

# Letterina a Babbo Natale

release 2.0 del 10/12/2017



## Prima di tutto...

Andrea e Gianni e tutto lo staff di Atuttotondo colgono l'occasione per augurare Buone Feste e un Felice Natale a te e alla tua famiglia!

Questo è il nostro regalo per passare le feste giocando: se hai seguito la fase di creazione di questo regolamento sulla nostra pagina facebook, saprai che abbiamo testato il gioco per 4-5 giocatori; che lo immaginiamo scalabile fino a 7 giocatori e che non abbiamo nessuna idea di cosa succeda da 8 in su! Se però vuoi provarlo con un gruppo così numeroso, noi saremmo davvero curiosi di sapere come è andata. Facci sapere! Infatti questo gioco è in fase di beta test, il che vale a dire che... non è ancora completo! Per farlo abbiamo bisogno anche del tuo aiuto. Se ti accorgi che alcune cose non vanno proprio proprio bene o che ci sono aspetti che potrebbero essere migliorati, non esitare a dircelo.

Ci trovi sul nostro sito [www.spettacoliatuttotondo.it](http://www.spettacoliatuttotondo.it) o se preferisci ci puoi contattare sul sito dei Giochi Controcompetitivi [www.giochicontrocompetitivi.it](http://www.giochicontrocompetitivi.it) o ancora direttamente sulla nostra pagina facebook [www.facebook.com/giochicontrocompetitivi](https://www.facebook.com/giochicontrocompetitivi)

Ci farebbe piacere anche che, se hai trovato interessante, divertente o utile questa nostra proposta, ci lasciassi una recensione sulla pagina fb: contribuirà a fare sì che altre persone possano divertirsi in famiglia o con gli amici come hai fatto tu.

Ovviamente sentiti libero di distribuire questo gioco a chi pensi possa interessare portandogli anche i nostri migliori auguri di Buon Natale, ma lascia sempre riferimenti della fonte e sempre senza fine di lucro.

## Caratteristiche

Gioco da tavolo

Autori: Gianluigi Giorgetti e Andrea Marchi

Giocatori: 3-5 (prova fino a 7, per giocare in 8 o più bisogna stampare più giocattoli)

Età: 5+

Durata: 15 minuti

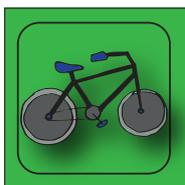
## Ambientazione

Il Natale è alle porte e i bimbi devono prepararsi a scrivere la letterina a Babbo Natale per avere il desiderato regalo. Forse non tutti sanno che Babbo Natale non fa tutto tutto da solo, ma ha una schiera di aiutanti alle sue dipendenze, i folletti, che svolgono le mansioni più noiose... ma i folletti non sono così buoni e generosi come il loro padrone! Vanno opportunamente motivati e anche così, qualche volta, tendono a fare un po' i birichini. Infine, quest'anno è l'anno in cui il Sovraintendente Universale passa a controllare l'operato dei Babbi Natale di tutti i mondi... se Santa Claus vorrà avere riconfermato il suo incarico, dovrà guadagnarsi quattro stelline spaziali!

## Materiale

La componentistica del gioco è esclusivamente formata da token (escluso questo regolamento, ovviamente!) così ripartiti: 10 token personaggio, uno per Babbo Natale, cinque Bimbi, e quattro Folletti.

25 token regalo di cinque colori (giallo, azzurro, verde, arancione, viola) e cinque oggetti diversi (orsetto, bambola, trenino, bicicletta, palla); 5 token Stellina Spaziale, 10 token A-ha! e 20 token Latte&Biscotti.



Si tratta di un gioco print&play, stampate i token che trovate gratuitamente all'indirizzo [www.giochicontrocompetitivi.it/letterina-a-babbo-natale](http://www.giochicontrocompetitivi.it/letterina-a-babbo-natale)



## Obiettivo

Ogni Personaggio ha un proprio obiettivo personale.

**Babbo Natale:** raccogliere quattro Stelline Spaziali

**Bimbo:** Comporre il proprio regalo di Natale raccogliendo 4 token regalo dello stesso tipo oppure 4 token regalo dello stesso colore!

**Folletto:** Farsi una bella scorpacciata, ovvero raccogliere 4 token Latte e Biscotti se ci sono tanti Bimbi quanti Folletti, oppure 5 token Latte e Biscotti se ci sono più Bimbi che Folletti.

