



TABELLA LIVELLO ALLARME
0
1
2
3
4
5
6
7 PERSO!

Staffetta partigiana

Per giocare servono due pedine (monete, bottoni) una da mettere sulla mappa e l'altra sulla Tabella Livello di Allarme al numero 0.

Sei una staffetta partigiana che partendo dal numero 1, deve portare un importante messaggio. al Comando al numero 6 e deve tornare al numero 9 senza essere arrestato dalle pattuglie nazifasciste.

Ti prepari all'azione scegliendo una carta SPECIALE che poni davanti a te e che puoi utilizzare quando decidi tu come da istruzioni. Quando raggiungi un nuovo numero peschi una carta AZIONE e segui le istruzioni:

- MOVIMENTO: prosegui a meno che il Livello di Allarme sia al livello indicato: allora trovi una PATTUGLIA!
- PATTUGLIA: c'è una pattuglia! Prepara un mazzo con le carte RISOLUZIONE formato dalle carte indicate e dopo averlo mescolate ne peschi una. Se esce OK la pattuglia non ti ha visto e prosegui al prossimo numero; se invece esce NO devi far avanzare la pedina sulla tabella LIVELLO ALLARME aumentando il valore (se va a 7 perdi!); rimescoli il mazzo e peschi una nuova carta RISOLUZIONE fino a quando non esce OK.

- IMPREVISTO: come PATTUGLIA ma se esce NO 2 volte consecutive vieni arrestato!

Una volta arrivato al numero 6 e risolta la carta, devi **ritornare**; rimescola tutte le carte Azione e pesca una carta Azione ad ogni nuovo numero. muovendo il tuo segnalino dal numero 7.

Se riesci a raggiungere la casella 9 sei rientrato a casa sano e salvo!
MISSIONE COMPIUTA!

METTI QUI
CARTA SPECIALE
CHE HAI SCELTO

METTI QUI
IL MAZZO DELLE
CARTE AZIONE DA PESCARE

METTI QUI
LA CARTA AZIONE CHE
HAI PESCATO