



### Regole

Età dei partecipanti: qualsiasi età  
 Numero giocatori: da due in su (basta procurarsi dei segnalini). **Dove si gioca:** dove si vuole. **Cosa occorre:** questo tabellone di gioco, segnalini, un dado numerato dall'1 al 6.

### Svolgimento del gioco

I giocatori devono scegliere un segnalino (una caramella, un pupazzino, un fagiolo o qualunque cosa, purché stia all'interno di una casella) e posizionarlo nella casella di partenza. A turno si tira il dado e si procede lungo il percorso del numero di caselle corrispondente al numero uscito sui dadi. Lo scopo del gioco è raggiungere per primi il tesoro. Tanti libri, riviste, DVD e Videogames, tutti gratuiti. Non perdere tempo. Raggiungi la biblioteca più vicina e comincia a leggere! **2.** Il bibliotecario ha già capito quali sono i tuoi libri preferiti. Eccone tre pronti per il prestito. Tira ancora il dado; **4.** Non solo libri! Hai scoperto che nella tua biblioteca puoi trovare anche musica, film e fumetti, sei entusiasta e ti sposti due caselle avanti; **6.** Oggi festa dell'inclusione in biblioteca! Scopri i libri in altre lingue. Lancia ancora il dado; **8.** Hai danneggiato un libro preso in prestito, resta fermo un giro; **9.** Wow! La nuova biblioteca ha proprio degli ambienti molto luminosi e spaziosi. Ci verrai ogni giorno! Avanza di tre caselle; **10.** Festa! Oggi la tua amica festeggia il suo compleanno in biblioteca. Puoi tirare il dado ancora due volte perché ti senti molto felice! **11.** Alcuni libri non sono mai richiesti in prestito. Resta fermo 2 giri per spolverarli; **13.** Oltre a consultare i libri che ti servono per lo studio, ti sei fermato anche all'emeroteca per approfondire l'attualità. Ottima idea! Lancia ancora il dado; **14.** Non hai letto neanche un libro in un anno! Torna alla partenza! **15.** L'alluvione ha allagato il deposito. Resta fermo 1 giro per prosciugare ed evitare che si danneggino i libri; **17.** Evviva! In biblioteca c'è anche il Wi-fi! Vai avanti di 1 casella; **18.** In biblioteca hai trovato un amico che ha i tuoi stessi interessi. Tornate a casa insieme. Puoi lanciare ancora una volta il dado; **19.** Per una verifica all'impianto elettrico per 2 ore non potranno essere utilizzate le postazioni con accesso ad internet. Torna indietro di una casella. **Casella Jolly.** Voli con la fantasia leggendo un libro. Se arrivi in una casella con l'immagine del libro, puoi spostarti in avanti di un numero di caselle pari a quelle ottenute con il lancio del dado.

