

IL GIOCO DELL'OCA

Questa settimana, abbiamo preparato per voi il gioco dell'oca! Un grande classico dei giochi di società, quest'attività, rivisitata da Lunii, piacerà a tutta la famiglia!

Come funziona?

Ciascuno sceglie la sua pedina e la conserverà per tutta la partita.

Prima di cominciare, decidete chi inizia per primo.

Potete scegliere di far iniziare il più piccolo ma, tradizionalmente, si decide tirando i dadi.

Ciascuno, a suo turno, tira i dadi e chi ottiene la cifra oìù alta inizia, vi susseguirete poi in senso orario.

Durante il gioco, ogni partecipante lancia il dado e avanza la pedina casella per casella seguendo il numero ottenuto.

Obbiettivo del gioco: arrivare primo all'ultima casella (qui la corona Lunii).

Attenzione! Incontrerete molti ostacoli!

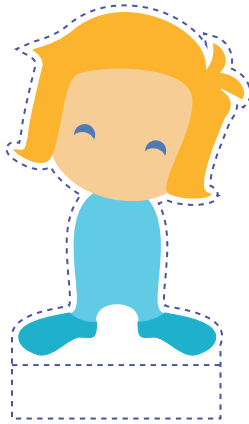
Ad ogni casella corrisponde un numero! Riferitevi dunque al numero della vostra casella sulla griglia di gioco per sapere cosa vi aspetta.

Ai vostri dadi, pronti, via!

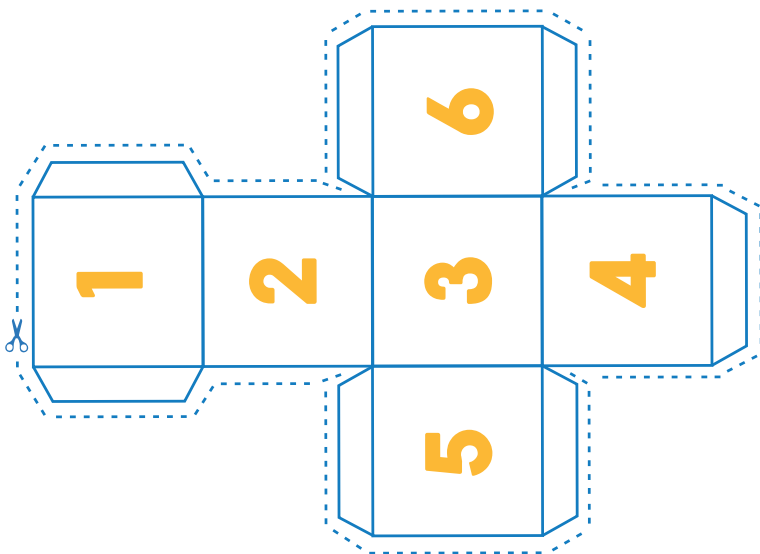


Il materiale

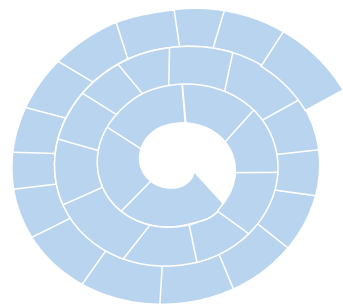
delle pedine



un dado



un tavolo di gioco



Il tavolo di gioco da stampare si trova a pagina 3 e la griglia a pagina 4.



Griglia di gioco

1 Niente da segnalare.



2 La chiave ti permette di passare direttamente alla casella 10!



3 Forza, scivola sull'arcobaleno per passare alla casella sopra!

4 Niente da segnalare.



5 Il mercante di sabbia sta per passare, riposati, non giocherai al prossimo turno!



6 Non puoi muoverti dalla casella. Per uscire al prossimo turno, devi ottenere la cifra che è scritta sulla casella! Hai la possibilità di fare due tentativi, se fallisci passi il turno.



7 Attenzione, buccia di banana! Scivoli 3 caselle avanti.

-2

8 Peccato! Indietreggia direttamente di due caselle!



9 Il missile ti porta direttamente alla casella 18! Evviva!



10 Forza, scivola sull'arcobaleno per passare alla casella sopra!



11 Sei entrato nel labirinto! Ritorna alla casella di partenza.



12 Sei prigioniero di un castello infestato! Aspetta che un altro giocatore arrivi nella stessa casella per liberarti.



13 È necessario fare una piccola pausa! Riposati sull'albero e non giocare al prossimo turno.



14 Designa un giocatore che dovrà terminare tutte le sue frasi con Lunii.

15 Niente da segnalare.



16 Il gioiello ti permette di far indietreggiare un giocatore a tua scelta di 3 caselle.



17 Regalo! Tutti i giocatori avanzano di una casella.

18 Niente da segnalare.



19 Passi direttamente dai fondali marini per andare più veloce! Ci si ritrova alla casella 23.



20 Bacchetta magica : cambia di posto con un giocatore a tua scelta!

21 Niente da segnalare.



22 Oh una corona! Gioca ancora.

23 Niente da segnalare.



24 Un po' di musica! Canta una canzone a tua scelta per 20 secondi senza fermarti. Se fallisci, non giochi al prossimo turno.



25 Oh una corona! Gioca ancora.



26 Stai volando, stai volando! Avanza direttamente di due caselle.

27 Niente da segnalare.



28 Un altro gioiello magico ti permette di far indietreggiare di una casella un giocatore a tua scelta!



29 Oh, non così veloce! Torna indietro di due caselle.



30 È necessario fare una piccola pausa! Riposati sull'albero e non giocare al prossimo turno.



31 Devi ottenere 1 sul dado per passare la striscia d'arrivo. Hai tre tentativi, se fallisci, passa il turno!