**Partita Singola:** il primo che raggiunge la propria condizione di vittoria... vince. Se due giocatori raggiungono la condizione di vittoria contemporaneamente, il Bimbo vince sul Folletto e su Babbo Natale, il Folletto vince su Babbo Natale.

Attenzione: quando un bimbo finisce i propri token Latte e Biscotti e A-ha! non può più chiedere regali a Babbo Natale; se tutti i Bimbi finiscono le proprie carte Latte e Biscotti e A-ha!, la partita è conclusa: se nessuno raggiunge il proprio obiettivo, nessuno vince!

**Torneo:** una partita dura normalmente 10-15 minuti. Se volete dedicare un'oretta al gioco, invece di fare una partita singola potete fare un vero Torneo e cioè ripetere più partite scambiandovi i Personaggi: ad esempio ad ogni nuova partita ogni giocatore assume il ruolo che il giocatore alla sua destra aveva nella partita precedente fino a completare il giro. In questo caso, se vinci come Babbo Natale guadagni 1 punto, se vinci come Folletto 2 punti e se vinci come Bimbo guadagni 3 punti. Se due o più giocatori vincono contemporaneamente, tutti segnano i punti. Se nessuno vince, non vengono assegnati punti per quella partita. Alla fine del torneo vince chi ha raccolto più punti.

## Setting

I giocatori decidono, scelgono o si accordano su quale personaggio giocare, tenendo presente le seguenti combinazioni in base al numero di giocatori.

3 giocatori: 1 Babbo Natale, 1 Bimbo, 1 Folletto.

4 giocatori: 1 Babbo Natale, 2 Bimbi, 1 Folletto.

5 giocatori: 1 Babbo Natale, 3 Bimbi, 1 Folletto oppure  
1 Babbo Natale, 2 Bimbi, 2 Folletti

*(oltre questi numeri il gioco non è stato testato)*

6 giocatori: 1 Babbo Natale, 3 Bimbi, 2 Folletti.

7 giocatori: 1 Babbo Natale, 3 Bimbi, 3 Folletti.

...e così via.

Babbo Natale prende tutti i regali e ne consegna a caso 1 ad ogni bimbo. I Bimbi ricevono inoltre 3 carte Latte e Biscotti e 2 carte A-ha! ciascuno. Ogni folletto riceve 2 carte regalo a caso.

Tutti quanti (Bimbi, Babbo Natale, Folletti) tengono i propri regali nascosti agli altri giocatori.

## Turno di gioco

Il turno di gioco riguarda solo i Bimbi: i bimbi giocano, Babbo Natale consegna i regali oppure "dubita" (vedi dopo), i Folletti partecipano al turno solo se coinvolti.

Quindi se ci sono tre Bimbi, **Ada**, **Bea** e **Ciro** e tre Folletti, il turno passa da Ada a Bea a **Ciro** e poi di nuovo ad Ada, ignorando sia la posizione dei folletti che il loro numero.

Ad ogni turno, il Bimbo può fare una sola di queste due azioni: **chiedere un gioco** a Babbo Natale (la letterina!!) oppure andare da un altro Bimbo (se c'è!) e offrire uno **scambio di giochi**.



