

MICHELLE SCHÄNEN



LA SCALA DEI FANTASMI

Gioco di dadi e di scambi

Età: 4 anni o più

Giocatori: 2-4

Durata: 10-15 min

Contenuto:

- grande piano di gioco, 61x91 cm
- 4 figure di legno "fantasmi"
- 4 figure di legno "bambini"
- con la testa magnetica
- 4 dischi di legno per ricordare i colori
- 1 dado speciale

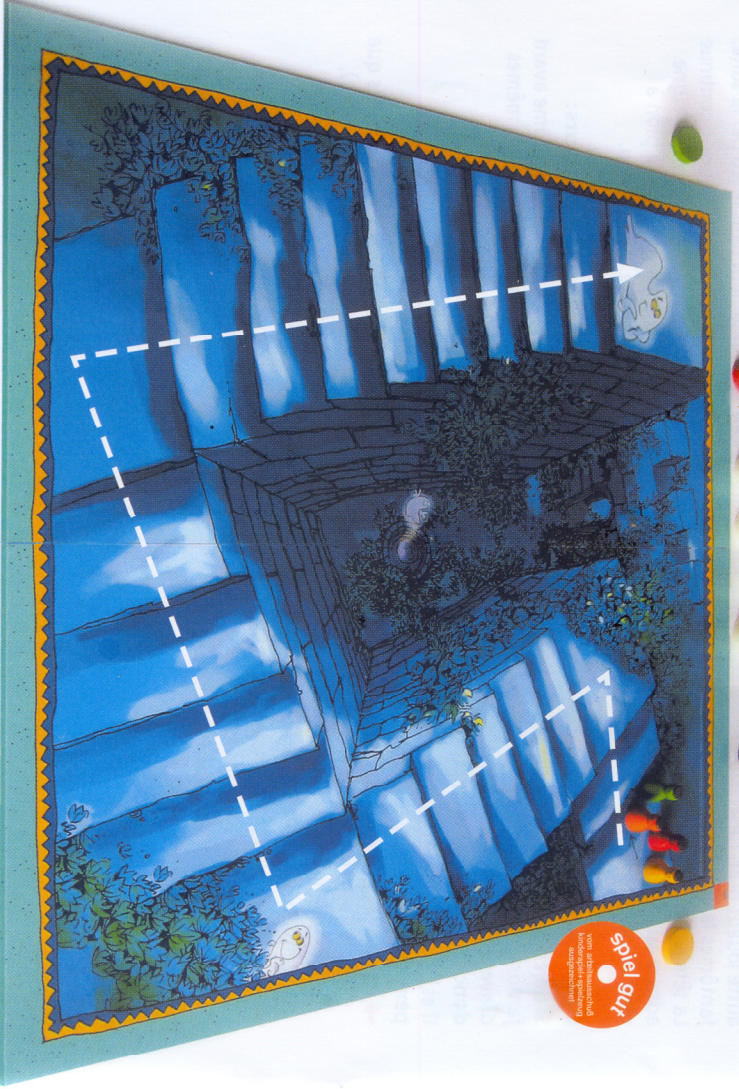


L'idea del gioco

Una scala tortuosa conduce nell'angolo più alto di un rudere dove abita un vecchio fantasma. Alcuni bambini coraggiosi salgono silenziosamente, in punta di piedi, i gradini consumati, ognuno vuole essere il primo a sbucare il vecchio fantasma con un "BUUUH!"

Però il fantasma conosce questo gioco peccchissimo e ha incantato segretamente il dado speciale e i bambini vengono "trasformati in fantasmi" uno dopo l'altro mentre salgono la scala. Inoltre vengono sempre scambiati e presto ogni bambino non sa più chi è.

Chi sarà alla fine il primo ad arrivare dal vecchio fantasma?



Preparazione del gioco

Il piano del gioco viene messo in mezzo al tavolo e i fantasmi all'inizio del gioco rimangono intorno al piano.

Ogni bambino mette la sua figura con la "testa magnetica" sul gradino più basso della scala dei fantasmi (freccia) e anche il disco dello stesso colore davanti a se sul tavolo (per non dimenticare il colore della sua figura durante il gioco).

Il gioco con quattro giocatori

Il bambino più giovane inizia il gioco. Si gioca in senso orario.

Significato dei punti del dado

Il primo giocatore muove la sua figura salendo quanti gradini gli indicano i punti del dado. E permessa la sosta di più figure sullo stesso gradino.

Significato del fantasma del dado

Quando appare un fantasma sul dado succede questo:

Il bambino che ha giocato il dado "cambia" una qualsiasi figura in un fantasma, cioè mette uno dei fantasmi, disposti intorno al piano di gioco, sopra una figura sua o di un altro.

La "testa magnetica" rimane attaccata all'interno della figura del fantasma, la figura del gioco sparisce!



Continuazione del gioco

Quando un bambino è già trasformato in fantasma e realizza dei punti giocando il dado, deve muovere un fantasma!

Deve perciò sempre ricordarsi sotto quale fantasma si trova.

È vietato, durante il gioco, capovolgere la figura per controllare la propria posizione.

→ Se tutte le figure sono diventate fantasmi quando si realizzano punti con il dado ci si può muovere solo in avanti, tornare indietro non è permesso!

→ Se tutte le figure sono diventate un fantasma e sul dado appare il fantasma, il bambino che sta giocando deve cambiare posizione a due fantasmi qualsiasi. Lo scambio può avvenire anche fra fantasmi posti sullo stesso gradino oppure davanti oppure dietro.

(Per i bambini di quattro anni può essere utile segnare il gradino con un dito e poi prendere il fantasma e scambiarlo con un altro).

Fine del gioco

Appena un fantasma raggiunge il gradino più alto e arriva dal vecchio fantasma, vince il bambino a cui appartiene la figura che è nel fantasma! Il bambino che ha portato il fantasma all'arrivo svela il segreto: **capovolge il fantasma e tutti possono vedere chi è il vero vincitore e chi deve gridare "BUUUH!"**

Importante:

l'ultimo gradino non deve essere necessariamente raggiunto con un lancio diretto, i punti in più non valgono; il gioco può continuare per aggiudicare il secondo e terzo posto.

Il gioco con due giocatori

Prima di iniziare il gioco le due figure non scelte vengono "cambiate in fantasmi" e aggiunte alle altre due sul gradino iniziale. Questi sono "fantasmi neutrali".

Se un "fantasma neutrale" arriva primo al traguardo si continua a giocare finché all'arrivo giunge un "fantasma giusto".

Il bambino la cui figura è in questo fantasma è il vincitore.

Il gioco con tre giocatori

Prima di iniziare il gioco la quarta figura "si cambia in un fantasma". Valgono poi le regole del gioco con due giocatori.

Variante per bambini più grandi

Quando tutte le figure sono diventate fantasmi e giocando il dado, appare un fantasma il giocatore può scegliere tra due possibilità:

- Scambiare due fantasmi qualsiasi (come spiegato prima)
- Scambiare due qualsiasi dischi colorati dei giocatori in modo che i relativi fantasmi cambino il proprietario.

E adesso buon divertimento

