

REGOLAMENTO

Scopo del gioco

Popolare il più possibile il Paese di STRANALANDIA. Per raggiungere questo scopo i giocatori devono raccogliere il maggior numero di personaggi dell'isola (vedi punteggio).

Dotazione del gioco

- ◇ n° 2 segnalini
- ◇ n° 25 caselle *PERSONAGGI* con abbinare un paio di tessere corrispondenti (ad eccezione di Osvaldo che ne ha una)
 - ◇ n° 28 caselle piccole per **IMPREVISTI** e **POSSIBILITA'**
 - ◇ n° 4 caselle *ELEMENTI ISOLA*
 - ◇ n° 30 carte **IMPREVISTI**
 - ◇ n° 30 carte **POSSIBILITA'**
 - ◇ 1 dado 

Preparazione del gioco

- * Si costruisce il percorso alternando *personaggi, probabilità, imprevisti e simboli dell'isola di Stranalandia* mettendo per ultima casella la *casa di Osvaldo*.
- * Ogni squadra prende un segnalino e lo posiziona sulla casella del .
- * Mescolare il mazzo degli **IMPREVISTI** e delle **POSSIBILITA'**.

Come si gioca

A turno:

- Tirare il dado e muovere il segnalino di un n° di caselle pari al punteggio ottenuto.
- Ogni volta che ci si ferma su un *personaggio*, prendere la tessera corrispondente.
- Ogni volta che ci si ferma sulle caselle rosse , pescare nel mazzo delle *carte imprevisti*, sulle caselle gialle  nel mazzo delle *carte possibilità* e seguire le indicazioni.

Chi vince

Il gioco termina quando una delle squadre arriva alla *casa di Osvaldo*.

Ogni squadra conterà i personaggi raccolti secondo i seguenti *osvaldi* (=punti):

Osvaldo  5 *osvaldi*

Le tre sirene  3 *osvaldi*

Altri personaggi  1 *osvaldo*

Vince chi totalizza più *osvaldi*!

a.s. 2001/2002

Scuola Elementare Statale *Cesare Gnudi*

Realizzato da *MEDICI CRISTINA* con la collaborazione della classe *I^aF* e ins. *GELATO MARINA*