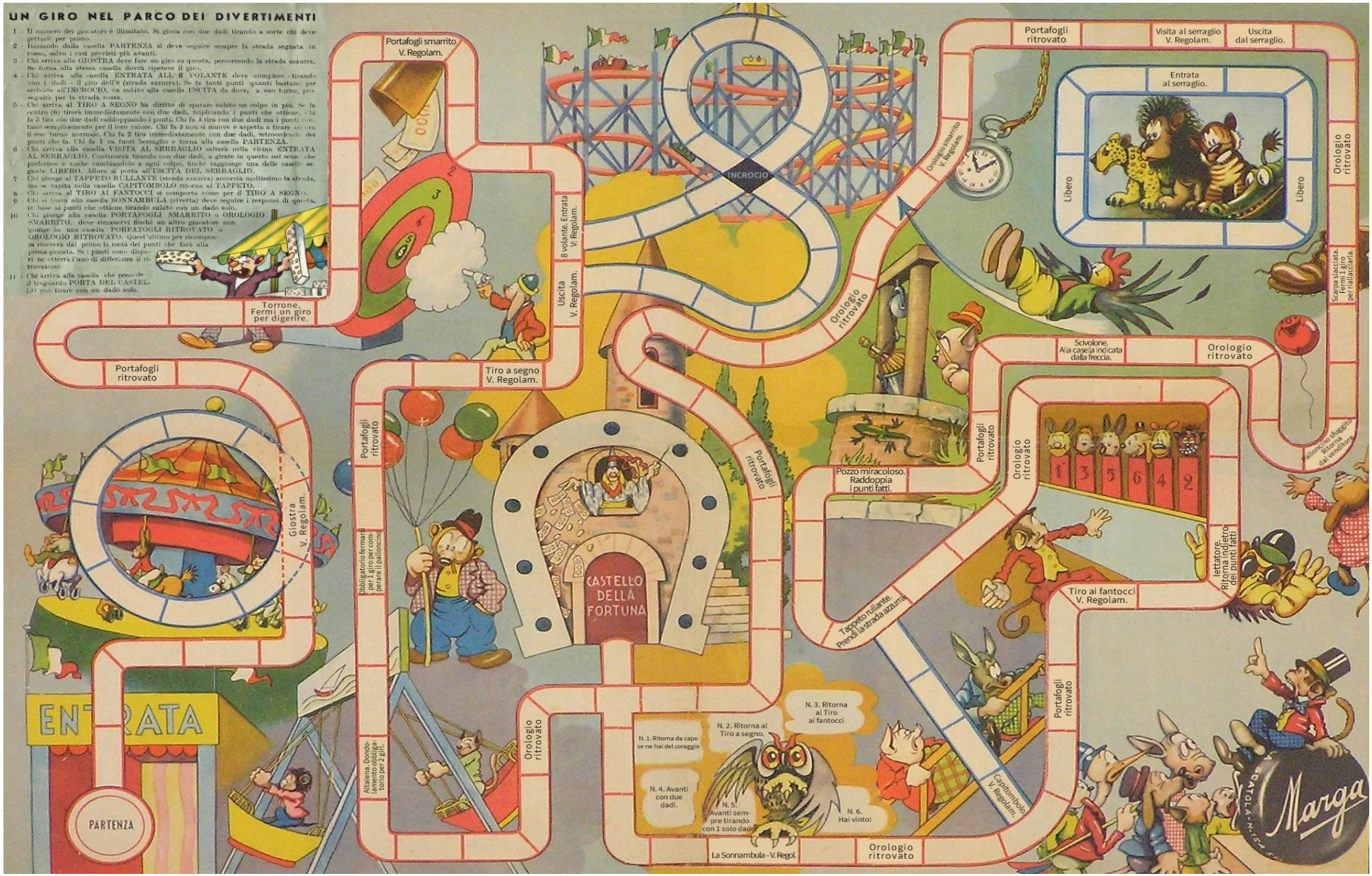
UN GIRO NEL PARCO DEI DIVERTIMENTI
1 - Il numero dei giocatori è illimitato. Si gioca con due dadi tirando a sorte chi deve giocare per primo.
