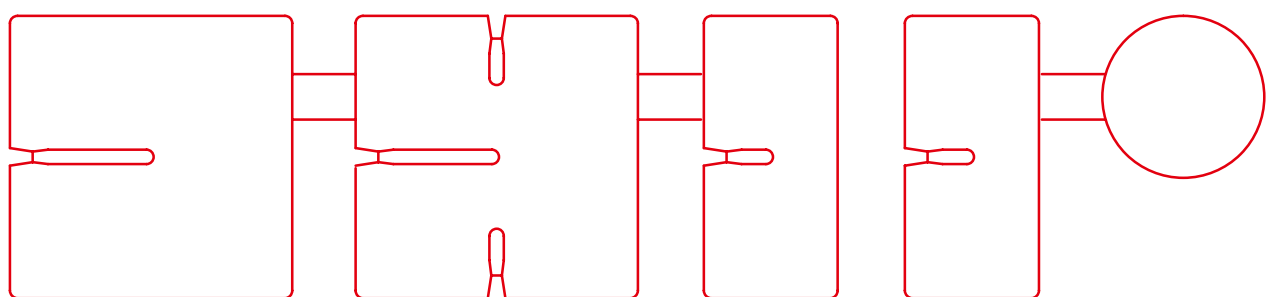
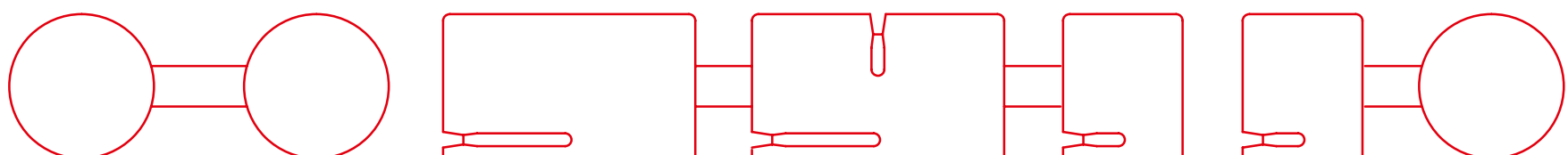
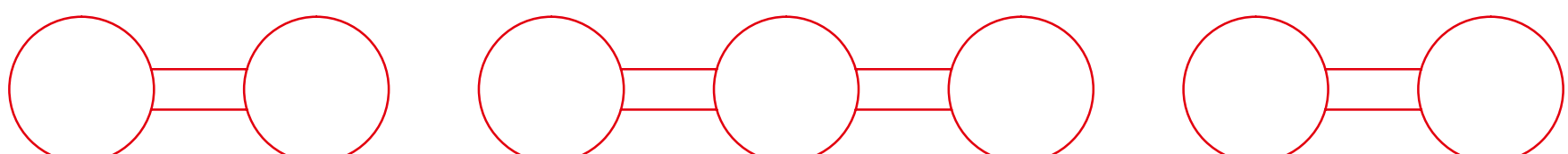
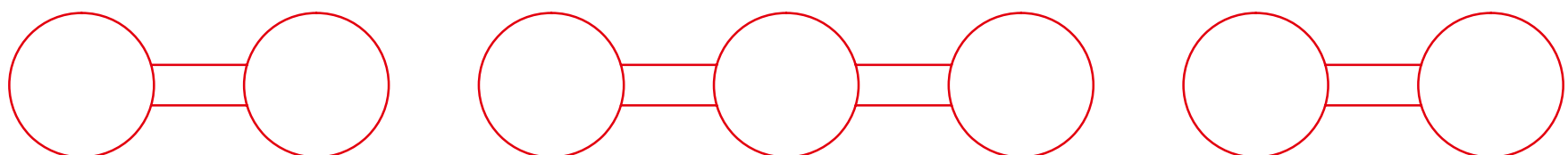
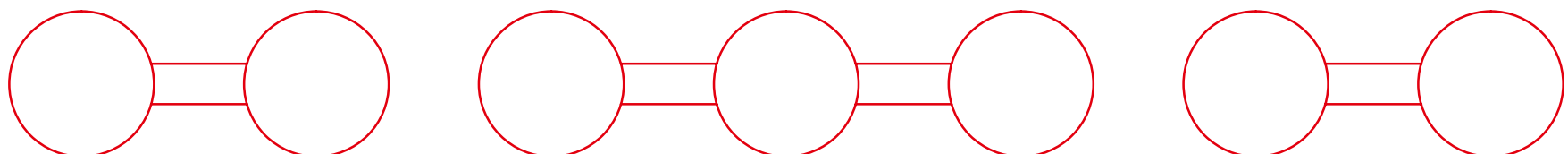
