

Vivi l'avventura della Biblioteca d'Incanti



La Biblioteca d'Incanti è un luogo magico: dai libri custoditi negli scaffali prendono vita personaggi straordinari e storie che lasciano senza fiato!

Tra horror, fantasy e avventura, ogni genere diventa un territorio da esplorare, per scoprire e riscoprire tutto l'incanto della letteratura.

Per avventurarti tra le meraviglie della Biblioteca d'Incanti e divertirti con gli amici e i compagni di classe, puoi provare questa versione un po' magica del tradizionale Gioco dell'Oca!

Leggi le istruzioni, prepara i materiali e... vivi l'avventura della Biblioteca d'Incanti!

CHE COSA CI SERVE:

- le schede del gioco con le due parti del tabellone (pag. 3 e 4), i segnaposto e il dado (pag. 2)
 - due fogli di cartoncino
 - la colla stick
 - un paio di forbici con la punta arrotondata
- ...e, soprattutto, qualcuno con cui condividere il divertimento: l'attività può coinvolgere da due a sei giocatori!

COME DOBBIAMO FARE:

- 1** Incolliamo ogni parte del tabellone su di un foglio di cartoncino, poi usiamo ancora la colla stick sui bordi bianchi e montiamo insieme i due fogli, facendo combaciare tutte le illustrazioni.
- 2** Ritagliamo i segnaposto colorati seguendo i contorni esterni, poi pieghiamo lungo le linee interne, in modo che la linguetta bianca funzioni come un piedistallo.
- 3** Ritagliamo il dado, poi pieghiamo le linguette verso l'interno e incolliamo ricreando la forma di un cubo.

A questo punto tutto è pronto per cominciare a giocare.

SCOPO:

L'obiettivo è **raggiungere prima degli altri giocatori l'ultima casella del tabellone**: chi ci riesce, ha trovato il libro che cercava e diventa così il campione dell'avventura della Biblioteca d'Incanti!

COME SI GIOCA:

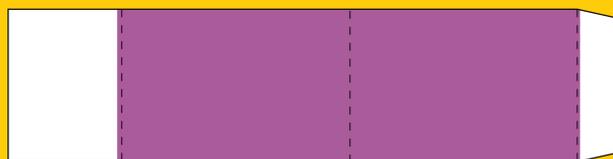
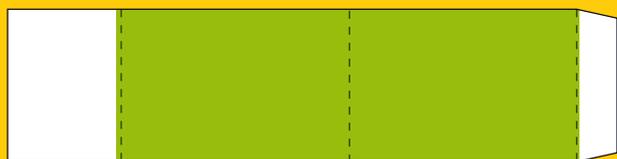
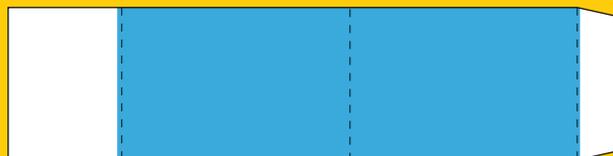
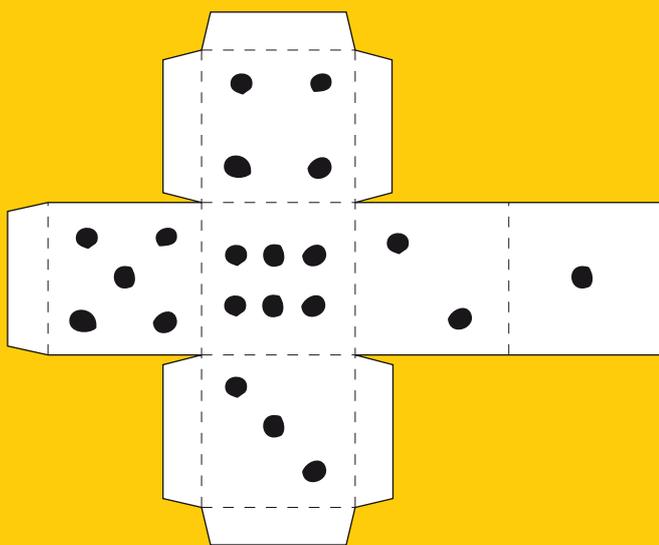
Per stabilire l'ordine di gioco si lancia il dado: chi totalizza il punteggio più alto può scegliere il segnaposto del colore che preferisce ed è il primo a cominciare l'avventura. I turni degli altri giocatori si decidono in base alla posizione di ciascuno, seguendo il senso orario, cioè quello del movimento delle lancette dell'orologio.

