

PULIZIA E ORDINE DEL GIOCO

Per pulire eventuali residui di pasta morbida da modellare sulle superfici o nelle zone dove avete giocato, lasciatela prima di tutto asciugare e poi spazzolatela via, oppure eliminatela con un'aspirapolvere. Le speciali fasce "blocca pollice" possono essere lavate in lavatrice.

OGGETTI PER LE SFIDE DELLA CATEGORIA "AGISCI!"

- 12 bicchieri di carta o di plastica • 4 elastici • 2 paia di scarpe con i lacci
- 2 camicie con bottoni • 2 giacche o giubbotti con cerniera • 2 cuscini con federa • 2 monete delle stesse dimensioni • 2 sacchetti richiudibili
- 1 blocchetto di foglietti adesivi

BAN-DITO

IL GIOCO DELLE SFIDE SENZA POLLICI



HASBRO GAMING e il suo logo sono marchi commerciali di proprietà di Hasbro.

© 2016 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Rappresentato da: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10,

20090 Assago (Milano). Numero verde: 800827156. hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

www.hasbrogaming.it

0317 C3380 103 00

HASBROGAMING.COM

CE



ETÀ
8+



CONTENUTO

4 fasce "blocca pollice"
(lavabili in lavatrice),
2 vasetti di pasta da modellare,
2 blocchetti da disegno, 60 carte-sfida

BAN-DITO

IL GIOCO DELLE SFIDE SENZA POLLICI



SCOPO DEL GIOCO

Conquistare il maggior numero possibile di carte-sfida superando le varie prove senza usare i pollici (ed altre dita a vostra scelta)!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Prendete un orologio o una clessidra (non in dotazione) e 2 penne o 2 matite (non dotazione). Questi strumenti vi serviranno per alcune sfide.
2. Alcune sfide della categoria AGISCI! necessitano di oggetti normalmente disponibili in casa (fate riferimento alla lista su retro). Raccoglietene il più possibile!
3. Mischiate con cura le carte-sfida e sistemate il mazzo al centro del tavolo, rivolto a faccia in giù.
4. Decidete quante dita per mano potrete usare nel corso delle sfide. Ma ricordate che in nessun caso è possibile usare i pollici! Vi suggeriamo di far usare 2 dita ai giocatori più grandi ed esperti, mentre i più piccoli ne potranno usare 4.

COME INDOSSARE LE FASCE "BLOCCA POLLICE"



Al vostro turno, bloccate i pollici di tutte e 2 le mani.
Se vi ritenete degli esperti o siete alla ricerca di sfide ancora più divertenti, potete bloccare con la fascia anche altre dita!

FINALMENTE SI GIOCA!

Ad ogni turno, un giocatore sceglie un avversario e compete direttamente con lui. Il giocatore più giovane inizia per primo!

1. Pescate la prima carta dal mazzo delle carte-sfida, leggetela a voce alta e scegliete un avversario da sfidare.
2. Indossate le speciali fasce "blocca-pollice" su entrambe le mani e date il via alla sfida! Fate riferimento al paragrafo LE SFIDE.
3. Il vincitore conquisterà la carta-sfida e potrà iniziare il duello successivo pescando a sua volta la prima carta del mazzo e scegliendo un nuovo avversario. Non è possibile scegliere il giocatore contro cui si è appena giocato.
4. Continuate le sfide fino a quando qualcuno riuscirà a conquistare 3 carte.

VITTORIA!

Il primo giocatore che riesce a conquistare 3 carte vince la partita!

LE SFIDE

MODELLA!

Pronti? Togliete la pasta morbida da modellare dal vasetto e mettetela di fronte a voi. Appoggiate le dita sul tavolo e iniziate il conto alla rovescia: 3, 2, 1....

VIA! Per scolpire l'oggetto indicato avete a disposizione il tempo specificato sulla carta. Usate la vostra immaginazione e il vostro estro artistico!

Illustrate il vostro capolavoro! Quando avete finito, mostrate la vostra opera agli altri giocatori e spiegate perché è migliore rispetto a quella dell'avversario. Siate creativi! Se volete, potete anche inventarvi e raccontare una storia sul significato della vostra scultura!

Votate! Tutti gli altri giocatori scelgono un vincitore sulla base dell'opera che ritengono essere la migliore. In caso di parità, i 2 giocatori devono affrontarsi in un'altra sfida. Il vincitore di questa seconda prova potrà quindi conquistare le carte di entrambe le sfide!

DISEGNA!

Pronti? Prendete una penna o una matita e un foglio di carta. Appoggiate le dita sul tavolo e iniziate il conto alla rovescia: 3, 2, 1...

VIA! Per disegnare l'immagine della sfida avete a disposizione il tempo specificato sulla carta.

Votate! Tutti gli altri giocatori scelgono un vincitore sulla base del disegno che meglio riproduce l'immagine richiesta. In caso di parità, i 2 giocatori devono affrontarsi in un'altra sfida. Il vincitore di questa seconda prova potrà quindi conquistare le carte di entrambe le sfide!

AGISCI!

Pronti? Prendete tutti gli oggetti necessari per la sfida. Se non doveste averli a disposizione, inventate una sfida differente. Appoggiate le dita sul tavolo e iniziate il conto alla rovescia: 3, 2, 1...

VIA! Seguite le indicazioni della carta e sfidate il vostro avversario. Al termine dell'impresa ci deve essere un chiaro vincitore della prova.

SFIDE PER PROFESSIONISTI

Per non smettere mai di divertirvi, inventate voi stessi sfide sempre nuove usando qualsiasi oggetto che avete in casa!