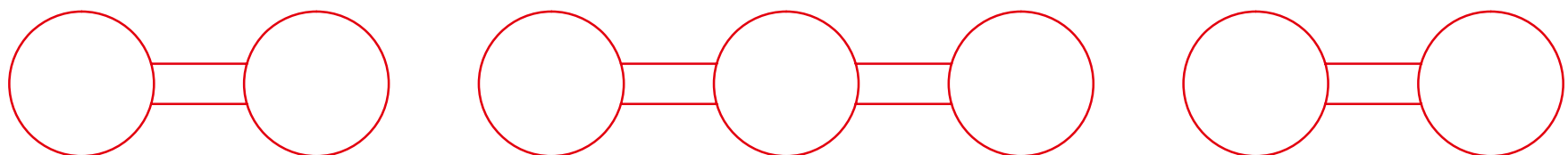
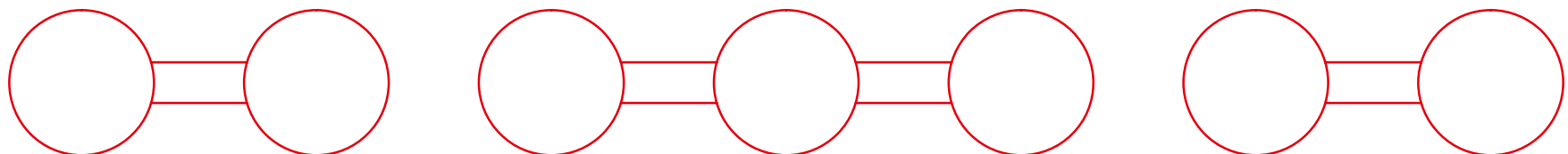
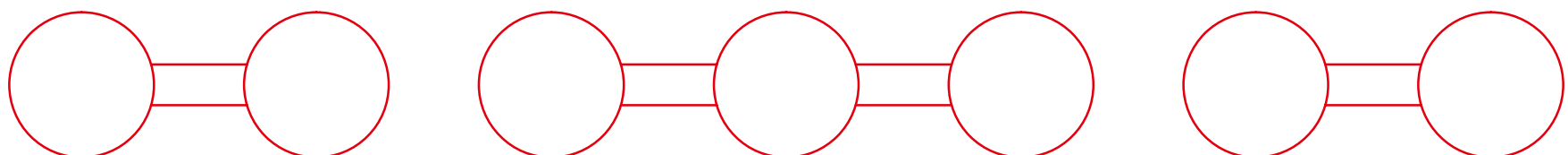
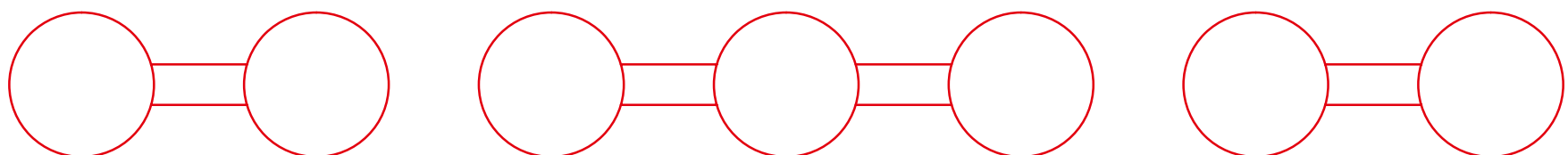
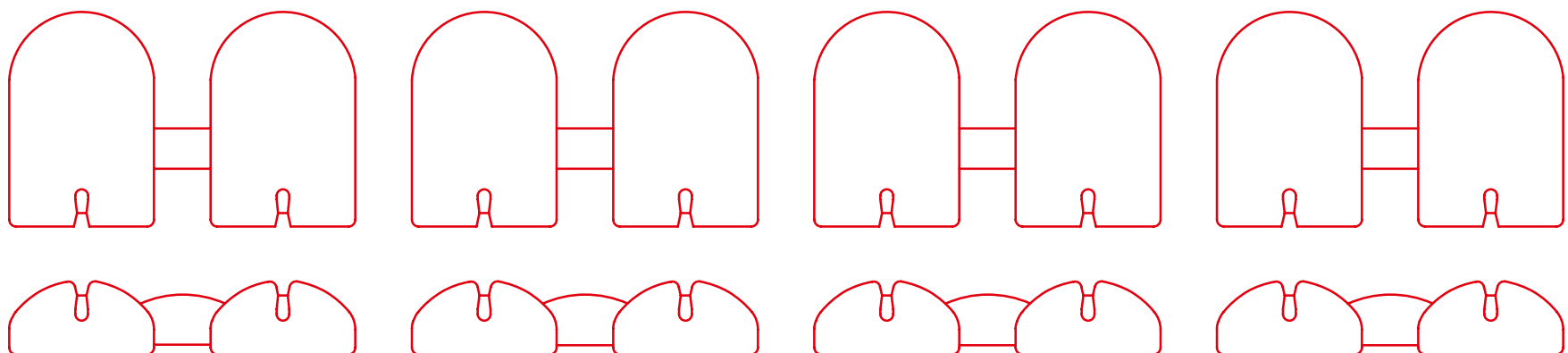
