

Sshh... **NON
SVEGLIARE
PAPA'!**

REGOLAMENTO



5+



2-4



20
MIN





SSHH! PAPA' DORME PROFONDAMENTE...
DOBBIAMO APPROFITTA'RNE! UNA DELIZIOSA TORTA
AL CIOCCOLATO CI ASPETTA IN FRIGORIFERO!
MA ATTENZIONE! BISOGNA EVITARE TUTTI I RUMOROSI OSTACOLI
SPARSI SULLA STRADA PER NON SVEGLIARE PAPA'!

CONTENUTO

1 Papà nel suo letto, 4 pedine, 1 tabellone, 16 carte, 1 freccia,
1 foglio di adesivi, regolamento.

OBIETTIVO

Raggiungere per primo la torta al cioccolato in frigorifero.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Mettere il tabellone al centro del tavolo.
- Quando ci si prepara a giocare per la prima volta, attaccare gli adesivi sulle coperte del letto come indicato (verde a sinistra, giallo a destra).
- Mischiare le carte e distribuirle in egual numero a tutti i giocatori.
- Mettere le carte, a faccia in su, davanti a ciascun giocatore (le carte extra non sono da utilizzare).
- Ogni giocatore deve scegliere una pedina e posizionarla sulle pantofole del colore corrispondente ai piedi del letto.
- Mettere Papà in posizione sdraiata.
- Mettere il letto sul tabellone negli appositi buchi.

Idea: per rendere il gioco più divertente, si possono lasciare le carte coperte senza farle vedere agli altri giocatori.



COME SDRAIARE PAPA

1.



2.



3.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore più giovane inizia la partita. Il gioco continua in senso orario. Quando è il proprio turno, il giocatore gira la ruota e gioca in base al risultato.

- SE LA FRECCIA PUNTA SU UN COLORE (rosso, verde, blu, giallo):

Avanzare fino alla **prima casella del colore indicato dalla freccia**.

Se la prima casella è occupata da un altro giocatore, continuare ad avanzare **fino alla prossima casella libera di quel colore**.



Alcune caselle mostrano un bambino che fa **“SHH”**: quando un giocatore si trova su queste caselle, egli è salvo!

In alcune caselle è rappresentato un disegno accompagnato da un numero: si tratta dei punti rumorosi. Il giocatore dovrà premere la sveglia di Papà tante volte quante indicate dal numero, a meno che non abbia davanti a sé **la carta corrispondente al disegno**. In tal caso sarà salvo. Altrimenti:

- Se Papà non si sveglia: non succede niente, il gioco continua.
- Se Papà si sveglia: il giocatore dovrà tornare alle proprie pantofole e ricominciare. In compenso, prenderà la carta corrispondente al disegno che l'ha fatto perdere e la aggiungerà alle proprie. Rimettere Papà sdraiato e riprendere la partita. Se le pedine, posizionate sulle caselle ai piedi del letto di papà, cadono, esse devono tornare alle proprie pantofole e ricominciare.

- SE LA FRECCIA PUNTA SULLE PANTOFOLE INFUOCATE:

Spostare la pedina davanti a quella del giocatore che è primo (anche se questo dovesse significare essere il vincitore). Se il giocatore è già primo, ha diritto a giocare di nuovo. Se non ci sono altri giocatori sul tabellone, avanzare di un posto senza bisogno di controllare le carte o premere la sveglia.

- SE LA FRECCIA PUNTA SULLA CASELLA NERA:

Il giocatore può rubare la carta che vuole ad uno dei suoi avversari e saltare il turno.



FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che raggiunge la casella rotonda multicolore, accanto al frigorifero, mangia la torta di cioccolato e vince.



Riporre le carte nello spazio dietro il cuscino di Papà quando si conserva il gioco.



© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, The Netherlands.

370588

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti.
Rischio di soffocamento.

Made in China.

www.goliathgames.com



370588-2-10-V09-2309