



VERSIONE TRADIZIONALE

Preparazione

Disponete il tabellone e le oche come nella versione moderna.
In più, fissate di comune accordo una posta, che può consistere in piccoli oggetti o caramelle.

Svolgimento

Durante il primo turno, lanciate i dadi e avanzate sul tabellone. Attenzione, però: chi fa 9 con 6 e 3 va direttamente alla casella 26, chi fa 9 con 5 e 4 va alla casella 53. Queste 2 caselle sono evidenziate da un bordo verde. Gli altri turni proseguono normalmente, come nella versione moderna, ma cambiano le regole delle caselle speciali.

Le caselle speciali

5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 Avanza ancora ricontando il numero indicato dai dadi. Sono riconoscibili perché hanno il bordo azzurro.

Se invece termini su una casella col bordo rosso, paga la posta convenuta e in più:

6 Il ponte accelera la tua corsa: vai alla casella 12.

19 Trovi la locanda e ti fermi per un turno.

31 Cadi nel pozzo: vi rimani finché non giunge un salvatore. Solo allora potrai uscire e il nuovo venuto prenderà il tuo posto. Se giocate in 2 o 3 persone, puoi rilanciare i dadi dopo 2 turni di stop.

42 Ti perdi nel labirinto e ritorni alla casella 35.

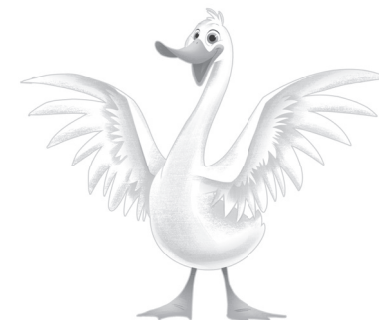
52 Rimani in prigione finché un altro concorrente non giunge a salvarti e prende il tuo posto. Se giocate in 2 o 3 persone, puoi rilanciare i dadi dopo 2 turni di stop.

58 Devi tornare indietro fino alla casella 1.

Fine del gioco

Quando un giocatore termina il suo movimento esattamente sulla casella 63, ha vinto e conquista tutte le poste versate! Se ottiene un numero superiore, una volta giunto in fondo deve tornare indietro di tante caselle quanti sono i punti in eccesso.

Il Gioco dell'Oca



Il Gioco dell'Oca è un gioco di percorso tra i più famosi al mondo.

Le sue radici sono antichissime: già gli Egizi si dilettaavano muovendo delle pedine su un tavoliere che simulava una corsa, ma è solo verso la metà del XVI secolo che si diffonde in Europa la versione a noi nota e che diviene presto popolare.

Da sempre il percorso si snoda a spirale e simboleggia lo scorrere del tempo, con le caselle che raffigurano l'alternanza di eventi favorevoli e sfavorevoli, come gli imprevisti della vita stessa.

Tirate i dadi, muovetevi sul tradizionale schema a 63 caselle e arrivate per primi al traguardo!

CONTENUTO:

1 tabellone
6 oche in legno
2 dadi



Illustrazioni: Giuseppe Di Maio
Sviluppo: Marika Olivieri, Francesco Berardi
Grafica: Mauro Mattei

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811 - www.clementoni.com
Assistenza clienti
Tel.: 02.82.52.52
<https://www.clementoni.com/it/form/>

Leggere e conservare per future referenze

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) Italy
Tel.: +39 071 75811 - Fax: +39 071 7581234
www.clementoni.com

V57630

 **Clementoni®**



VERSIONE MODERNA

Preparazione

Posizionate il tabellone al centro del tavolo. Prendete ognuno un'oca e posizionate la sulla freccia che precede la casella numero 1.

Svolgimento del gioco

Tirate a turno i due dadi, procedendo in senso orario, e avanzate sul percorso per il numero di caselle indicato dai dadi. Inizia il giocatore più giovane.

Se terminate su una casella speciale seguite le relative indicazioni.

Vince chi raggiunge per primo la casella n° 63 con un tiro esatto di dadi.

Le caselle speciali

5 Fai un balzo e rilancia i dadi.

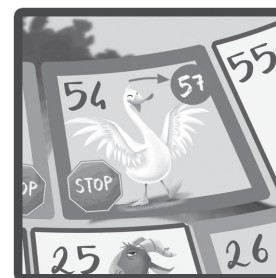
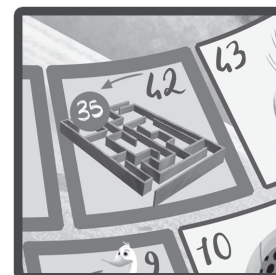
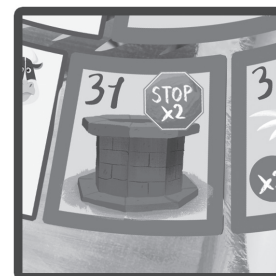
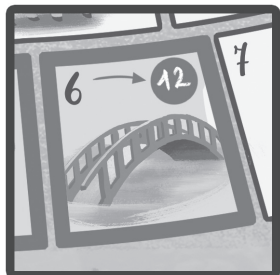
6 Il ponte accelera la tua corsa. Prosegui fino alla casella numero 12.

9 Ritorna alla casella numero 1.

14 L'oca spicca il volo: raddoppia il punteggio dei dadi.

18 È l'ora del pasto: fermati un turno.

19 La locanda è costosa. Rimani fermo per un turno.



23 Fai un bel volo. Vai alla casella 28.

26 Per proseguire devi ottenere 3 o 6 con almeno un dado.

27 Rilancia i dadi e torna indietro per il numero di caselle indicato.

31 L'oca è caduta nel pozzo: resti fermo 2 turni.

32 Raddoppia il punteggio indicato dai dadi.

36 L'oca depone le uova: fermati un turno.

41 Rilancia i dadi e vai avanti.

42 Ti sei perso nel labirinto: ritorna alla casella 35.

45 Fai cinque passi indietro e torna alla casella 40.

50 Rilancia i dadi e vai avanti.

52 L'oca è in prigione: resti fermo 2 turni.

53 Per proseguire devi ottenere 4 o 5 con almeno un dado.

54 Voli fino alla casella 57, ma ti fermi un turno.

58 Ritorna alla casella numero 1.

59 Rilancia i dadi e torna indietro per il numero di caselle indicato.

Fine del gioco

Quando un giocatore termina il suo movimento esattamente sulla casella 63, il gioco finisce e ha vinto! Se ottiene un numero superiore, una volta giunto in fondo deve tornare indietro di tante caselle quanti sono i punti in eccesso.

