

LA CASA INFESTATA

Un gioco dai 6 anni in su per 2-4 giocatori

CONTENUTO

30 tessere pavimento scricchiolante
5 pedine giocatore
1 plancia di gioco
1 dado
3 zucche di legno

SCOPO DEL GIOCO

Recuperare tutte e tre le zucche e dirigersi velocemente verso l'uscita prima che gli altri giocatori rubino le vostre zucche.

PREPARAZIONE e SVOLGIMENTO

Se siete stati impavidi e avete deciso di giocare, scegliete la pedina con il vostro costume preferito e posizionatele sulla porta gialla, questo sarà il punto di partenza del gioco.

Prendete le 30 tessere PAVIMENTO SCRICCHIOLANTE e posizionatele sulla plancia coperte in ordine casuale, una per ogni spazio delimitato sul pavimento, formando cinque file da sei tessere. Prendete le tre zucche numerate in legno e posizionatele al lato del tabellone.

Il giocatore che riuscirà a fare l'urlo più spaventoso inizierà il gioco e si proseguirà in senso orario.

Durante il proprio turno il giocatore dovrà tirare il dado e muoversi di tante caselle quante indicate dal numero uscito, è possibile muoversi verso destra, verso sinistra, in avanti e indietro. **ATTENZIONE!!!** Non è possibile muoversi in diagonale!

Una volta raggiunta la casella di destinazione, girate la tessera PAVIMENTO SCRICCHIOLANTE corrispondente e seguite l'istruzione scritta su di essa, (di seguito troverete la descrizione dettagliata di tutte le tessere) lasciatele poi girate, chiunque vada su queste tessere dovrà seguirne le istruzioni. Sotto alcune tessere troverete le ZUCCHE!

Avrete bisogno di possederle tutte e tre per poter uscire dalla casa. **IMPORTANTE!** Una volta che un giocatore avrà tutte le zucche in suo possesso, gli altri giocatori dovranno posizionare la loro pedina sul punto di partenza.

Per poter rubare le zucche, dovrete raggiungere la casella del giocatore che le possiede, in questo modo prenderete tutte le zucche in suo possesso e sarete voi ora a dover cercare di uscire dalla casa, il giocatore che le ha perse, insieme agli altri che non hanno zucche dovranno tornare al punto di partenza.

RICORDATE! Potete rubare le zucche agli altri giocatori in qualsiasi momento andando sulla loro casella.

Per uscire dalla casa dovrete raggiungere la porta verde effettuando un tiro di dado con risultato pari al numero di caselle che vi occorrono per arrivare alla vittoria. Altrimenti il gioco continua.

LITTLE
ROCKET
GAMES

DESCRIZIONE DELLE TESSERE



ZUCCA 1: Prendete la zucca numero 1, se non è già in possesso di un altro giocatore: in questo caso non prendete nulla.



ZUCCA 2: Prendete la zucca numero 2, se non è già in possesso di un altro giocatore: in questo caso non prendete nulla.



ZUCCA 3: Prendete la zucca numero 3, se non è già in possesso di un altro giocatore: in questo caso non prendete nulla.



PERDI UNA ZUCCA: Perdete una zucca in vostro possesso, se ne avete più di una, potete scegliere quale togliervi, per riprendere queste zucche dovete ritornare sulle rispettive caselle (ZUCCA 1, ZUCCA 2 o ZUCCA 3).



PERDI TUTTE LE ZUCCHE: Perdete tutte le zucche in vostro possesso, per riprendere queste zucche dovete ritornare sulle rispettive caselle (ZUCCA 1, ZUCCA 2 o ZUCCA 3).



TUTTE LE ZUCCHE: La casella più fortunata! Prendete tutte le zucche che non sono in possesso di altri giocatori! **ATTENZIONE!** Questa tessera non vi permette di rubare le zucche degli altri giocatori.



TIRA DI NUOVO: Qualcosa vi insegue! Presto tirate nuovamente il dado e scappate!



SCAMBIA DUE CASELLE: Potete invertire la posizione di due caselle, sia che esse siano coperte sia che siano già state scoperte.



AVANZA DI UNO: Muovetevi di una casella nella direzione che preferite, ma non in diagonale!



AVANZA DI DUE: Muovetevi di due caselle nella direzione che preferite, ma non in diagonale!



FERMO UN TURNO: Non siete stati fortunati, dovrete stare fermi un turno mentre gli altri continueranno a giocare.



TORNA ALL'INIZIO: Riposizionate la vostra pedina sulla porta gialla.



PASSAGGIO SEGRETO: Potete andare su una qualsiasi casella a scelta, ad eccezione della porta verde. Potete andare anche su una casella occupata da un altro giocatore per rubargli le zucche.



PAVIMENTO SICURO: State tranquilli, non succede nulla, potete concedervi un attimo di respiro.



Un Gioco Little Rocket Games

Illustrazioni di Alessandro De Stefano

Sviluppo a cura di Giampaolo Razzino e Mirko Zanco

Impaginazione grafica di Ilaria Bernardini

Prodotto e Distribuito da CENTRO HI-FI SRL Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)



ATTENZIONE! Non adatto per bambini sotto 3 anni di età poiché sono presenti pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti. Conservare queste informazioni ad uso futuro.



LITTLE ROCKET GAMES è un marchio registrato di proprietà di CENTRO HI-FI SRL