

IL GIOCO DEL GRAN BARZELLETTIERE

(UNA SFIDA TUTTA DA RIDERE!)

GIOCATORI: 2-4

Ma si può giocare in tanti utilizzando piccoli oggetti come segnalini extra, per esempio bottoni o tappi.



MATERIALI DI GIOCO

- 1 tabellone suddiviso in **39** caselle
- 1 pedina segnaposto per ciascun giocatore
- 1 dado

INIZIO E SCOPO DEL GIOCO

Si estrae a sorte chi inizia per primo. Si gioca a turno, partendo dal VIA.

Scopo del gioco è percorrere l'intero tabellone e raggiungere la casella 39 prima degli avversari. Chi arriva per primo vince e si aggiudica il titolo di Gran Barzellettiero.

COME SI GIOCA

A turno, ogni giocatore lancia il dado e avanza di tante caselle quante ne indica il punteggio ottenuto.

Il giocatore che arriva su una casella:

★ INDOVINA...

Legge ad alta voce il colmo o l'indovinello presente sulla casella: ha 30 secondi di tempo per rispondere. Se la risposta è corretta, il giocatore avanza di una casella; se non indovina o sbaglia, rimane fermo.

★ RISATE COI BAFFI!

Deve recitare o mimare la barzelletta che trova sulla casella. Se almeno uno degli altri giocatori ride, il giocatore che ha raccontato la barzelletta avanza di una casella; se nessuno ride, rimane fermo.

PER I PIÙ ABILI

Il giocatore legge velocemente e in silenzio la barzelletta, poi deve recitarla a memoria agli altri: se riesce a ricordare tutto, avanza di una casella.

VARIANTE DI GIOCO

Usa le barzellette e gli indovinelli del LIBRO per rendere ogni partita diversa!

★ *Se un giocatore arriva su una casella INDOVINA... il giocatore alla sua destra può cercare nel libro un indovinello o un colmo dello stesso argomento indicato sulla casella (aiutandosi nella ricerca con le icone) e leggere solo la domanda. Se il concorrente risponde esattamente, avanza di una casella; altrimenti, rimane fermo.*

★ *Se un giocatore arriva su una casella RISATE COI BAFFI! può cercare nel libro una barzelletta dello stesso argomento indicato sulla casella e recitarla ai compagni. Se almeno uno di loro ride, il giocatore avanza di una casella; se nessuno ride, rimane fermo.*

PER I PIÙ ABILI

Se preferisce, il giocatore può inventare o raccontare una barzelletta qualsiasi tra tutte quelle che conosce, purché sia dell'argomento richiesto!

CASELLE SPECIALI

Sul tabellone ci sono alcune caselle speciali che possono facilitare oppure ostacolare il percorso.

**JOLLY
GERONIMO!**

CASELLE JOLLY GERONIMO:

raddoppia il punteggio del tiro del dado

CASELLE avanza di 2 caselle



STOP

CASELLE STOP!: stai fermo un turno



CASELLE torna indietro di 2 caselle

CHI VINCE

Per vincere bisogna raggiungere la casella 39 con un lancio esatto. Altrimenti, si deve tornare indietro di tante caselle quanti sono i punti in più.

COLMI E INDOVINELLI SOLUZIONI

- 2 . Una galleria!
- 3 . Mettere in riga gli alunni!
- 7 . Alì Bebe!
- 10 . Avere delle figlie... sveglie!
- 11 . Telefognino!
- 13 . Avere la gola infiammata!
- 16 . Dare i numeri!
- 18 . La valigia si porta,
la porta non si valigia...
- 21 . 'Babà!'
- 22 . Sposare la sua pupilla!
- 26 . L'orango-tango!
- 28 . Parlarsi a quattr'occhi!
- 30 . Rispondere per le rime a qualcuno!
- 33 . Nuotare a... farfalla!
- 36 . Sogno o son desktop?

Questo libro non è vendibile
se approvato dal presente tagliando

PROVA D'ACQUISTO
GERONIMO STILTON
LE PIR BEE
BARZELETTE DEL MONDO

506-302