



COME È NATO IL GIOCO?

Questo gioco è nato durante il progetto “**Leggere che piacere!**”, dopo la lettura della graphic novel *Mexikid*.

Ci siamo ispirati alle avventure, ai personaggi e agli oggetti presenti nel libro per creare un gioco divertente, pieno di sfide e imprevisti. Ma attenzione: per riuscire a vincere non basta avere fortuna con i dadi... bisogna anche conoscere bene la storia!

Molte domande e prove, infatti, possono essere superate solo da chi ha letto con attenzione la graphic novel.

Da 2 a 11 giocatori

COME SI GIOCA?

Il gioco funziona come un classico **Gioco dell’Oca**, ma con missioni, oggetti e sfide ispirate alle avventure di *Mexikid*.

- Se capiti su una **casella vuota**, resti fermo lì fino al turno successivo.
- Se trovi il simbolo **S = Sfida**, devi pescare una carta e rispondere alla domanda o svolgere la prova richiesta.
- Se trovi la scritta “**Pesca carta oggetto**”, devi pescare una carta oggetto a caso.
- Se non riesci a ottenere gli oggetti richiesti... attenzione: dovrai fare la **penitenza** indicata sulla carta!

REGOLE SPECIALI DELLE CASELLE

Casella +2

Vai avanti di 2 caselle.

/ **Caselle con numeri**

Se trovi un simbolo + avanzi del numero indicato.

Se trovi un simbolo - torni indietro del numero indicato.

Casella Scala

Se ti fermi su una scala, devi spostarti alla casella collegata all'altra scala.

“Torna all’inizio”

Eh sì... hai avuto sfortuna.

Devi tornare alla **casella n. 1!**

OBIETTIVO DEL GIOCO

Arrivare per primi al traguardo superando sfide, imprevisti e missioni... proprio come nella pazza avventura della famiglia di *Mexikid!*

