

Conosci il gioco del Pachisi? Il nostro gioco funziona esattamente allo stesso modo, ma con qualche extra: 15 caselle- movimento.

Regole del gioco

Scegli un colore e posiziona le quattro pedine del colore scelto nella rispettiva casella di partenza.

Per muovere le tue pedine devi ottenere un cinque. Ciascuno, a turno, lancia il dado. Lancia per primo il più giovane. Chi ottiene per primo un cinque può mettere una delle sue pedine sulla casella-movimento, collocata accanto alla sua casella di partenza. Una volta che una pedina è in gioco, può avanzare del numero di caselle corrispondente al numero uscito lanciando il dado. Se la pedina ha terminato il percorso sul tabellone, si posiziona in cima alla scala del suo colore, sulla casella di arrivo nel centro. Tuttavia la pedina raggiunge la casella di arrivo solo con il numero di punti esatti. Se con il lancio del dado ottieni un numero superiore, la tua pedina deve retrocedere del corrispondente numero di caselle.

Devi portare tutte le pedine all'arrivo facendo in modo che il minor numero possibile di pedine ritorni alla casella di partenza. Se una delle tue pedine viene superata da una pedina di un altro colore, la tua pedina deve retrocedere alla casella di partenza. Eccezione: se la tua pedina si trova su una casella-movimento. Su queste caselle le pedine sono protette.

Se due pedine dello stesso colore si trovano su una casella attiva, queste non possono essere superate. In questo modo puoi bloccare le pedine di altri colori.

Vince chi riesce a portare per primo tutte le sue pedine alla casella di arrivo. Gli altri giocatori continuano a giocare per aggiudicarsi le posizioni successive.

I sei

I sei ottenuti lanciando il dado valgono sempre il doppio, quindi 12 punti. Se ottieni un sei, puoi lanciare il dado una seconda volta. Se tuttavia ottieni tre sei di fila devi riportare alla casella di partenza tutte le pedine che non si trovano su una casella-movimento protetta o sulla scala.

Le caselle-movimento

Se arrivi con una pedina su una casella-movimento devi eseguire l'attività corrispondente e in seguito puoi rilanciare il dado. Se non vuoi eseguire l'esercizio non sei obbligato a farlo e continui a giocare normalmente.

Trovi il tabellone da gioco da stampare per questo «Pachisi con movimento» alla prossima pagina.

Consiglio: Incolla il tabellone stampato su una base di cartone.

UBS KIDS CUP

Yellow Quadrant (Top):

- Dieci squat
- Cinque minuti di salto con la corda
- Stai 30 secondi su una gamba sola
- Lancia una palla e centra per cinque volte / secchio
- Verticale sulle mani (puoi farti aiutare)

Red Quadrant (Right):

- Cinque piegamenti
- Dieci saltelli jumping jack
- Tre capriole
- Salta sul tavolo come una rana

Blue Quadrant (Left):

- Sali e scendi le scale per cinque volte
- Fai una corsa intorno alla casa
- Fai il giroliere per due minuti con tre palline o calzini
- Salta cinque volte su una sedia e scendi

Green Quadrant (Bottom):

- Cinque addominali
- Dalla posizione di squat salta per cinque volte più in alto che puoi
- Cinque addominali

Starting Positions (Casella di partenza):

- Yellow: Dieci squat
- Red: Cinque piegamenti
- Blue: Fai una corsa intorno alla casa
- Green: Cinque addominali