





































REGOLAMENTO DEL GIOCO

SI PUO' GIOCARE DA 1 A + GIOCATORI
I GIOCATORI A TURNO, COMINCIANDO DAL PIU' GIOVANE, LANCIANO DUE DADI, POI SPOSTANO LA PEDINA NELLA CASALLA COL NUMERO DATO DAI DADI, VINCE CHI ARRIVA PRIMO ALLA CASALLA "FINISH."

CASELLE SPECIALI:

CASELLE 6 E 36 → RUOTA MISTERIOSA:

L'ARCOBALENO TI FA ANDARE AVANTI DI 7 CASELLE,

IL FULMINE FA STARE FERMO UN TURNO

L'OCEANO TI FA ANDARE AVANTI DI 2 CASELLE

IL SERPENTE TI PARALIZZA PER 2 TURNI.

• TORNADO MARONE → TI FA ANDARE AVANTI DI 25 CASELLE

• LA PASSWORD → TI FA ANDARE AVANTI DI 151 CASELLE

LA PIOGGIA TI FA SCIVOLARE INDIETRO DI 3 CASELLE

IL SOLE TI ACCECA

IL FULMINE TI FULMINA E SALTI ALLA CASALLA TI PORTA ALLA CASALLA 88 E TI FA RIMANERE FERMO 1 TURNO

IL PUNTO INTERROGATIVO → RITIRA I DADI IL NUMERO CHE ESCE TORNI INDIETRO

IL PUNTO ESCLAMATIVO → RITIRA I DADI IL NUMERO CHE ESCE VAI AVANTI.

UOMO NERO → TI LECHIEDE SE VUOI SALTARE 10 CASELLE O VUOI TORNARE INDIETRO PER TROVARE UNA CASSA CON DENTRO UN POTERE

CASELLA GHEPARDO → SE SEI ALLA CASALLA 20 CORRI ALLA PENULTIMA CASALLA. SE SEI ALLA CASALLA 50 TORNA ALLA CASALLA 1

CASELLA SCUDO PANTASMA → TI FA TORNARE

ALLA CASELLA 23

CASELLA 49 → OGGETTO MAGICO → TROVI LA STRADA IN QUASIASI DIFFICOLTÀ LA CASELLA

205 TI FA ANDARE AVANTI DI 20 CASELLE

CASELLA 52 → CANTA UNA CANZONE, MA NON RIMANI FERMO UN TURNO.

CASELLA 55 → PUNTO INTERROGATIVO → TI FERMI A RISPONDERE DELLE DOMANDE,

CASELLA 58 → CASELLA TORNADO → TI FA TORNARE INDIETRO DI 5 CASELLE.

CASELLA 63 → CORRI ALLA PENULTIMA CASELLA

CASELLA 70 → LA CIABATTA DELLA NONNA → CORRI ALLA CASELLA 84.

CASELLA 72 → TI FA ANDARE INDIETRO DI 6 CASELLE,

CASELLA 75 → L'UOMO NERO → VAI INDIETRO DI 10 CASELLE

CASELLA 85 → PUNTO INTERROGATIVO → TI CHIEDE UNA DOMANDA AL COMPAGNO CHE È DIETRO DI TE

CASELLA 190 → VAI ALLA CASELLA 198

CASELLA 217 → CASELLA GHEPARDO → TI FA ANDARE INDIETRO DI 10 CASELLE

CASELLA 224 → TI FA ANDARE ALLA CASELLA



194.

RINSUCCHIA BAMBINI