di memorizzarle:** gli animali, i colori, la sequenza.



- 2 A questo punto ogni giocatore deve rispondere alla domanda che vede scritta sul mazzo. La domanda riguarda **tutte le carte rivelate fino a quel momento e presenti nella pila degli "Animali"**.

Una carta sul lato della "**Domanda**" si presenta così:



Domanda



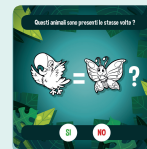
Domanda  
(schema simbolico)

Risposte possibili

Per rispondere ogni giocatore mette la sua carta "**Risposta**" a **faccia in giù** e con lo spicchio che segnala la sua risposta (il numero, l'animale, il colore, "sì" o "no") rivolto verso il mazzo.

### Esempio 1

- Alla domanda "**Ci sono tante farfalle quanti pappagalli?**", si risponde girando lo spicchio "Sì" o quello "No" verso il mazzo.



Risposta Sì  
rivolta verso il mazzo

Risposta No  
rivolta verso il mazzo



**Attenzione, quello che vedete qui sopra è un esempio in chiaro, ma nel gioco le carte «Risposta» vengono collocate A FACCIA IN GIÙ.**

Il giocatore di sinistra risponde sì e quello di destra risponde no.

### Esempio 2

- Alla domanda "**Qual' è il colore dell'animale sulla 2ª carta?**", si deve rispondere girando uno spicchio della propria carta "**Risposta**" verso il mazzo, tenendo la carta a faccia in giù.



Risposta Blu  
rivolta verso il mazzo

Risposta Gialla  
rivolta verso il mazzo