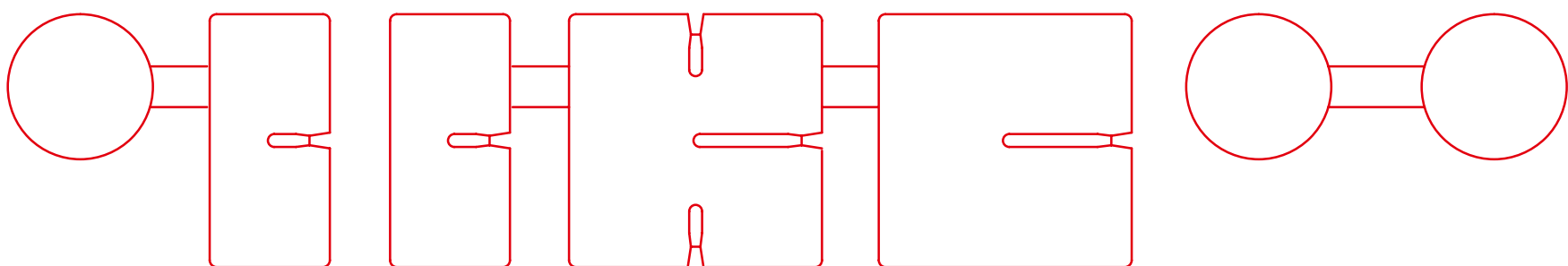
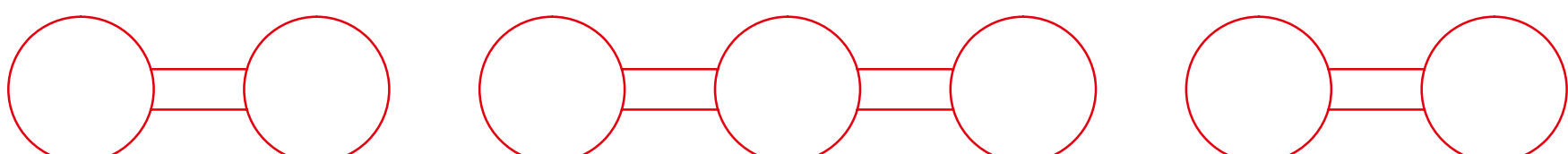
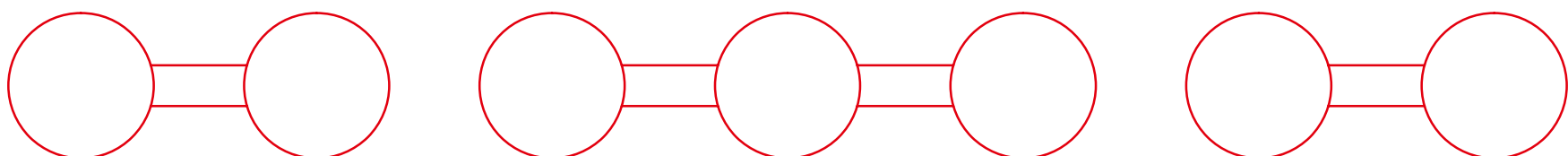
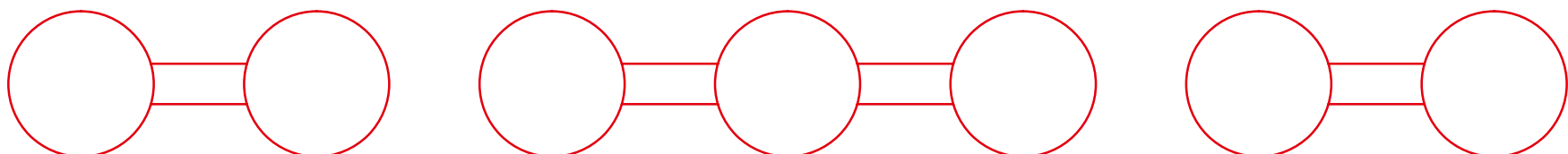
