

IL GIOCO DELL'OCA

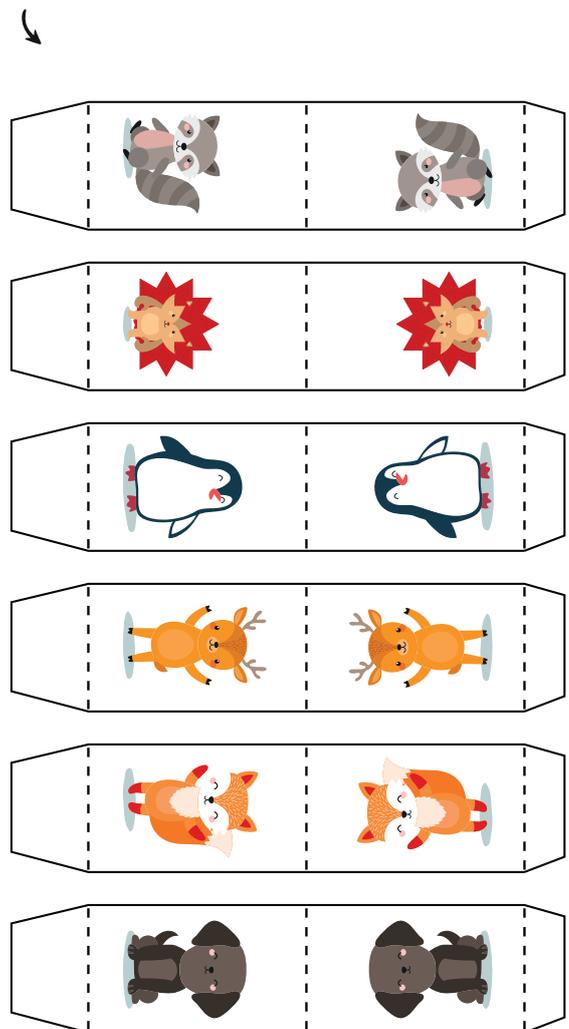
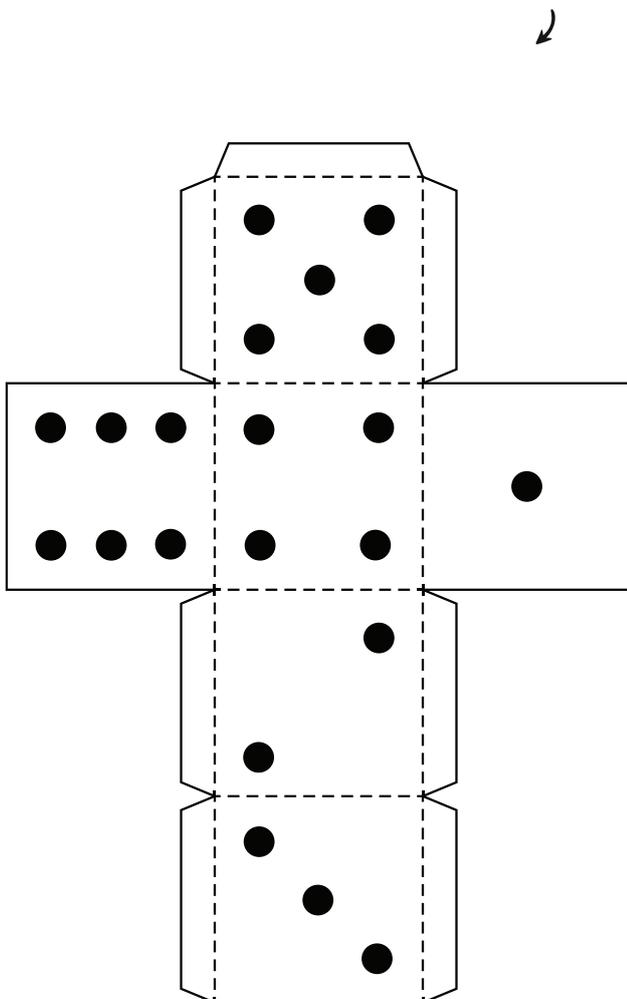


Metti la tua pedina sulla casella di partenza. A turno, tirate il dado, avanzate del numero di caselle corrispondente e cercate di eseguire l'azione indicata.

Regola speciale: se parli male di te stesso o di qualcun altro, torna indietro di una casella (senza fare l'azione della nuova casella).

