



Su e giù sulle scale pazze con i santi e i loro animali



Regolamento e spiegazioni

"Su e giù sulle scale pazze con i santi e i loro animali" è un gioco divertente **per bambini dai 3 ai 99 anni**.

L'obiettivo del gioco è formare quante più coppie possibili di santi e animali.

Non vince chi arriva primo alla meta sul tabellone, ma chi raccoglie più coppie di santi e animali. **Le coppie sono collegate sul tabellone tramite una scala.** È possibile consultare il libro allegato al gioco oppure guardare sul retro delle carte **SANTI**, per sapere che animale fa coppia a ciascun Santo.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

• 20 carte dei **SANTI**

• 20 carte degli **ANIMALI**



Le carte
del Santo
e dell'animale
a lui associato
hanno lo stesso
colore



- 4 segnaposto e 1 dado



- Libro *"Storie di santi e animali"* di Erminio Bonanomi (72 pagine, tutto a colori, racconti in rima)



Preparazione del gioco

1. **Comporre il tabellone** utilizzando i pezzi di puzzle contenuti nella scatola.
2. **Dividere le carte in tre mazzi:** carte SANTI, carte ANIMALI e carte SFIDA.
3. **Distribuire tutte le carte SANTI tra i giocatori** (5 carte se si gioca in quattro), dopo aver mescolato il mazzo. Questi sono i santi a cui il giocatore dovrà associare gli animali corrispondenti.
4. **Allineare le carte ANIMALI accanto al tabellone** tutte scoperte, in modo che siano visibili. Possono essere disposte intorno al tabellone o da un solo lato, come più comodo per i giocatori. Queste carte formano il **"recinto degli animali"**.
5. **Distribuire i segnaposto tra i giocatori**, permettendo loro di scegliere il colore preferito.

Svolgimento del gioco

👉 Il giocatore più giovane inizia **tirando il dado** e avanzando sul tabellone di tanti passi quanti indicati dal dado.

👉 Le scale presenti sul tabellone obbligano di salire o scendere, a seconda della posizione sul tabellone.

Ogni volta che un giocatore **si ferma su una casella del Santo o dell'animale:**

- > **Prende dal "recinto degli animali" la carta dell'animale** associato a quel Santo.
- > **Sale o scende sulla scala** che unisce il Santo al suo animale.



👉 I giocatori continuano a raccogliere animali da associare ai loro Santi. Se un giocatore ottiene un animale che non corrisponde a uno dei suoi Santi, **può scambiarlo quando arriva sulle caselle di scambio segnate sul tabellone**. In questo caso, il giocatore prende l'animale necessario dal recinto lasciando in cambio l'animale che non gli serve.



CHI VINCE?

Quando un giocatore arriva alla casella **“Fine”** sul tabellone, il gioco si ferma. **Il primo arrivato riceve in premio un animale a scelta** dal “recinto degli animali”. Ogni giocatore conta il numero di coppie di santi e animali raccolte. **Vince chi ha formato più coppie.**

In caso di parità nel conteggio delle coppie, il vincitore viene deciso tramite **una sfida**. I giocatori in parità mescolano il mazzo di carte **SFIDA** e girano la prima carta. La carta sfida indica l'argomento su cui si baserà la sfida.

Argomenti delle sfide:

Per i santi:

LA STORIA PIÙ TENERA

LA STORIA PIÙ SORPRENDENTE

LA STORIA PIÙ CORAGGIOSA

Per gli animali:

IL PIÙ VELOCE

IL PIÙ GRANDE

IL PIÙ FEROCO

Ogni giocatore **sceglie tra le sue carte** il santo o l'animale che ritiene più adatto a vincere la sfida, basandosi sul punteggio segnato sul retro della carta con un numero di stelle. In caso di nuova parità, si pesca un'altra carta per una nuova sfida fino a quando non rimane un solo vincitore.

Variante del gioco

È possibile giocare solo con le carte senza usare il tabellone. Distribuire tra i giocatori le carte dei **SANTI** e le carte degli **ANIMALI** e procedere con la sfida pescando una carta alla volta dal mazzo delle carte **SFIDA**. Chi vince più partite vince il gioco.