



Roberto Fraga
Yohan Goh

Stivo



Introduzione

Questa sera sarai tu la star dello spettacolo. Hai tutto ciò che occorre per realizzare il tuo sogno: degli acrobati, una grande ruota, agilità, azione e stelle a non finire! Cerca di arrivare per primo alla fine del percorso stellato e il tuo successo sarà garantito.

Materiale di gioco

- ◆ Una grande ruota montata (1 disco + 1 asta Freccia.)
- ◆ 1 paletto (asse della ruota.)
- ◆ 1 piano di gioco (Percorso Stellato)
- ◆ 3 pinze Acrobati
- ◆ 5 pedine Artista.
- ◆ 1 dado Acrobata.

Obiettivo del gioco

Usando il peso di un acrobata, fai girare la grande ruota per fare andare la freccia sul numero che ti aiuterà ad avanzare sul percorso e ad arrivare per primo al traguardo!

Preparazione

- 1 Tira fuori dalla scatola il materiale di gioco e ribalta il fondo della scatola per posizionare il percorso stellato (piano di gioco) al suo interno, come mostra il disegno a lato.
 - 2 Installa la grande ruota come segue:
 - ◆ inserisci l'asse della ruota nel foro della scatola di gioco;
- Attenzione:** non forzare, altrimenti il gioco potrebbe subire danni.
- ◆ metti le 3 pinze Acrobati a caso sul disco mettendo un solo acrobata per area.
 - 3 Posa il dado Acrobata accanto al percorso.
 - 4 Scegli un Artista e posalo sulla casella di partenza del Percorso Stellato. Il giocatore che ha visto un acrobata più di recente inizia il gioco.

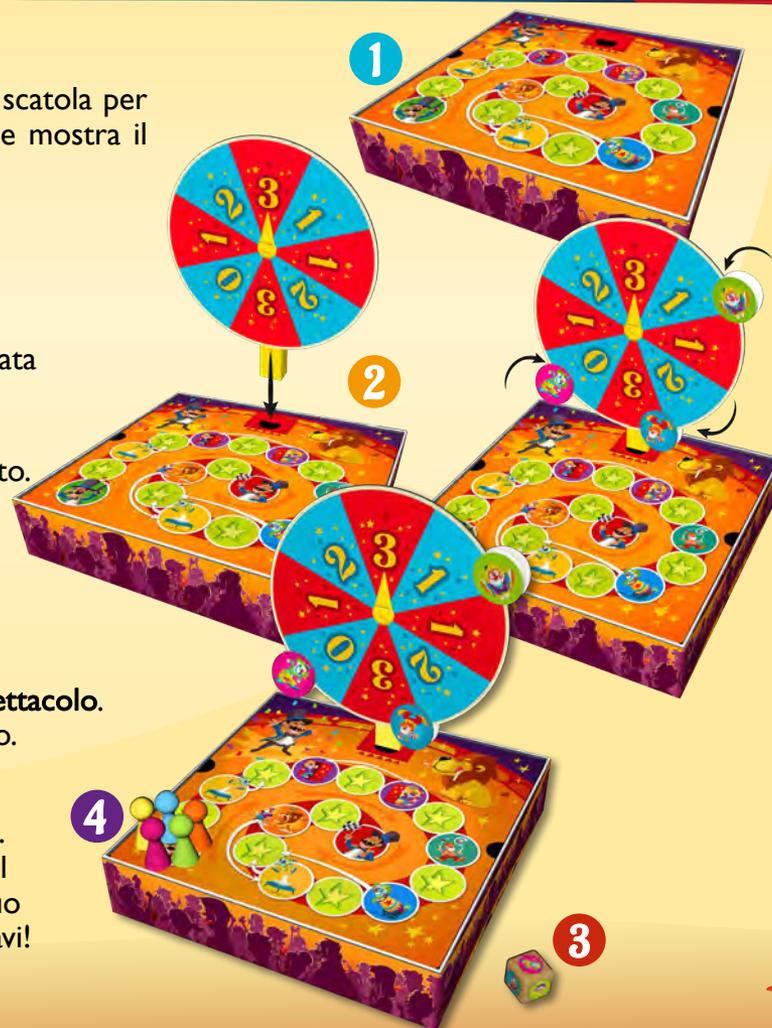
Svolgimento del gioco

A chi tocca giocare?

Sei il primo giocatore? Apri lo spettacolo seguendo **Le regole dello spettacolo**. Al termine, il turno passa al giocatore più indietro sul Percorso Stellato.

Il Percorso Stellato

Prima di cominciare, sappi che il Percorso Stellato è pieno di sorprese... più o meno piacevoli. Ogni casella ha una propria azione. Quando è il tuo turno di gioco, dovrai eseguire l'azione della casella di arrivo del tuo Artista. Gli altri artisti si sfregheranno le mani osservando come te la cavi!



Le regole dello spettacolo

Sei pronto?

Allora attieniti a queste regole, nell'ordine in cui sono indicate, e lo spettacolo andrà liscio come l'olio:

1. tira il dado Acrobata: indica il colore dell'Acrobata che dovrai usare;
2. togli dalla ruota la pinza Acrobata che corrisponde al colore del dado e aspetta che si stabilizzi;

Nota: ricordati lo spazio da cui hai tolto l'acrobata perché non potrai più rimettercelo durante questo turno!

3. poi rimetti la pinza Acrobata su un'area vuota a tua scelta della ruota e aspetta nuovamente che si stabilizzi;
4. fai avanzare il TUO Artista del numero di caselle indicate dalla freccia;
5. esegui l'azione corrispondente alla casella di arrivo del TUO Artista (vedi **Le azioni del Percorso Stellato**).

Dopo avere eseguito l'azione di una casella, se la pedina si dovesse fermare su una nuova casella, l'azione di questa nuova casella non viene eseguita e il turno termina.

Al termine, il giocatore successivo inizia il proprio turno.

Fine della partita

Per vincere, devi arrivare esattamente sulla casella Arrivo. Quindi, se il movimento ti porta oltre l'Arrivo, non puoi muovere e devi rimanere dove sei e aspettare il turno successivo.

Note:

- ◇ è vietato rimettere l'Acrobata nell'area in cui si trovava all'inizio del turno del giocatore;
- ◇ se la ruota non si muove quando si riaggancia una pinza Acrobata, allora la pedina del giocatore non si muove durante la 4a fase!
- ◇ possono esserci più pedine Artista su una stessa casella.

Quando la freccia indica "0" (zero), non far avanzare la tua pedina di alcuna casella, A MENO CHE tu non sia su di una casella Mago. In questo caso, sposta la tua pedina su di un altro Mago.

Le azioni del percorso stellato



TRAMPOLINO: imita il suono del trampolino "Boinnngg" e poi fai avanzare l'Artista di 1 casella.



CANNONE: distendi entrambe le braccia sopra la testa e grida "Booom", poi fai avanzare il tuo Artista di 3 caselle.



LEONE: imita il ruggito del leone e poi fai indietreggiare il tuo Artista di 2 caselle.



CLOWN GIOCOLIERE: prendi il dado, lancialo in aria all'altezza della testa e prendilo al volo con una sola mano. Se riesci, rigioca le fasi (da 1 a 5).



MAGO: stendi un braccio in avanti e grida "ABRACADABRA!", poi sposta l'Artista sull'altra casella Mago.



STELLA: è il riposo degli artisti, non succede nulla.