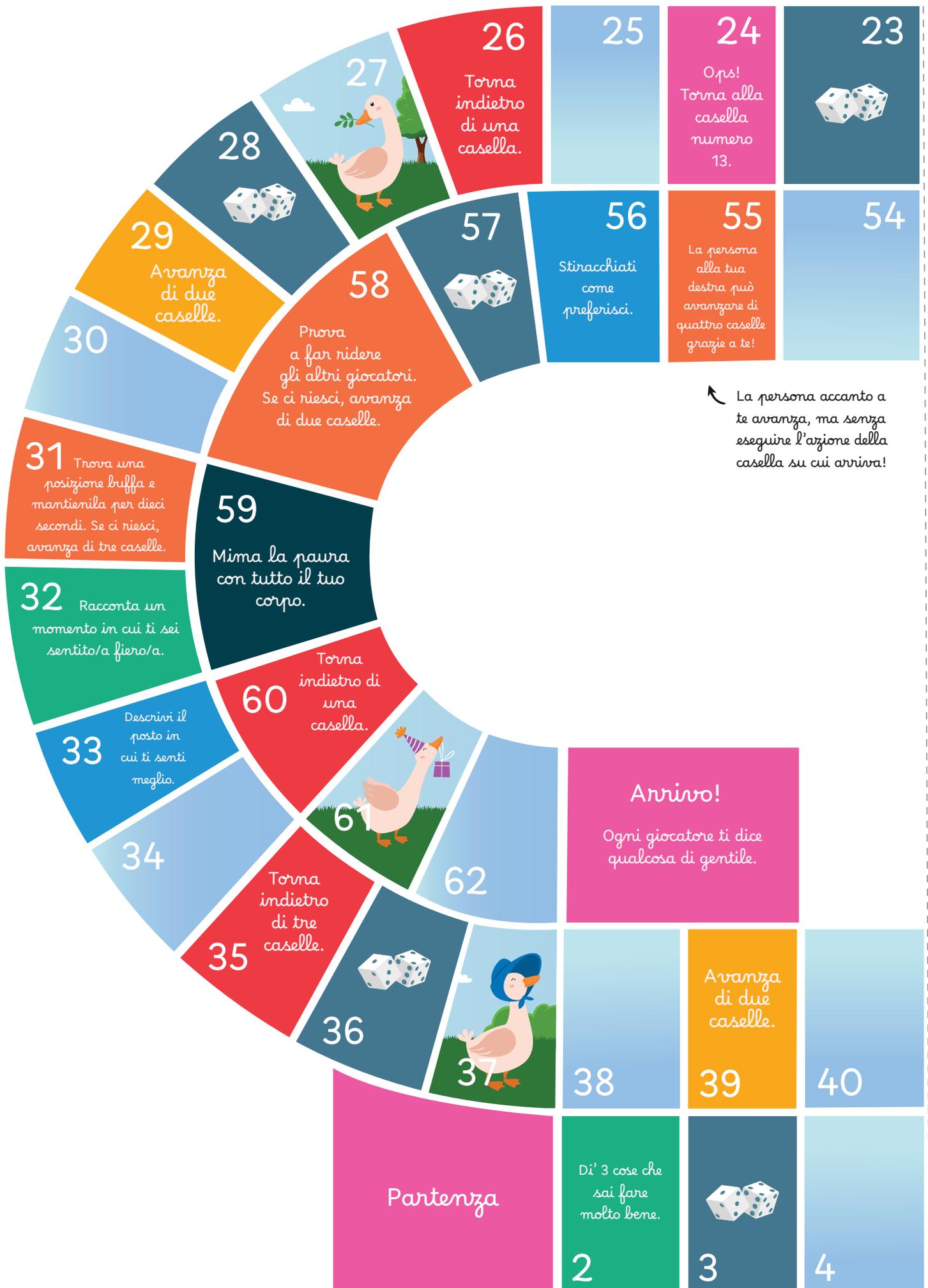
Chi arriva per primo o prima alla casella 63 vince la partita!

Puoi ritagliare questi modelli per creare il tuo dado e le tue pedine!



