

GIOCO DELL'OCA DELLA TIGRE !!! REGOLE !!

I giocatori, a turno, lanciano UN dado e spostano la propria pedina di un numero di caselle pari al lancio effettuato. Finita la prova della casella corrispondente, lancerà il dado il giocatore successivo. Vince chi arriva per primo all'ultima casella con un lancio esatto, terminando il suo movimento sulla casella di ARRIVO !!! Se un giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario per raggiungere l'ultima casella, dopo aver raggiunto la casella di arrivo (56), **dovrà tornare indietro.**

All'interno del TABELLONE, si trovano diverse caselle contrassegnate;

AREE COLORATE:

SFIDE TRA PARTECIPANTI!! Se non hai a disposizione un canestrino o un pallone non disperarti, usa la FANTASIA, magicamente anche un CARTONE ed una PALLINA DI CARTA possono trasformarsi in oggetti divertenti!

- ARANCIONE:

SEI TU A SFIDARE !! Scegli un avversario e lo sfidi a realizzare più canestri in 60 secondi di tempo da una posizione che decidi TU !!

Se hai fatto tu più canestri puoi RITIRARE IL DADO E CONTINUARE IL GIOCO!! SE VINCE IL TUO AVVERSARIO SARA' LUI A RITIRARE MENTRE TU VAI INDIETRO DI 3 CASELLE

- GRIGIO :

SONO TUTTI I TUOI AVVERSARI CHE TI SFIDANO !!!

I tuoi avversari, a turno, danno 2 tiri a testa scegliendo una posizione.

Tu puoi dare gli stessi numeri di tiro (il totale dei tiri fatti dagli avversari)

MA ARRETRANDO DI UN METRO DALLA LORO POSIZIONE !!

SE VINCONO LORO TU ARRETRI DI 5 POSIZIONI !!

SE VINCI TU PUOI RITIRARE IL DADO !! MENTRE I TUOI AVVERSARI

FANNO 10 PIEGAMENTI !!!

AREE OGGETTI

- **TABELLONE ELETTRONICO** : Siete punto a punto, scegli un avversario e sfidalo a CARTA, SASSO FORBICI !!! Il primo che arriva a tre vittorie può ritirare il dado e avanzare. Il gioco riparte da chi ha vinto dunque e si segue sempre lo stesso giro.

- **FISCHIETTO GRIGIO** : Oh no! Hai commesso un fallo, sposta la tua pedina fino a raggiungere la casella dell'ultimo partecipante. Se sei tu l'ultimo, salta il turno.

- **CANESTRO**: Bravo! Hai fatto canestro all'ultimo secondo, fai TIRARE AD UN AVVERSAIO A TUA SCELTA IL DADO ...lui arretra del numero che ha fatto!!

- **PALLA INFUOCATA** : GRANDE SCHIACCIATA !!! Avanzi di due caselle !!

- **FISCHIETTO ARANCIONE** : Peccato!!! Hai commesso infrazione di DOPPIO PALLEGGIO !!! LANCIA UN DADO e indietreggia sulle caselle del numero fatto!!

- **1 2 3 4 5 FALLI** : HAI COMMESSO FALLO SU UN AVVERSAIO!!

Il giocatore più indietro sul tabellone TIRA IL DADO.

Il gioco riprende da lui, CONTINUANDO IL NORMALE SENSO DEL GIRO TRA AVVERSARI.

- **DUE DADI**: Se sei in questa casella devi TIRARE DUE DADI....

SE FAI DOPPIO (due cinque, due tre, ecc ecc.) allora PUOI RITIRARE!!

SE NON FAI DOPPIO ARRETRI DEL NUMERO CHE HAI FATTO !!!

-**TROFEO COPPA**: HAI APPENA VINTO IL TITOLO DI MIGLIOR GIOCATORE !! PUOI TIRARE UN DADO E AVANZARE DEL NUMERO FATTO NELLE CASELLE INOLTRE DEVI SCEGLIERE UN TUO AVVERSAIO E FARLO ARRETRARE DELLO STESSO NUMERO DEL DADO!!

- **PANCHINA** : L'allenatore ti ha messo in panchina. SALTI DUE TURNI.

- **TIGRE**: LA TIGRE CHE E' IN TE TI PERMETTE DI TIRARE UN'ALTRA VOLTA

BUON DIVERTIMENTO A TUTTI !!!!!!!