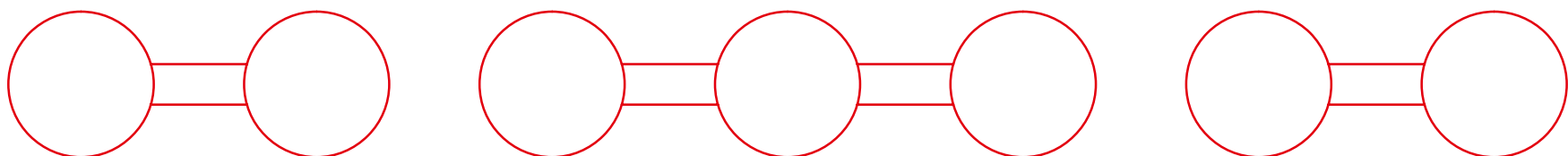
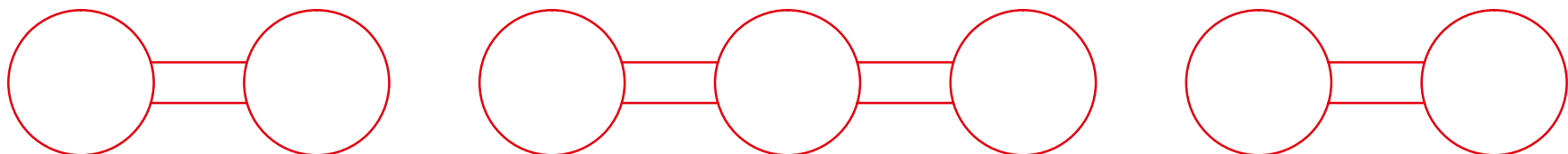
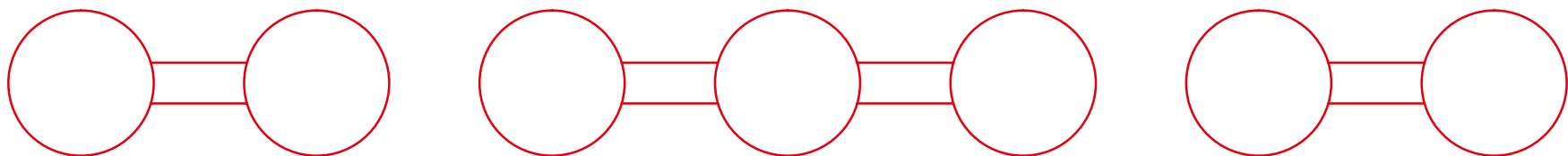
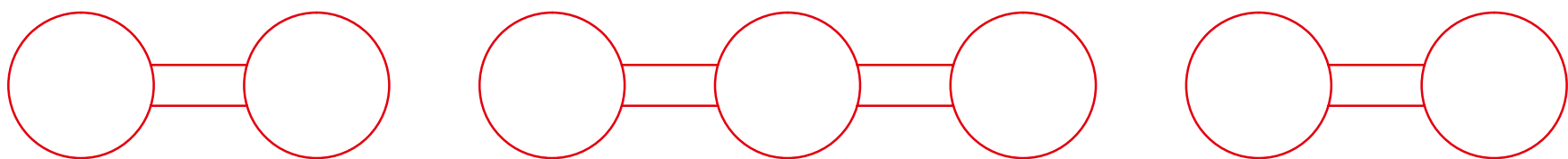
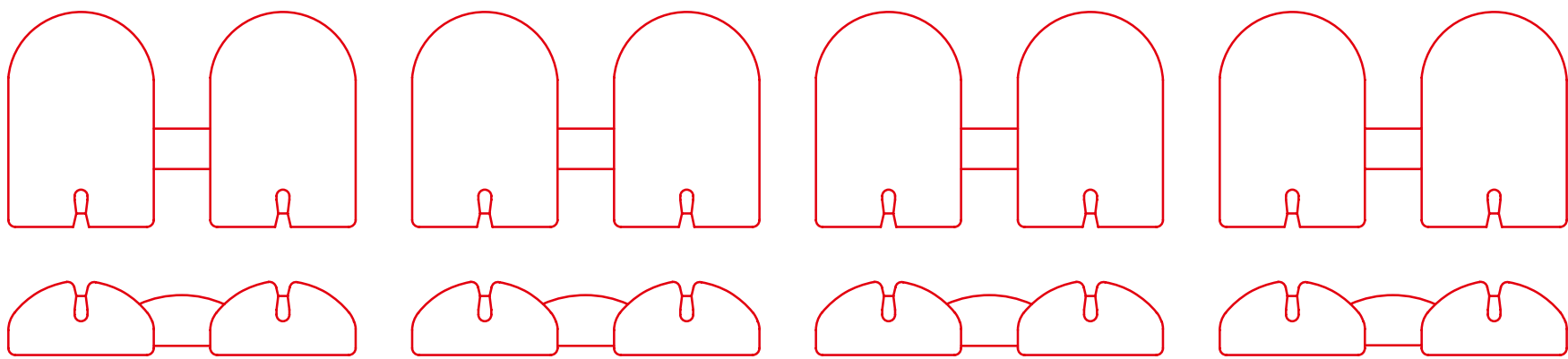