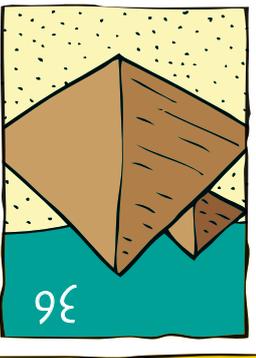
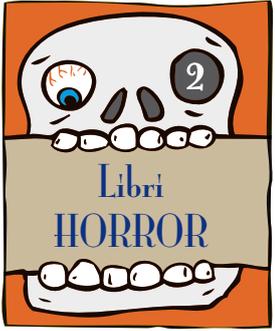
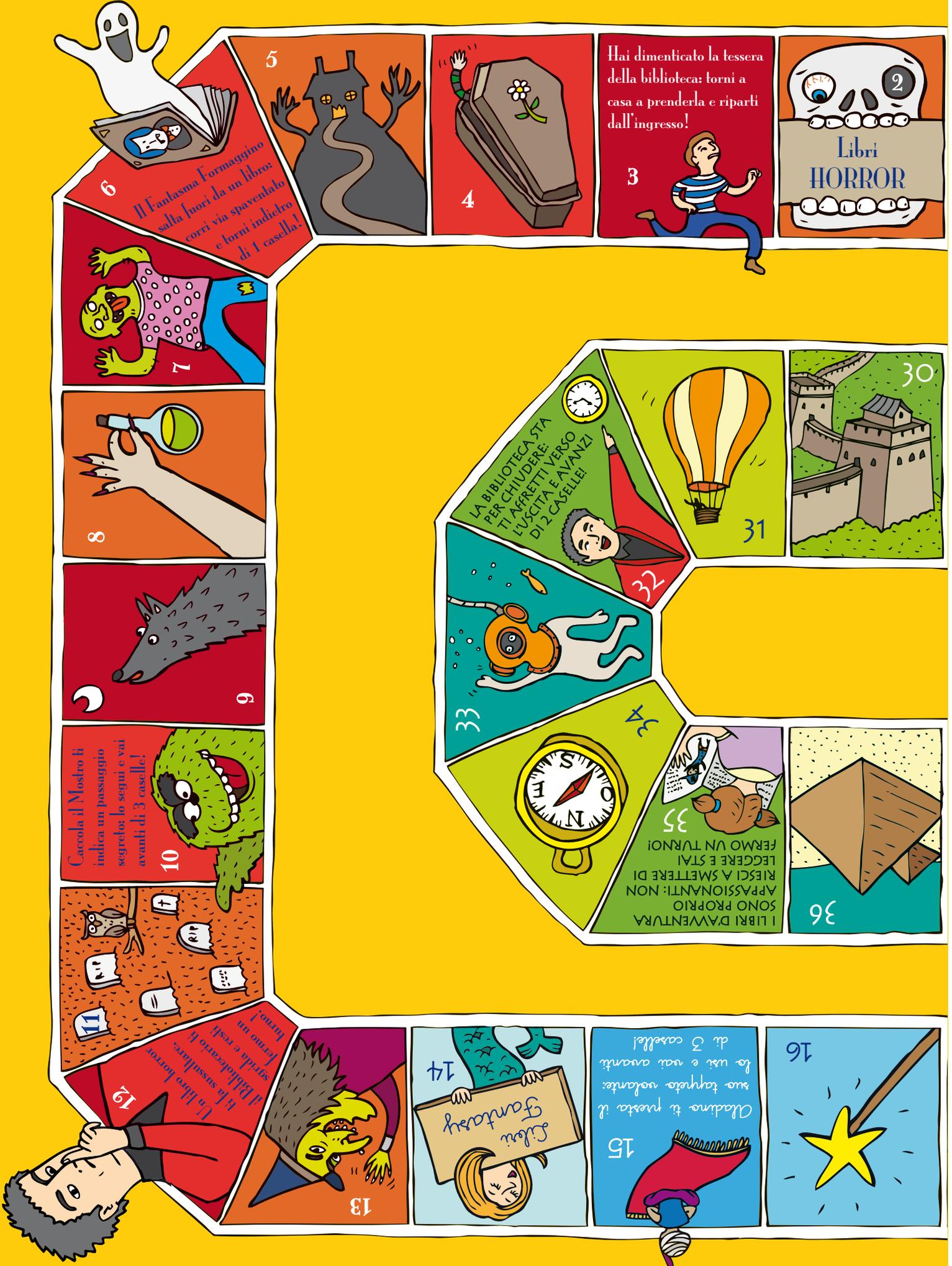
Rispettando i turni, ogni giocatore tira il dado e fa avanzare il proprio segnaposto sul tabellone di un numero di caselle pari al punteggio totalizzato.

Attenzione alla casella in cui si finisce dopo ogni lancio: nella Biblioteca d'Incanti può sempre accadere qualcosa di magico! Se nella casella d'arrivo ci sono indicazioni, bisogna seguirle, altrimenti il turno passa al giocatore successivo.

Si continua così fino a quando un giocatore arriva alla fine del percorso. L'ultima casella del tabellone deve essere raggiunta con il punteggio esatto del dado. Se il numero totalizzato è superiore a quello che occorre, bisogna retrocedere di tante caselle quanti sono i punti extra.

Pronti a giocare? Vivi l'avventura della Biblioteca d'Incanti!





Tira il dado ed entra nella Biblioteca d'Incanti



29 CASIMIRO IL CORSARO
NON RICORDA DOVE
HA NASCOSTO IL SUO
TESORO: LO AIUTI
A CERCARLO E TORNI
INDIETRO DI 2 CASELLE!

28 PROVIA
DECIFRARE UN
CODICE
SEGRETO
E STAI FERMO
UN TURNO!

27

26

25

37

Hai portato a casa il libro
che cercavi: complimenti,
hai vinto!

24

Il bibliotecario ti indica
due avventi
di 2
caselle!

23

22

21

20

19

Stavstina la Stalina
cerca il suo Principe
Carpino: lo seguirà
e tornerà indietro
di 2
caselle!

18

17