DETTAGLIO DELLE CASELLE

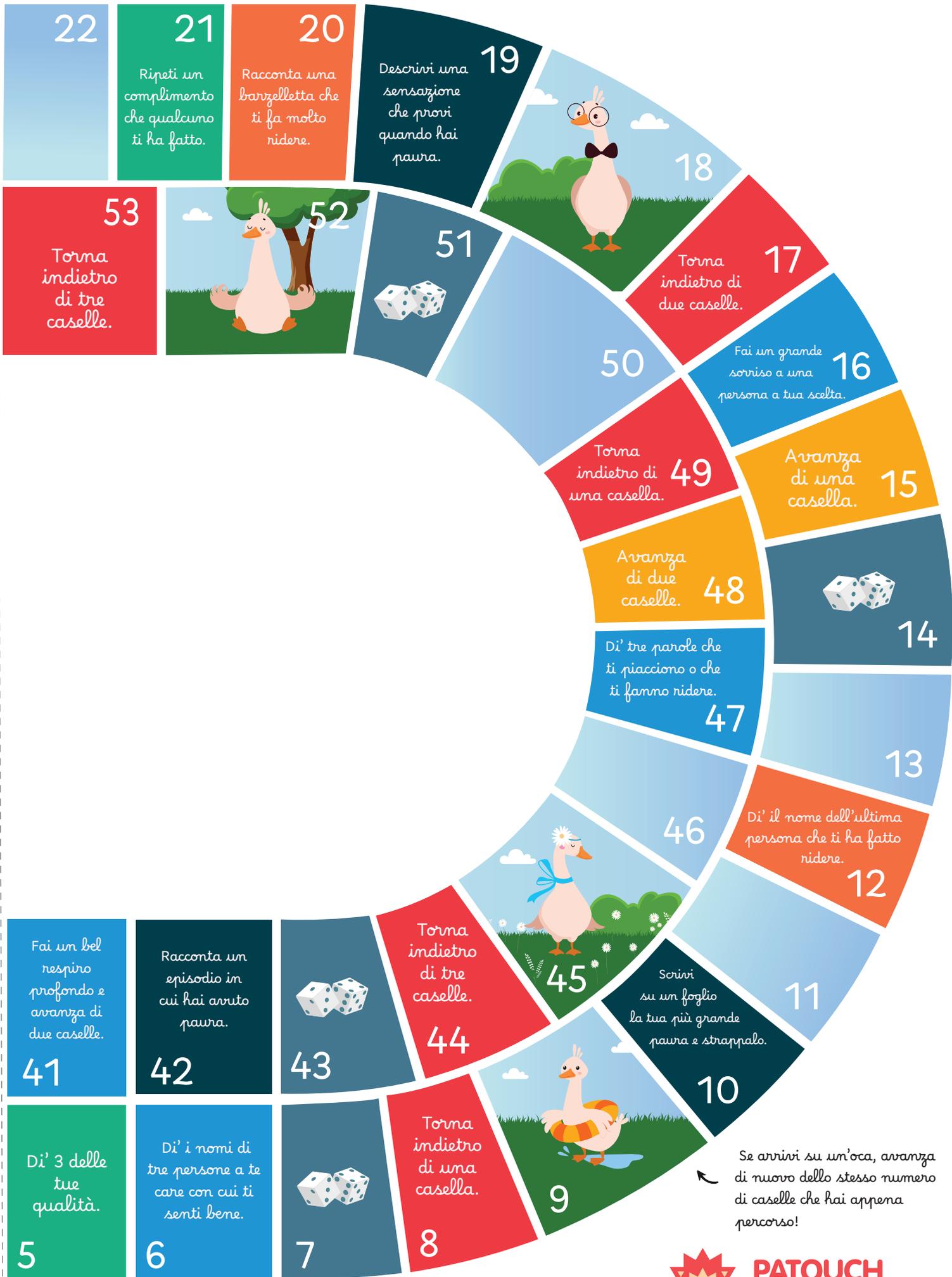
- 1 : Casella di partenza.
- 2 : Di' 3 cose che sai fare molto bene.
- 3 : Casella "dado" - Tira di nuovo!
- 4 : Questo turno sei tranquillo, non succede nulla.
- 5 : Di' 3 delle tue qualità.
- 6 : Nomina 3 persone a cui sei molto legato e con cui ti senti bene.
- 8 : Torna indietro di una casella.
- 9 : Casella "oca" - Avanza di nuovo dello stesso numero di caselle che hai appena percorso.
- 10 : Scrivi su un foglio la tua paura più grande e poi strappalo.
- 12 : Di' il nome dell'ultima persona che ti ha fatto ridere.
- 15 : Avanza di una casella.
- 16 : Fai un grande sorriso alla persona che vuoi.
- 17 : Torna indietro di 2 caselle.
- 19 : Descrivi una sensazione che provi quando hai paura.
- 20 : Racconta una barzelletta che trovi davvero divertente.
- 21 : Ripeti un complimento che ti è stato fatto.
- 24 : Ops! Torna alla casella numero 13.
- 26 : Torna indietro di una casella.
- 29 : Avanza di 2 caselle.
- 31 : Trova una posa buffa e mantienila per 10 secondi. Se ci riesci, avanza di 3 caselle.
- 32 : Racconta un momento in cui ti sei sentito fiero di te.
- 33 : Descrivi il luogo dove ti senti meglio.
- 35 : Torna indietro di 3 caselle.
- 39 : Avanza di 2 caselle.
- 41 : Fai un bel respiro profondo e avanza di 2 caselle.
- 42 : Racconta un episodio in cui hai avuto paura.
- 44 : Torna indietro di 3 caselle.
- 47 : Di' 3 parole che ti piacciono o che ti fanno ridere.
- 48 : Avanza di 2 caselle.
- 49 : Torna indietro di una casella.
- 53 : Torna indietro di 3 caselle.
- 55 : La persona alla tua destra può avanzare di 4 caselle grazie a te (ma non deve eseguire l'azione della casella su cui arriva).
- 56 : Fai un bello stiracchiamento come preferisci.
- 58 : Prova a far ridere chi gioca con te. Se ci riesci, avanza di 2 caselle.
- 59 : Mima la paura con tutto il corpo.
- 60 : Torna indietro di una casella.
- 63 : Bravo/a! Sei arrivato per primo! Ogni giocatore ti dice qualcosa di carino.



↪ La persona accanto a te avanza, ma senza eseguire l'azione della casella su cui arriva!



Se arrivi su questa casella, tira di nuovo il dado! ↪



Se arrivi su un'oca, avanza di nuovo dello stesso numero di caselle che hai appena percorso!