



MARTINO  
PRESENTA....

**ARRIVO!**

# Scopri il Museo

## COME SI GIOCA

QUESTO GIOCO È UNA GARA ALLA SCOPERTA DEI MUSEI: VINCE CHI PRIMO ARRIVA AL TRAGUARDO. PER GIOCARE AVRETE BISOGNO DI ALMENO 2 GIOCATORI, QUESTO TABELLONE, UN DADO E UN SEGNALINO PER OGNI GIOCATORE.

LA TAVOLA DA GIOCO È FORMATA DA 40 CASELLE NUMERATE. 32 RAPPRESENTANO I MUSEI DEL SISTEMA MUSEALE E LE 8 RIMANENTI RAPPRESENTANO IL TERRITORIO.

ALCUNE CASELLE SONO SPECIALI: PERMETTONO DI PROCEDERE PIÙ VELOCEMENTE, ALTRE FANNO STARE FERMI PER UN GIRO O ADDIRITTURA TORNARE INDIETRO. IN ALTRE PER PROSEGUIRE DOVRAI RISPONDERE A QUIZ E INDOVINELLI OPPURE MIMARE PERSONAGGI E ANIMALI.

I GIOCATORI A TURNO TIRANO IL DADO E SPOSTANO LA PEDINA DI TANTE CASELLE QUANTO IL NUMERO USCITO, CERCANO LA CARTA CON IL SIMBOLO CORRISPONDENTE ALLA CASELLA E RISPONDONO ALLA DOMANDA O MIMANO.

SE LA RISPOSTA È SBAGLIATA O NESSUN AVVERSAIO INDOVINA IL SOGGETTO MIMATO, I GIOCATORI DEVONO TORNARE INDIETRO DI TANTE CASELLE QUANTO IL NUMERO USCITO.

NEL GIOCO DEL MIMO L'AVVERSAIO CHE INDOVINA IL SOGGETTO MIMATO AVANZA DI DUE CASELLE.

NELLE CARTE SENZA ATTIVITÀ I GIOCATORI GUADAGNANO LA CASELLA LEGGENDO LA FRASE DEL MUSEO AGLI AVVERSAI.

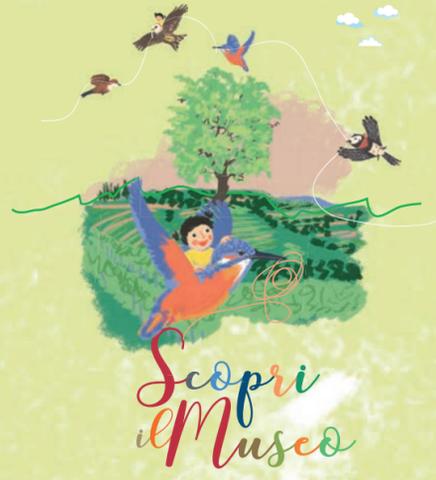
IL PRIMO GIOCATORE A RAGGIUNGERE L'ULTIMA CASELLA CON UN LANCIO DI DADO ESATTO È IL VINCITORE, ALTRIMENTI SI RETROCEDE DEI PUNTI IN AVANZO.

PROGETTO A CURA DI



Regione Lombardia

**PARTENZA!**



Scopri  
il Museo