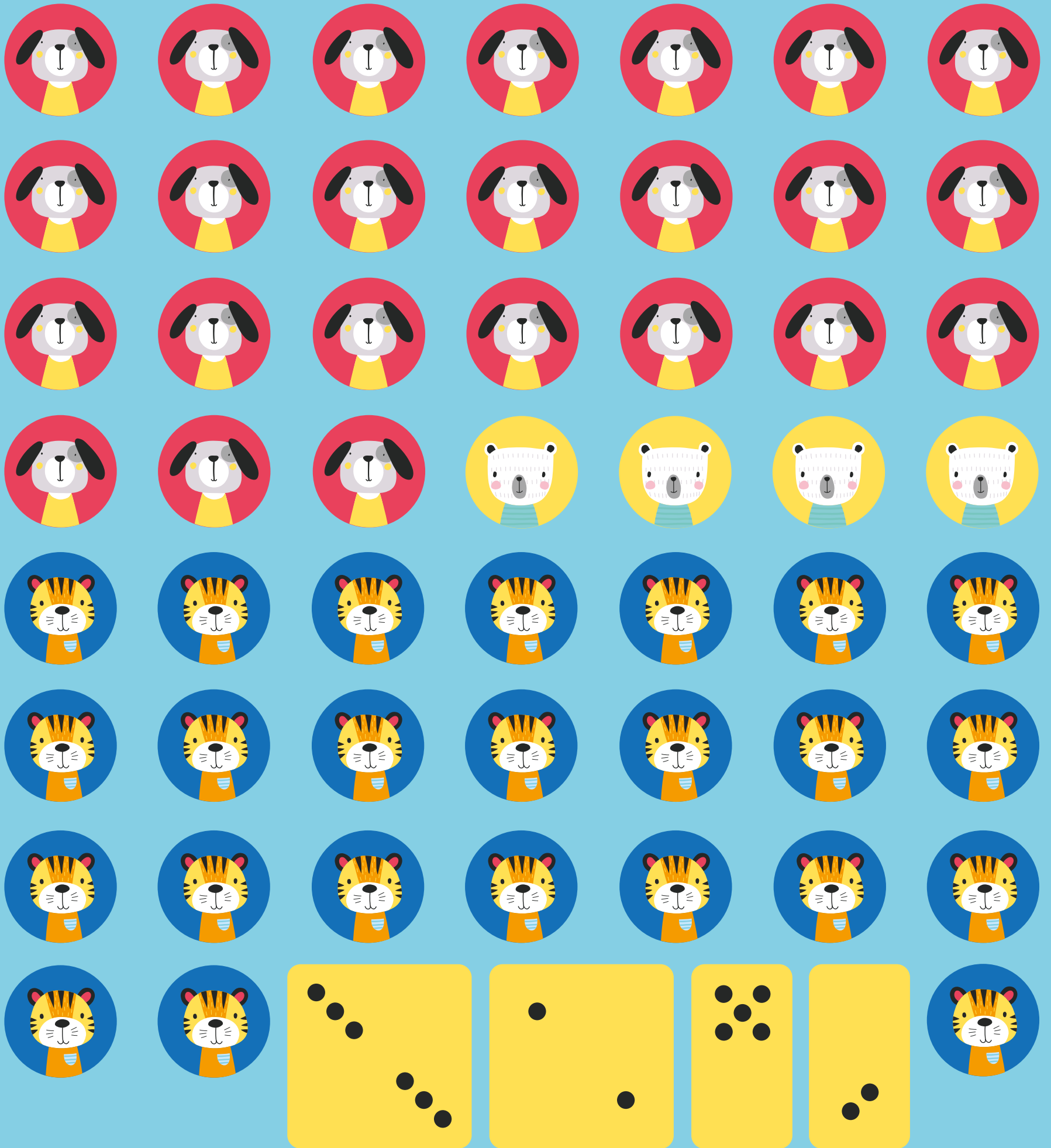
E TANTI ALTRI GIOCHI!

