

MARCHIATI DAL MARE

IL BONUS

GRAZIE!

Se sei arrivato fin qui, significa che hai letto Marchiati dal mare fino in fondo... e hai scaricato i Bonus.

Che bello averti a bordo!

Dentro trovi il gioco da tavolo La Rotta della Carta del Sale (da stampare e assemblare) e gli altri contenuti extra.

Se l'avventura ti è piaciuta, puoi lasciare una recensione onesta su Amazon: aiuta altre famiglie a scoprire il libro.

E se hai costruito il gioco, puoi anche aggiungere una foto del tuo tabellone montato nella recensione (facoltativo).

Chiedi sempre a un adulto di aiutarti.

IMPORTANTE: prima di caricare una foto, assicurati che non si vedano volti, nomi, indirizzi o dettagli personali.

➡ Scansiona il QR code qui sotto se ti va di condividere una tua onesta recensione.



Nota: non serve lasciare una recensione per usare o scaricare questi Bonus.

Istruzioni

1. Segui le istruzioni nelle pagine successive per comporre le il tabellone, le pedine, i dadi e le carte conchiglia
2. Si gioca da 2 a 8 giocatori
3. Ogni giocatore a turno pesca un bigliettino dado
4. **Il giocatore in turno muove la propria pedina in base al numero estratto**
5. **Il giocatore che si ferma sulla casella CONCHIGLIA ha diritto a ricevere una carta CONCHIGLIA**
6. **Per tutte le altre caselle con simboli, seguire le istruzioni LEGENDA presente sul tabellone**
7. **Vince chi arriva per primo al portale (casella 72)**

Regola opzionale (TIRO ESATTO):

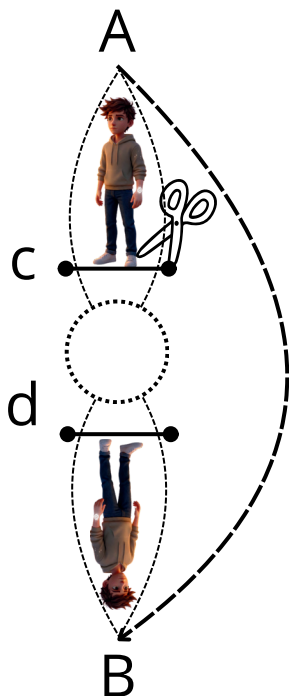
Prima di iniziare potete decidere se usare la regola del TIRO ESATTO. Per vincere devi arrivare esattamente a 72. Se superi 72, rimbalzi indietro dei passi in eccesso.

Istruzioni composizione tabellone

1. Stampa tutte le pagine in formato A4
2. Ritaglia lungo le linee tratteggiate delle 4 pagine tabellone
3. Collega le 4 pagine del tabellone con del nastro adesivo trasparente



5. Ritaglia i personaggi desiderati lungo le linee tratteggiate
6. Piega dal punto A al punto B lasciando la parte con l'immagine all'esterno
7. Piega leggermente all'altezza dei punti C e D verso l'interno per ottenere la tua pedina simile all'immagine sotto



