

REGOLE del GIOCO

Si gioca in due o più persone.

Ogni giocatore ha un piccolo segnaposto (ad esempio una monetina, una pietruzza, un fagiolo). Sono necessari due dadi numerati da 1 a 6.

Ogni giocatore, a turno, getta i dadi e sposta il proprio segnaposto sulla pista di tante caselle quanti sono i numeri ottenuti con il lancio (come nel classico *Gioco dell'Oca*).

E' necessario fare attenzione alle

seguenti caselle.

N° 9 Valanga fermo due giri.

N° 18 Hula fa amicizia con

Darka, vai al n° 26

N° 27 Hula è adottato dal

branco dei lupi, vai al

n° 37.

N° 36 Incontro con l'orso,

Darka resta

ferita, torni al n° 28.

N° 45 Darka è ferita, fa freddo

e scarseggia il cibo, fermo 2 giri.

N° 54 Hula riesce a impossessarsi dei

resti di uno stambecco ucciso dai

lupi, vai al n° 62.

N° 63 Hula riesce a cacciare una renna vai al

n° 75.

Nelle caselle N° 75, 76, 77, 78

79 e 80, si tira un solo dado.

Se uno sorpassa il N° 81 termina il conteggio tornando indietro.

Chi lanciando il dado raggiunge esattamente il **N° 81** ha **VINTO!**