FABBRI
EDITORI









I miei primi GIOCHI da TAVOLO

Benvenuto!
Questo libro
contiene otto giochi
da tavolo tra i più
famosi, alcuni
dei quali esistono
da centinaia
di anni.



QUANDO HAI FINITO DI GIOCARE, RIMETTI LE
PEDINE E I PEZZI DEL DADO AL LORO POSTO
NELLA PAGINA ACCANTO, OPPURE IN UNA
SCATOLINA O UN PICCOLO CONTENITORE.



SCEGLI IL GIOCO

Posiziona il libro sul tavolo o sul pavimento e stacca le pedine necessarie dalla pagina qui accanto. La durata media del gioco è calcolata su una partita tra 2 giocatori. Se siete di più, i tempi saranno più lunghi.



LEGGI LE REGOLE

Anche se conosci già il gioco, leggi con attenzione le regole insieme agli altri giocatori. Oppure chiedi a un adulto di spiegarvi come funziona. È fondamentale che tutti sappiano le regole prima di iniziare.



PREPARA LE PEDINE

Per ognuno di questi giochi avrai bisogno delle pedine: sono contrassegnate da un colore e da un animale e sono stampate su entrambi i lati. Ricordati perciò di girare quelle a forma di gettone tutte dallo stesso lato prima di iniziare a giocare. Le pedine che stanno in piedi vanno invece incastrate nell'apposita base. Se ne perdi qualcuna, non è un problema: ce ne sono un po' di scorta.