Pedina composta

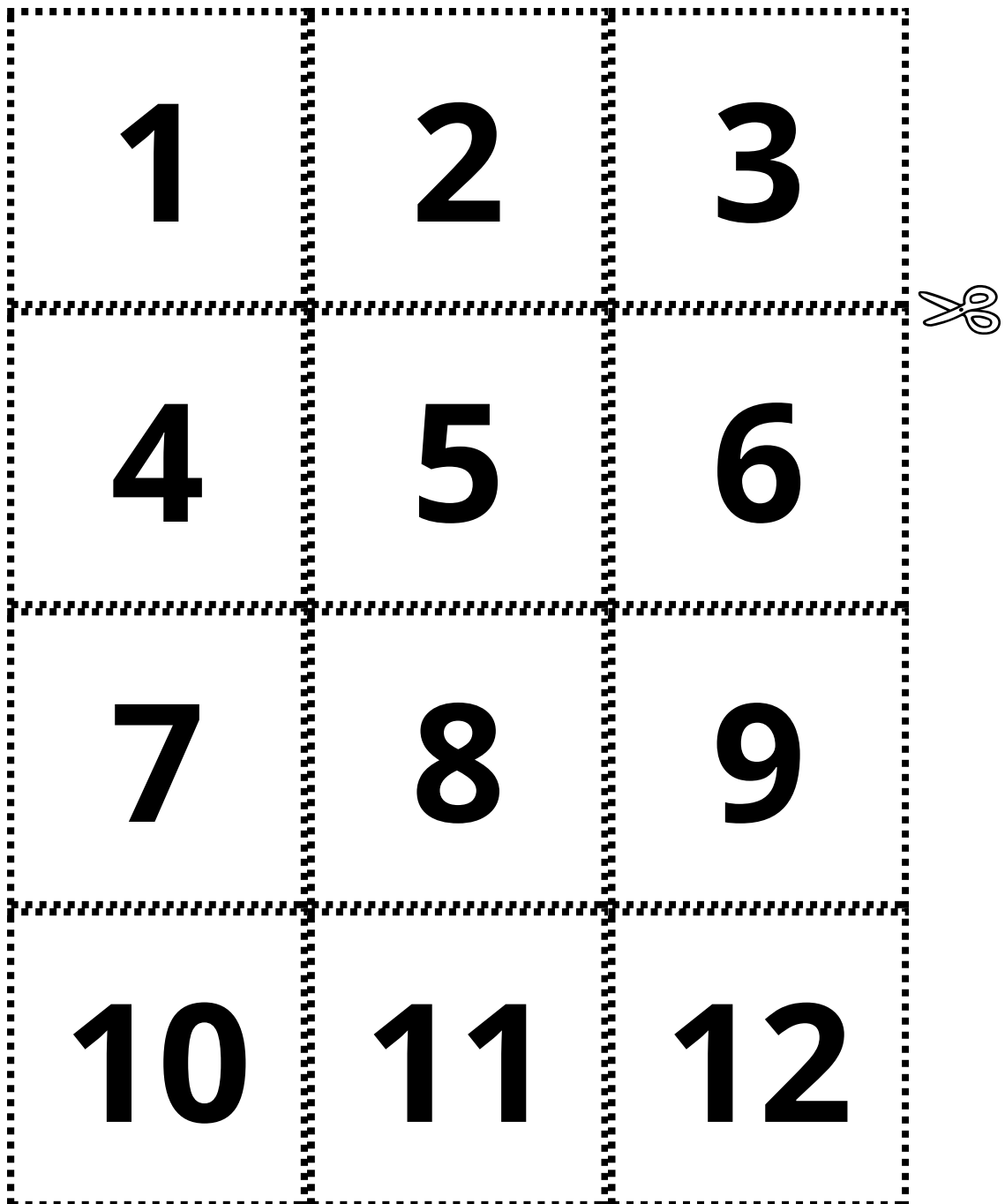


Istruzioni dadi

1. Ritaglia tutti i numeri lungo le linee tratteggiate
2. Piega tutti i quadratini in 4 e ponili in un sacchetto/barattolo
3. Durante il turno pesca un bigliettino e muovi la pedina in base al numero pescato
4. Ripiega il bigliettino e riponilo di nuovo nel sacchetto/barattolo
5. Movimenta un pò per mescolare i bigliettini e dopo può pescare il giocatore successivo

