Torneo Mello.Zavva

GAME OF TRIATHLON

Occorrente

- Una maglietta del torneo Mello.Zavva edizione 2017 come plancia di gioco
- Un dado (non si consiglia di ritagliare la sagoma sul retro della maglietta, ma fate voi)
- Un segnalino per ogni giocatore, con quello che trovate in giro (sassi, monete, denti, etc ...)

Regolamento

Si gioca in quanti si vuole, più si è, più ci si diverte. Si gioca a qualsiasi età, da quando si smette di mettersi il dado in bocca a quando si ricomincia a mettersi il dado in bocca.
Si parte tutti dalla casella 1 e si tira il dado uno alla volta, inizia sempre il più giovane e poi si procede nell'ordine che vi pare. Al suo turno ogni giocatore tira il dado e si muove in base al punteggio ottenuto.
Dopo aver mosso il segnalino, il giocatore legge la descrizione della casella di destinazione ed esegue l'istruzione corrispondente. Eventuali spostamenti su altre caselle nell'ambito dello stesso turno non comportano più l'esecuzione delle relative istruzioni.
Vince chi si ferma per primo sulla casella 27 senza eccedenza di punteggio. Chi arriva alla casella 27 con eccedenza di punteggio retrocede sempre alla casella 26, gli servirà solo un UNO per vincere.

Istruzioni Caselle

1. **VIA** Il discorso di presentazione è stato letto, siamo pronti per partire.
2. **ACQUA** Refrigerio, avanza di due caselle.
3. **BRISCOLA** Il torneo ti distrae, salta il prossimo turno.
4. **CAMPANILE** L'ombra che fa è puramente simbolica, torna al via.
5. **BIBITA** Un saluto alle ragazze del bar ti porta bene, avanza di una casella.
6. **SOLE** La temperatura è insopportabile, dimezza (approssimando per eccesso) il prossimo dado.
7. **FOTO** Il fotografo ti ritrae, tu non fare niente.
8. **BASKET** Tiro da 3, aggiungi 3 al prossimo tuo dado.
9. **GHIACCIOLO** Freschezza che vale doppio, raddoppia il punteggio del tuo ultimo dado.
10. **PANCA** Un po' di riposo, salta il prossimo turno.
11. **SELFIE** di gruppo, il giocatore che ti precede e quello che ti segue ti raggiungono alla tua casella.
12. **MUSICA** Alla radio mettono un pezzo dei Metallica, ritira il dado in questo turno.
13. **GELATO** Non proprio la dieta dello sportivo. Al prossimo turno ti muovi solo se fai un numero pari.
14. **BIRRA** Si beve in compagnia, scegli un giocatore che si ferma un turno insieme a te.
15. **MERENDA** Il tortino alla Nutella è impegnativo, si fermano tutti. E' di nuovo il tuo turno.
16. **ALBERO** A calcio giochi sempre sulla fascia in ombra, ti estranei dal gioco e salti un turno.
17. **CALCIO** Grandissimo goal, se sei donna avanza di due, altrimenti solo di uno.
18. **CONCERTO** Risparmi energie per ballare stasera, togli due punti al tuo prossimo dado.
19. **GRIGLIATA** Rispetti la coda e stai fermo finché non ti raggiunge un giocatore (se sei l'ultimo procedi).
20. **OMBRA** Il sole si copre, avanzi di uno e fai retrocedere di uno un altro giocatore a scelta.
21. **FISCHIETTO** Decisione contestata, scambiati il posto con un altro giocatore a tua scelta.
22. **CAFFE'** Ti piace amaro. Scegli un giocatore da far fermare per un turno.
23. **SEGNAPUNTI** E' sotto pressione, c'è troppa calca. Tutti i giocatori fanno un passo indietro.
24. **VOLLEY** Gioco di squadra, avanza di una casella.
25. **MAGLIETTA** Ti tocca la maglietta color nutria. Ti nascondi dietro un albero, vai al 16.
26. **MEDAGLIA** 8° posto, sei il vincitore morale ma il trofeo lo alza un altro, torna al 23.
27. **TROFEO** Ce l'hai fatta, sei nell'albo d'oro e passerai un lunedì dolcissimo. Complimenti, HAI VINTO.