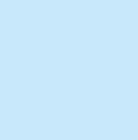
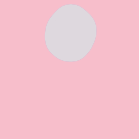
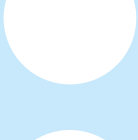
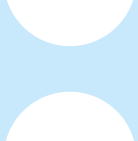
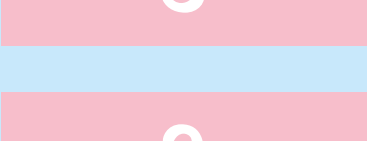
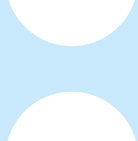
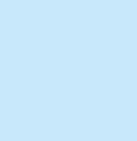
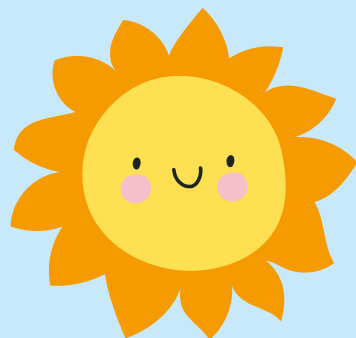
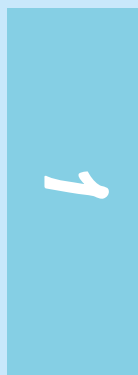
COSTRUISCI IL DADO



Un vero dado da gioco è l'ideale, ma se non ce l'hai puoi costruire quello che trovi nella pagina accanto. Incastra tra loro i due pezzi quadrati. Vedrai che sullo stesso piano orizzontale compaiono due numeri uguali. Poi inserisci i pezzi rettangolari nelle scanalature sui lati dei pezzi quadrati. Controlla che sullo stesso piano compaiano due numeri uguali.

Conta, osserva, affronta gli imprevisti, segui una strategia, armati di pazienza, festeggia la vittoria ma impara ad accettare la sconfitta...
CON I GIOCHI DA TAVOLO METTERAI ALLA PROVA TANTE ABILITÀ PREZIOSE!

LA PRATERIA
DELLE ZEBRE



IL LUDO DEGLI ANIMALI

NUMERO DI GIOCATORI
da 2
a 4

DURATA DELLA PARTITA
45
min

SCOPO DEL GIOCO

RAGGIUNGERE PER PRIMO
IL SOLE CON ENTRAMBE
LE PEDINE.



PEDINE

X 2

X 2

COME SI GIOCA

PER COMINCIARE

Ogni giocatore sceglie **2 pedine** dello stesso animale e le posiziona sulla relativa **casella di partenza**.

A turno, tutti i giocatori lanciano il dado. Chi ottiene il **punteggio più alto**, inizia la partita. Gli altri giocano procedendo in senso orario.

PER GIOCARRE

Per spostarsi dalla casella di partenza a quella con la stellina, il giocatore deve lanciare il dado e **fare 6**. A quel punto può lanciare di nuovo il dado e avanzare di un numero di caselle bianche pari al punteggio ottenuto. Poi il turno passa al giocatore seguente.