# Letterina

1. Il Bimbo di turno chiede a Babbo Natale (scrive la famosa letterina!) che giocattolo vuole, specificando o solo il colore o solo il tipo oppure sia il colore che il tipo. Ricordatevi di cominciare con la famosa formula "Caro Babbo Natale"!! (es. *Caro Babbo Natale vorrei un gioco rosso*, oppure *Caro Babbo Natale vorrei una bambola* oppure *Caro Babbo Natale vorrei un orsetto verde*).
2. Babbo Natale incarica un Folletto della consegna del gioco. Ogni volta che un Folletto viene scelto gira il proprio token Folletto a faccia in giù; quando tutti i Folletti sono stati scelti, tutti rimettono i propri token a faccia in su. Attenzione, Babbo Natale può scegliere solo tra i Folletti con il token a faccia in su! Quindi, se disponibile, Babbo Natale prende il regalo richiesto, altrimenti sceglie lui il regalo che vuole e lo dà al Folletto incaricato senza dire una parola!
3. Il folletto designato si rivolge al Bimbo di turno e ora i due possono parlare e dire tutto quello che vogliono per accordarsi su ciò che succederà durante lo scambio.
4. Il Bimbo mette al centro del tavolo (per così dire *vicino al camino*) un token girato a faccia in giù che potrebbe essere o il token Latte e Biscotti oppure il token A-ha! Il Folletto mette nelle mani chiuse a pugno un token giocattolo nell'una e un token giocattolo nell'altra, ma attenzione! non deve essere per forza il token giocattolo che gli ha dato Babbo Natale.
5. Dubito 1: Babbo Natale PUO' (se vuole) dichiarare che dubita che il token del Bimbo sia Latte e Biscotti. Il Bimbo mostra il token: se Babbo Natale aveva ragione, guadagna una Stellina Spaziale; se invece si è sbagliato, il Bimbo guadagna un giocattolo extra a scelta di Babbo Natale. Se Babbo Natale non ha dubitato, il Bimbo rivela comunque il suo token: se è Latte e Biscotti il token passerà in mano al Folletto, se è A-ha! il token verrà scartato.
6. Il Folletto mostra ora i suoi due pugni chiusi e indica al Bimbo in quale mano sta il giocattolo richiesto. Attenzione! Il Folletto può mentire!
7. Dubito 2: Se Babbo Natale pensa che il Folletto abbia detto una bugia... mette proprio token Personaggio di Babbo Natale vicino al pugno in cui, secondo il Folletto, non c'è il regalo richiesto. Continuate a leggere i punti 8 e 9 (eccetera). Se Babbo Natale non dubita, passate subito al punto 10.
8. Dopodichè il Bimbo sceglie uno dei due pugni del Folletto mettendo il proprio token Personaggio Bimbo in corrispondenza: il Folletto ora aprirà i pugni e mostrerà solo i token che sono stati scelti o dal Bimbo o da Babbo Natale.
9. Risoluzione del "dubito 2" di Babbo Natale: se il Folletto si è comportato male, cioè ha mentito, e Babbo Natale l'ha scoperto, Babbo Natale vince una Stellina Spaziale. Se invece Babbo Natale ha dubitato ingiustamente, allora perde una Stellina Spaziale.
10. Risoluzione del gioco del Bimbo: il Bimbo prende il gioco dal pugno che ha scelto, qualunque esso sia.
11. Folletto *Moolto Birichino*: se Babbo Natale ha dubitato del gioco del Folletto e il Bimbo vuole lo stesso il gioco che il Folletto ha proposto, il Folletto deve aprire comunque entrambe le mani e scoprire entrambi i giochi: se nessuno dei due giochi è del tipo che il bimbo ha richiesto, allora il Folletto è stato *Moolto Birichino* e perde un token Latte-e-Biscotti.
12. Alla fine dello scambio, ciascun giocatore verifica le proprie condizioni di vittoria: se almeno una è realizzata la partita è finita e abbiamo un vincitore! se più di una è realizzata... la vittoria del Bimbo prevale sulla vittoria del Folletto che prevale sulla vittoria di Babbo Natale. Se state giocando ad un Torneo, tutti i vincitori guadagnano i punti vittoria (1 per Babbo Natale, 2 per il Folletto e 3 per il Bimbo) che andranno segnati e sommati ai punti guadagnati nelle altre manches. Se nessuno ha vinto, si prosegue con il giro e con il prossimo turno.

## Scambio doni

1. Invece di scrivere una Letterina a Babbo Natale, il Bimbo di turno può chiedere ad un altro Bimbo (se c'è) di scambiare un proprio regalo con quello dell'altro. Se l'altro Bimbo accetta, allora lo scambio doni avviene con grande gioia per tutti! E si passa al punto 2 qui sotto. Se lo scambio doni non avviene, si procede con la letterina (vedi sopra).
2. I due Bimbi che stanno per fare nello scambio dichiarano il gioco che vogliono scambiare (tipo e/o colore) e mettono un token nel pugno chiuso e il pugno avanti.
3. Dubito! Babbo Natale se vuole può dubitare di uno dei due Bimbi (solo di uno!): se il Bimbo non ha messo il gioco che ha promesso, Babbo Natale guadagna una Stellina Spaziale. Se invece lo aveva messo, il Bimbo guadagna un altro giocattolo a scelta di Babbo Natale.
4. In ogni caso i Bimbi si scambiano il gioco che avevano messo nel pugno.
5. Si verificano le condizioni di vittoria come nel punto finale (12) del gioco "Letterina".

**Una menzione speciale a...** i feroci playtester che ci hanno permesso di trasformare un'idea confusa in un prodotto (quasi) finito: Andrea Mazzoni, Luca Utili, Giampaolo Missiroli e Massimiliano Chiozzini.

