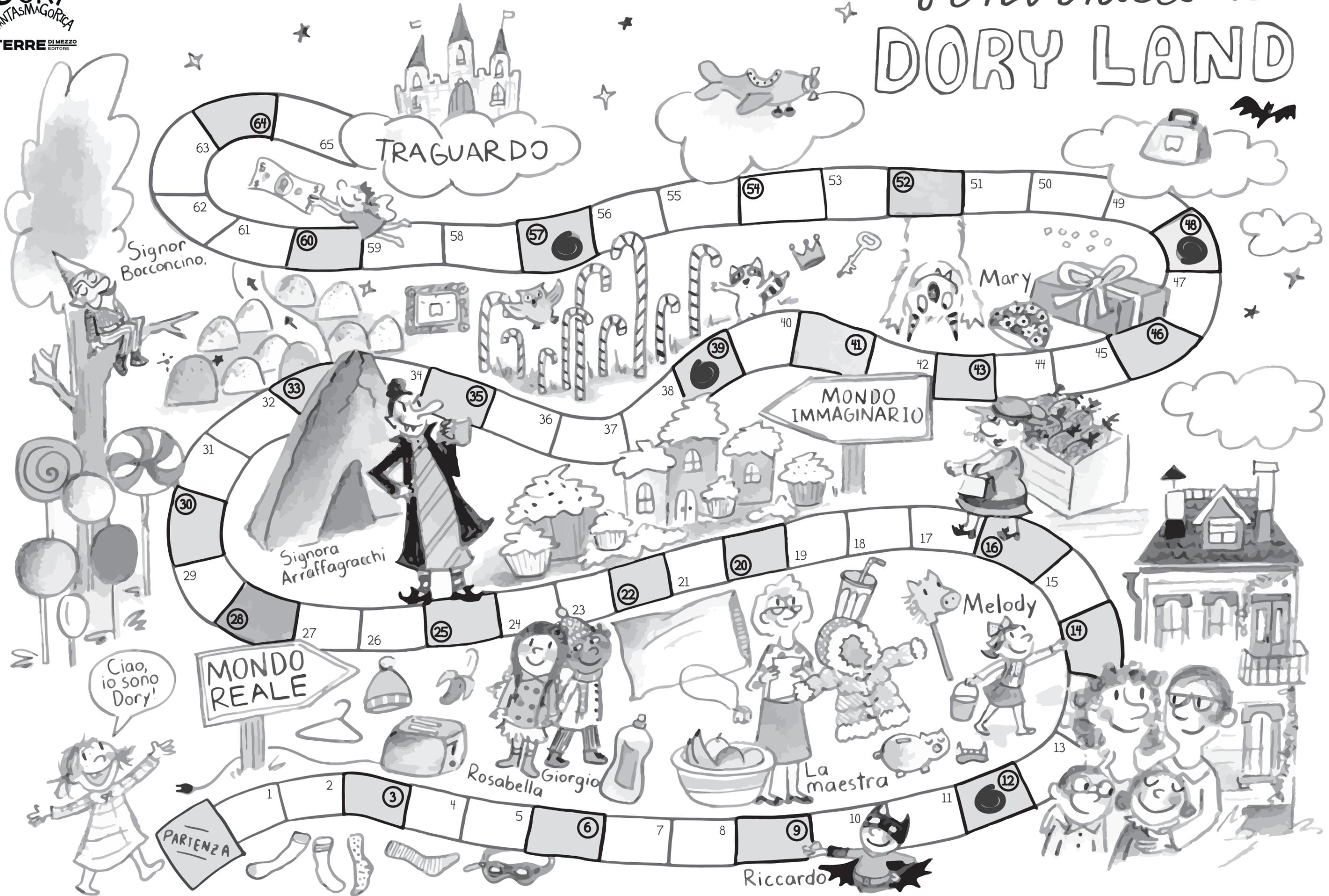


# benvenuti a DORY LAND



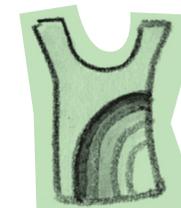
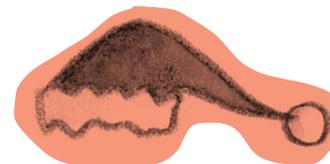
# LE PEDINE DI DORY COME COSTRUIRE

