PARTENZA

ARRIVO

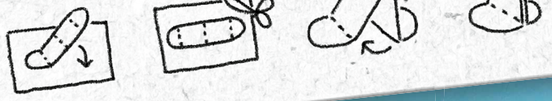
Il gioco delle scale natalizio

1. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza, quindi si tira il dado. Chi ottiene il punteggio più alto può iniziare.

2. Il giocatore che arriva su una casella con un nastro con brillantini blu, verde o dorato, può arrampicarsi. Chi finisce invece su una casella con un nastro regalo, è costretto a scendere.

3. Chi tira un 6 con il dado, può giocare nuovamente; una casella già occupata da un'altra pedina può comunque ospitare una seconda e anche una terza pedina.

4. Vince chi raggiunge per primo il traguardo (casella di arrivo) grazie al punteggio esatto del dado lanciato. Il giocatore che con il punteggio del dado lanciato supererebbe il traguardo, deve restare sulla casella su cui si trova e rilanciare il dado al prossimo turno.

Istruzioni per la preparazione delle pedine

Incolla gli adesivi speciali (che trovi sul retro) su un cartone, ritagliali e piegali lungo la linea tratteggiata, poi incolla insieme i lati più lunghi. Fatto!