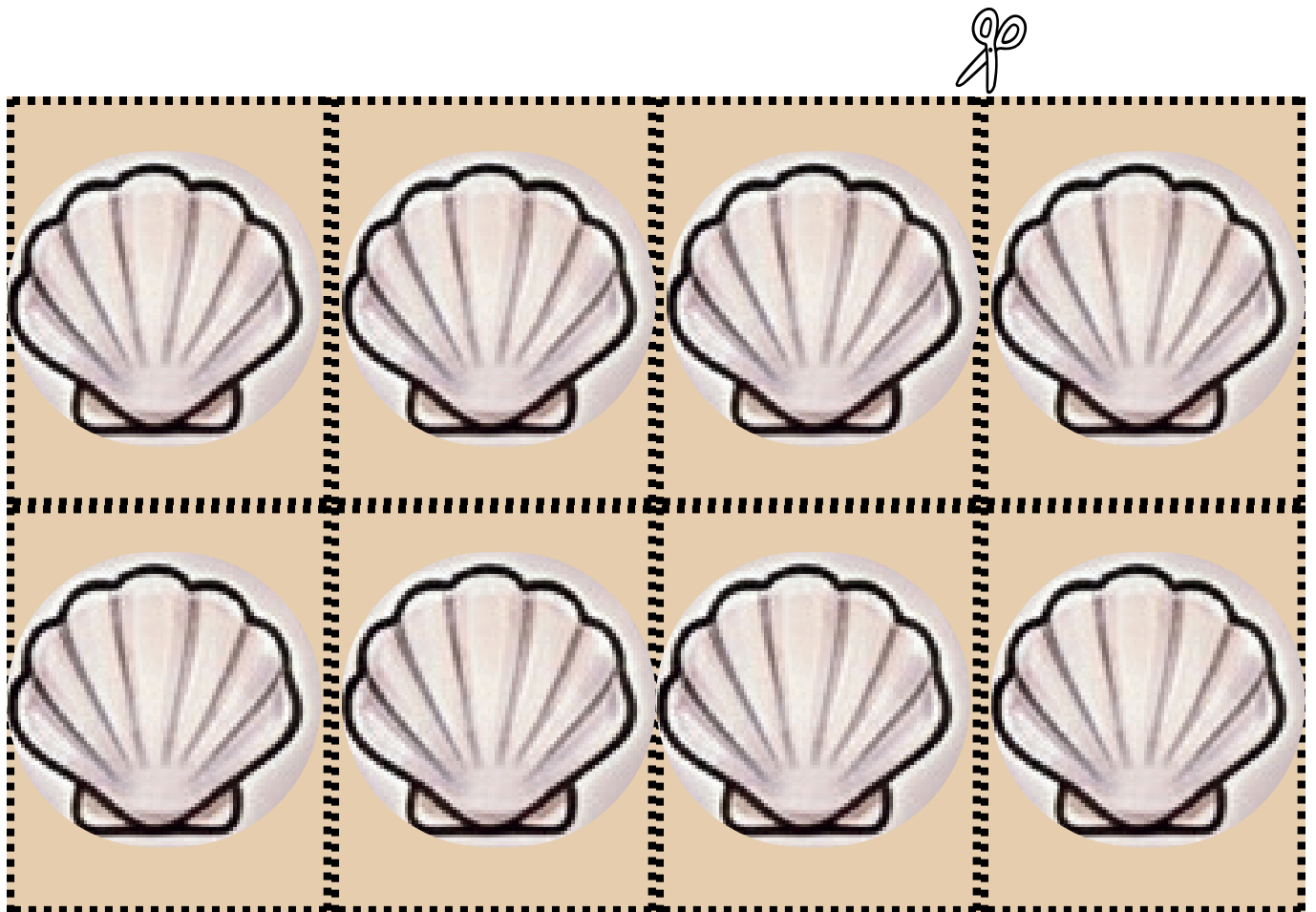
N.B.: Puoi usare anche dei veri dadi se li hai in casa

- Puoi usare solo i numeri da 1 a 6. Usa da 1 a 12 se vuoi che il gioco sia più veloce



CARTA CONCHIGLIA

1. Ritaglia tutte le carte conchiglie lungo le linee tratteggiate
2. Utilizzare 1 carta CONCHIGLIA per quanti sono i giocatori
3. Ogni giocatore durante la partita può ricevere più di una carta conchiglia
4. Il giocatore che si ferma sulla casella PUNTA LUNGA AL TRAMONTO, se si è in possesso della carta CONCHIGLIA, può lanciare i dadi di nuovo in base al numero di carte possedute. Se non possiede la carta CONCHIGLIA salta un turno



LA ROTTA CARTEA DI



LA DELLA
DEL SALE

PORTALE
HAI VINTO!

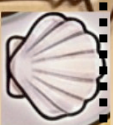


ONDA: rilancia

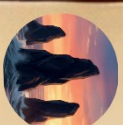
LEGENDA

PARTEENZA - PUNTA LUNGA





CONCHIGLIA: prendi carta conchiglia



TRE SORELLE: +3



ISABEL: +2



TEMPESTA: torna a 10



RELITTO: perdi 1 turno



TORRE: perdi 1 turno



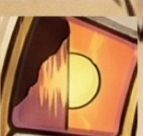
VELE NERE: -3



GROTTA DEL MARCHIO: con Conchiglia vai 46
altrimenti perdi 1 turno



LA CARTA SI RISCRIVE: scambia col più indietro



PUNTA LUNGA AL TRAMONTO: con Conchiglia
rilancia, altrimenti perdi 1 turno



ONDA DEL TEMPO: torna a 52