Materiali:

- tappi di sughero
- ritagli di carta
- graffette
- fil di ferro
- conchiglie
- gomme da cancellare
- bottoni
- tappi di bottiglia
- colla o scotch
- colori

Procedimento:

Ritagliate i personaggi, gli accessori e i vestiti che preferite da questa scheda e usate tutti i materiali che trovate (qui sopra qualche suggerimento) per comporre la vostra pedina personalizzata. Ma soprattutto... divertitevi!



# LE REGOLE DEL GIOCO DELL'OCA DI DORY



3. È ora di andare a scuola! Stiracchiati, fai un grande sbadiglio e ritira il dado!
6. Il tuo amico Giorgio ti ha invitato a giocare con lui, avanza di due caselle e fai una grossa risata.
9. Il piccolo Riccardo ti punta il dito contro, retrocedi di due caselle e fagli una buffa linguaccia!
12. La liquirizia ☯ è davvero appiccicosa! Stai fermo un turno.
14. Attenzione, Melody ha appena pulito... torna dov'eri per non sporcare tutto!
16. Complimenti, hai trovato la fatina dei denti! Fai cinque saltelli e vola sulla casella 21.
20. La maestra dice che hai perso la giacca per strada. Torna alla casella 17 e copriti con qualcos'altro (una sciarpa, uno scialle, perfino un giornale può andar bene).
22. Guarda, c'è la tua amica Rosabella! Fai una bella piroetta e avanza di due caselle.
25. Oh santa pupazza, la terribile Signora Arraffagracchi ti stava aspettando! Torna subito alla casella di partenza. Attenzione però, finché non supererai la casella 25 nessun altro giocatore potrà parlarti... se lo farà, potrai prendere il suo posto sulla pedana.

28. Presto, fuggi via, la Signora Arraffagracchi è ancora nei dintorni! Ritira il dado e fai il tuo migliore urlo.
30. Che buone le caramelle, prendine una e tira il dado: se esce un numero pari avanza di due caselle, se esce un numero dispari torna alla casella 18.
33. Finalmente hai trovato il signor Bocconcino! Attenzione però, si è addormentato profondamente... tira il dado: se esce 6 puoi prendere la scorciatoia e dirigerti sulla casella 61, altrimenti resti fermo per due turni. Riuscirai nell'impresa?
35. Santa pupazza, questa volta la Signora Arraffagracchi si è travestita da Griselda! Meglio retrocedere di tre caselle, ma dovrai farlo nel modo più silenzioso possibile, altrimenti dovrai retrocedere di sei caselle!
39. La liquirizia ☯ è davvero appiccicosa! Stai fermo un turno.
41. Guarda, hai trovato un nuovo amico! Se indovini che animale è puoi ritirare il dado (ma bada a non farti suggerire).
43. Oh no, hai sbagliato numero per chiamare il signor Bocconcino. Retrocedi di tre caselle, prendi una banana (o qualcosa di simile) e chiamalo subito... ti ha risposto?
46. Guarda, un regalo per te! Fai l'urlo di gioia più strambo che hai e spostati sulla casella 49.
48. La liquirizia ☯ è davvero appiccicosa! Stai fermo un turno.
52. Evviva, è arrivata la tua amica Mary! Gioca con lei e passa alla casella 56!
54. Hai dimenticato la valigia! Torna dov'eri e riprendila. Hai proprio la testa fra le nuvole...
57. La liquirizia ☯ è davvero appiccicosa! Stai fermo un turno.
60. Hai appena ricevuto un dollaro dalla fatina dei denti! Muovi la pedina usando il dito mignolo di qualsiasi mano e falla scorrere fino alla casella 63.
64. Santa pupazza, sei stato trasformato in un pollo! Torna alla casella 44 e cammina come un polletto.

N.B. Per le partite a due giocatori, se entrambi si trovano su una casella liquirizia sono esentati dal fermarsi un turno e il gioco riprende normalmente.