IL GIOCO DELLA VITA JUNIOR

ETÀ 5+ | 2-4 GIOCATORI

È RICHIESTO L'ASSEMBLAGGIO DA PARTE DI UN ADULTO

La mia giornata fantastica!

SCOPO DEL GIOCO

Ehi! Questo sta per diventare un giorno speciale... le cose che farai e i posti in cui andrai dipendono solo da te!

Colleziona tutte le stelle che puoi durante le tue fantastiche avventure.

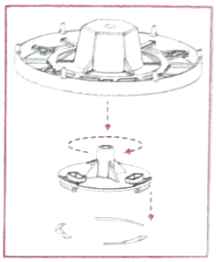
Il primo ad ottenere 10 stelle vince!

Contenuto: tabellone di gioco • 4 pedine • base e freccia girevole • 96 carte (in 2 mazzi) • 48 stelle

AVVERTENZA! 0-3

PERICOLO DI SOFFOCAMENTO – Contiene piccole parti. Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.

La prima volta che si gioca



1. Inserisci la base della freccia girevole al suo posto nel tabellone di gioco.
2. Stacca con cura le 48 stelle dal foglio pre-inciso. Getta tutto quello che non serve seguendo le indicazioni per lo smaltimento differenziato dei rifiuti in vigore dove vivi.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Separa le carte tra:

58 carte Azione

22 banconote da €1

12 biglietti VIP

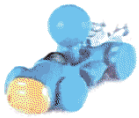
4 Libri di avventure

2. Scegli la tua macchinina e posizionala sulla casella di partenza del colore corrispondente.

Scheggia Rosa

Bolide Giallo

Fulmine Verde



Lampo Blu

3. Scegli il Libro delle avventure del colore della tua macchinina.

4. Ciascun giocatore deve avere:

- **3 biglietti VIP**
  Trova le caselle del tabellone per le quali hai ottenuto un biglietto VIP. Ogni volta che passerai su queste caselle riceverai una STELLA in più!

- **4 banconote da €1**
  Per entrare in certe attrazioni bisogna pagare.

5. Sistema tutte le carte Azione, le stelle e il denaro rimasto a faccia in giù accanto al tabellone.

6. Un giocatore dovrà fare da banchiere — niente paura, anche lui gioca come gli altri!

COME SI VINCE

Gira la freccia e fai avanzare la tua macchinina. Visita il maggior numero possibile di incredibili attrazioni. Ognuna di esse ti farà guadagnare una stella. Alcune carte Azione permettono di vincere delle stelle. Per vincere la partita bisogna ottenere ben 10 stelle!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più grande inizia per primo, poi il gioco prosegue in senso orario.

Quando tocca a te

1. **Fai girare la freccia**
   - e fai avanzare la macchinina sul tabellone del numero di caselle pari al numero ottenuto.
   - Muoviti sempre in senso orario, seguendo le frecce.
   - Se il numero di caselle ottenute ti porta a superare una certa attrazione, puoi sempre decidere di fermarti prima su quella casella.
2. **Dove sei andato a finire?** Leggi sotto per sapere cosa fare quando di fermi su un'attrazione o su una casella Azione.
3. **Questo è tutto!** Il tuo turno è finito e tocca al giocatore alla tua sinistra.

Sei finito su una casella gialla Azione?

Pesca una carta Azione e divertiti!

Le carte Azione ti permettono di guadagnare denaro o stelle, ma attento, perché alcune di esse potrebbero fartene perdere! (Se non hai soldi per pagare una carta Azione, non fare nulla).

Ci sono storie da raccontare, cose da mimare e magari anche qualche canzone da cantare!

Tieni le tue carte Azione davanti a te, per ricordarti cos'hai fatto in questa bellissima giornata!

Ecco qualche informazione sulle carte Azione:

vuol dire che hai ottenuto una stella!

vuol dire che devi fare qualcosa per ottenere una stella!

vuol dire che hai perso una stella!

vuol dire che devi cantare una canzone!

vuol dire che devi recitare!

Sei finito su un'attrazione?

1. **Paga l'ingresso alla banca**, a meno che non sia gratuito!
2. **Aggiungi una stella** al tuo Libro delle avventure.
3. **Controlla i tuoi biglietti VIP.** Se hai già il biglietto per quell'attrazione vinci una STELLA in più! Volta il biglietto per far vedere che hai già visitato l'attrazione e ottenuto la stella.
4. **E poi racconta a tutti** quanto ti sei divertito!

- **Non è necessario ottenere con la freccia** il numero esatto di caselle per finire su un'attrazione. Puoi sempre fermarti prima anche se hai ottenuto un numero più alto.
- **Se non hai denaro sufficiente** per un'attrazione a pagamento, non puoi entrare e ... niente stella!
- **Durante la partita puoi visitare ogni attrazione una volta sola!**

Nota importante: Se ritorni nuovamente sulla tua casella di PARTENZA ottieni una banconota da €1 e il tuo turno finisce.

Volta la pagina

Vuoi fare un giro sul TRENINO?

Paga il viaggio, prendi una stella e sfreccia fino all'altro capo del tabellone.

Il trenino può viaggiare in entrambe le direzioni!

VITTORIA!

Il primo giocatore che accumula 10 stelle è il vincitore del gioco!

Ora deve raccontare a tutti cosa ha fatto in questa magnifica giornata! Le carte Azione saranno un ottimo promemoria per raccontare la fantastica giornata.

Dopo di lui anche tutti gli altri giocatori possono raccontare le loro storie!

Per prima cosa sono andato al MUSEO, dove ho visto un sacco di dinosauri e ho vinto ben 2 STELLE perché avevo un biglietto VIP! Dopo ho fatto un PUPAZZO DI NEVE e ho giocato a fare il COWBOY prima di visitare la FABBRICA DI CIOCCOLATO. Ho vinto un'altra STELLA per aver descritto la miglior festa di compleanno. Mi sono buttato dentro le POZZANGHERE FANGOSE, poi ho fatto un giro sul TRENINO, e così sono arrivato a 10 STELLE!

Hai già deciso cosa farai domani?

1017B0654103 00

© 2016 Hasbro. Tutti i diritti riservati.
Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Rappresentato da: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano). Numero verde: 800827156. hasbroitaly.assistenza@hasbro.it
Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento.
I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

www.hasbrogaming.it

HASBROGAMING.COM

Hasbro Gaming