

BETLEHEM

PORTA IL TUO DONO AL RE BAMBINO

3 - 99
ANNI



GIOCATORI da 2 a 4

Questo gioco è basato sulla storia di tre amici che accettano la missione che l'angelo Sara propone loro: intraprendere il viaggio fino alla grotta di Betlemme per adorare il Bambino Gesù e portargli in dono ciò che di più prezioso possiedono. Il percorso fino alla grotta è pieno di vicissitudini, di prove e difficoltà di ogni tipo.

I tre protagonisti della storia sono:

- * la **pecorella Louis**
- * il **furetto Joshua**
- * il **torello Mahmoud**.

Sono inseguiti dal **cavallo** di Erode di nome **Rudus** e dal **lupo Caviel** con il suo branco che cercano di impedire la loro missione. Però i tre saggi animali non perdono la speranza e con fiducia nell'aiuto celeste, impersonificato dall'**angelo Sara**, arrivano alla capanna per adorare il Bambino Re.

I tre doni che portano sono:

- * **una coperta**
- * **una collana**
- * **un prezioso corno.**

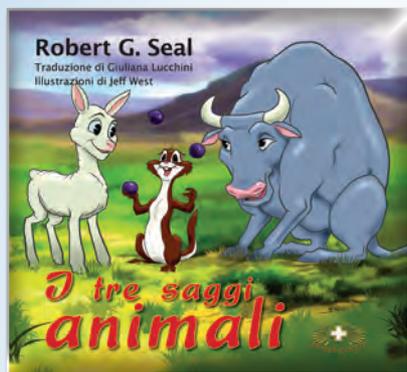


Vi consigliamo di leggere la storia dei tre saggi animali, raccontata nel libro che trovate dentro la scatola del gioco, prima di cominciare a giocare. Conoscendo i personaggi e l'avventura del loro viaggio sarà più facile capire il percorso proposto sul tabellone del gioco. Buon divertimento!



LA SCATOLA CONTIENE:

- 1 tabellone
- 12 dischetti "dono"
(4 per ogni dono)
- 8 dischetti "angelo"
- un libro cartonato tutto a colori
- il regolamento
- 1 dado e 4 segnaposto



COME SI GIOCA?

dischetti "angelo"

- 1 Stendere il **tabellone di gioco** e distribuire ad ogni giocatore **un segnaposto** del colore preferito. Il segnaposto va posizionato nel punto di **PARTENZA**.
- 2 Posizionare i **dischetti "angelo"** e **"dono"** a piacimento o sul tabellone, distribuendoli in modo uniforme nelle apposite caselle, oppure di fianco al tabellone, e prenderli di volta in volta.
- 3 Inizia il giocatore più giovane, gli altri seguiranno in senso orario. Al proprio turno, il giocatore deve lanciare il dado e avanzare sulle caselle tanti passi quanti indicati dal numero uscito sul dado. **Bisogna seguire le indicazioni sul tabellone** per usufruire dei vantaggi oppure subire le penalità.
- 4 **Vince chi arriva al presepe per primo, portando uno dei tre doni.** Il vincitore deve raggiungere la casella "Arrivo" con il tiro esatto del dado. Se invece il giocatore compone con il dado un punteggio maggiore, dovrà arretrare tanti passi quanti sono i numeri in eccedenza. Il dono si acquisisce **quando si capita con il segnaposto su una delle tre caselle dove sono contenuti i "doni"** da portare al Bambino Gesù oppure **può essere riscattato con un dischetto "angelo"**.