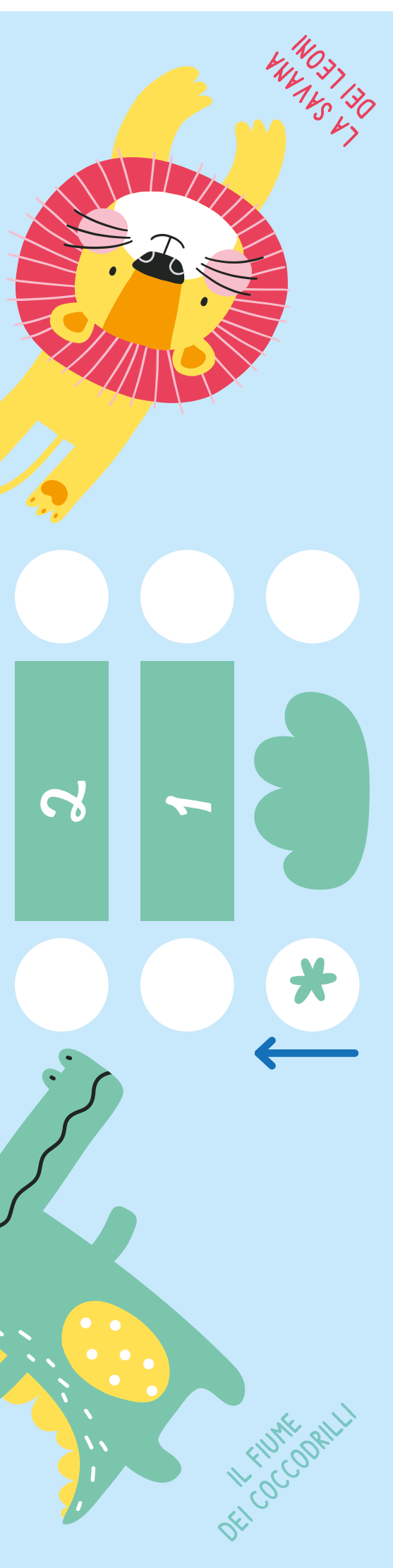
Se in uno dei turni successivi il giocatore fa 6, può scegliere se far entrare in gioco la seconda pedina, oppure muovere la prima avanti di 6

caselle o ancora **lanciare di nuovo il dado**.

Se una pedina finisce su una casella già occupata da una pedina avversaria, quest'ultima deve tornare alla propria casella di partenza e ricominciare da capo.

Ogni giocatore deve compiere **l'intero giro del tabellone**, seguendo il percorso indicato dalle caselle bianche, fino a tornare alla casella di partenza. Solo a quel punto il giocatore può salire i gradini che portano **al sole**. Per salire sul primo gradino deve lanciare il dado e fare 1, per salire sul secondo deve fare 2 e così via. Una volta che è sul gradino numero 4, per spostarsi sul sole il giocatore deve lanciare il dado e **fare 6**.

Il primo giocatore che raggiunge il sole con **tutte e due le pedine** vince il gioco!



LA SAVANA
DEI LEONI

IL FIUME
DEI COCCODRILLI

LA DAMA



NUMERO DI GIOCATORI
2

DURATA DELLA PARTITA
45 min

SCOPO DEL GIOCO

ELIMINARE TUTTE LE PEDINE DELL'AVVERSAIO.



PEDINE



X 20



X 20



COME SI GIOCA

PER COMINCIARE

Posizionare la damiera in modo che ogni giocatore abbia una **casella rosa nell'angolo in basso a sinistra**. Si sorteggia chi giocherà con le pedine della tigre e chi con quelle del cagnolino. Quindi ogni giocatore prende **20 pedine** e le mette sulle caselle rosa delle **prime 4 file** del proprio lato. Inizia chi ha le pedine del cagnolino.

PER GIOCARE

A turno, i giocatori muovono una delle proprie pedine solo sulle caselle rosa **avanti in diagonale** (sia a destra che a sinistra), e una casella alla volta. Quando una pedina fronteggia diagonalmente una pedina avversaria e la casella rosa successiva a quest'ultima è libera, può scavalcarla con un salto e **"mangiarla"**, cioè eliminarla. Se la disposizione delle pedine avversarie

lo consente, la stessa pedina può mangiare più pedine in **una sola mossa**, procedendo verso il lato dell'avversario. Le pedine eliminate devono essere tolte dalla damiera.

LA DAMA

Quando una pedina raggiunge **l'ultima fila opposta** della damiera, diventa una "Dama". Per distinguerla dalle altre, il giocatore **ci appoggia sopra** una delle sue pedine che in quel momento non è in gioco. Anche la Dama può muoversi solo in diagonale, ma **sia avanti che indietro** e di un numero di caselle a scelta del giocatore, purché siano libere. Può mangiare sia le pedine che le Dame avversarie. Vince il giocatore che riesce a mangiare tutte le pedine dell'avversario. Se si giunge a una situazione di stallo in cui risulta impossibile proseguire, si dichiara la **parità**!