2 - Iniziando dalla casella PARTENZA si deve seguire sempre la strada segnata in rosso, salvo i casi previsti più avanti.
3 - Chi arriva alla GIOSTRA deve fare un giro su questa, percorrendo la strada azzurra. Se torna alla stessa casella dovrà ripetere il giro.
4 - Chi arriva alla casella ENTRATA ALL'8 VOLANTE deve compiere - tirando con i dadi - il giro dell'8 (strada azzurra). Se fa tanti punti quanti bastano per arrivare all'INCROCIO, va subito alla casella USCITA da dove, a suo turno, proseguirà per la strada rossa.
5 - Chi arriva al TIRO A SEGNO ha diritto di sparare subito un colpo in più. Se fa centro (6) tirerà immediatamente con due dadi, triplicando i punti che ottiene. Chi fa 5 tira con due dadi raddoppiando i punti. Chi fa 4 tira con due dadi ma i punti contano semplicemente per il loro valore. Chi fa 3 non si muove e aspetta a tirare ancora il suo turno normale. Chi fa 2 tira immediatamente con due dadi, ritrovedendo dei punti che fa. Chi fa 1 va fuori bersaglio e torna alla casella PARTENZA.
6 - Chi arriva alla casella VISITA AL SERRAGLIO salterà nella vicina ENTRATA AL SERRAGLIO. Continuerà tirando con due dadi, a girare in questo nel senso che preferisce e anche cambiandolo a ogni colpo, finchè raggiunge una delle caselle segnate LIBERO. Allora si porta all'USCITA DEL SERRAGLIO.
7 - Chi giunge al TAPPETO RULLANTE (strada azzurra) accorcia moltissimo la strada, ma se capita nella casella CAPITOMBOLO ritorna al TAPPETO.
8 - Chi arriva al TIRO AI FANTOCCI si comporta come per il TIRO A SEGNO.
9 - Chi si trova alla casella SONNAMBULA (civetta) deve seguire i responsi di questa, in base ai punti che ottiene tirando subito con un dado solo.
10 - Chi giunge alla casella PORTAFOGLI SMARRITO o OROLOGIO SMARRITO, deve rimanervi finchè un altro giocatore non giunge in una casella PORTAFOGLI RITROVATO o OROLOGIO RITROVATO. Quest'ultimo per ricompensa riceverà dal primo la metà dei punti che farà alla prima giocata. Se i punti sono dispari ne otterrà l'uno di differenza al ritrovatore.
11 - Chi arriva alla casella che precede il traguardo PORTA DEL CASTELLO può tirare con un dado solo.
Portafogli smarrito V. Regolam.
Torrone. Fermi un giro per digerire.
Uscita V. Regolam.
8 volante. Entrata V. Regolam.
Tiro a segno V. Regolam.
INCROCIO
Orologio smarrito V. Regolam.
Portafogli ritrovato
Visita al serraglio V. Regolam.
Uscita dal serraglio.
Entrata al serraglio.
Libero
Libero
Orologio ritrovato
Scarpa slacciata. Fermi 1 giro per riallacciarla.
Scivolone. Alla casella indicata dalla freccia.
Palloncino sfuggito ritorna dal venditore.
Pozzo miracoloso. Raddoppia i punti fatti.
Giostra V. Regolam.
Obbligatorio fermarsi per 1 giro per comperare il palloncino
Attalena. Dondolamento obbligatorio per 2 giri.
CASTELLO DELLA FORTUNA
Tappeto rullante. Prendi la strada azzurra
Ritorna indietro dei punti fatti
Tiro ai fantocci V. Regolam.
Capitombolo V. Regolam.
N. 1. Ritorna da capo se ne hai del coraggio
N. 2. Ritorna al Tiro a segno.
N. 3. Ritorna al Tiro ai fantocci
N. 4. Avanti con due dadi.
N. 5. Avanti sempre tirando con 1 solo dado
N. 6. Hai vinto!
La Sonnambula - V. Regol.
PARTENZA
Marga