

POSITIVAMENTE!

Si può giocare da 1 a 6 giocatori, cooperando per un obiettivo comune.

Lo scopo del gioco è portare a termine una missione tutti insieme, senza che gli imprevisti siano d'intralcio; a turno bisogna trovare la soluzione migliore per aggirarli, mantenendo sempre un atteggiamento positivo.

Contenuto del gioco

- 60 gettoni-imprevisto suddivisi in quattro categorie: **ROSSI** (naturali), **GIALLI** (emotivi), **VERDI** (personali), **BLU** (esterni).
- 1 spinner doppio lancio, suddiviso in due raggi: quella esterna caratterizzata da numeri in sequenza da 1 a 20, che indicano le missioni; quella interna con i quattro simboli e i colori che corrispondono alle categorie dei gettoni-imprevisto.
- Puzzle/percorso di 12 pezzi
- 20 missioni, riportate alla fine del regolamento.



Svolgimento del gioco

Comporre il puzzle/percorso e posizionarlo al centro del piano di gioco. Suddividere tutti i gettoni per categorie di appartenenza, mischiarli e posizzarli coperti in mazzetti vicino al percorso. Prima di iniziare il gioco, il bambino più piccolo gira lo spinner; questa prima azione determina la missione da dover superare; ogni missione è caratterizzata da un certo numero di imprevisti, che devono essere superati tutti affinché essa possa ritenersi compiuta. Il giocatore più grande legge a voce alta il compito della missione; poi gira di nuovo lo spinner determinando questa volta l'azione di gioco. A seconda del risultato indicato, egli pesca un gettone-imprevisto relativo alla categoria indicata dalla freccia, lo mostra agli altri e prova a dare, ad alta voce, una soluzione valida che gli permetta di superare l'ostacolo aggirandolo nel miglior modo possibile. Tutti i giocatori devono essere d'accordo con la soluzione proposta, facendo attenzione a non accontentarsi di soluzioni superficiali o che possano creare pericoli. Si possono dare suggerimenti al compagno che deve trovare la soluzione. Nel trovare le giuste soluzioni per aggirare gli imprevisti, bisogna tener conto di tanti fattori e spesso, quella che può sembrarci la migliore alternativa, in realtà non lo è affatto. Bisogna avere pazienza, autocontrollo e determinazione!

Solo dopo aver "superato" l'imprevisto con una valida spiegazione, il giocatore può collocare il gettone lungo il puzzle/percorso e passare il turno al giocatore alla sua destra, che porta avanti la missione girando di nuovo lo spinner, pescando un nuovo gettone-imprevisto e provando a sua volta a trovare una soluzione.

La missione può ritenersi compiuta solo al superamento del numero di imprevisti richiesti.

A missione compiuta, tutti i giocatori, di comune accordo, decidono quali sono stati i giocatori più meritevoli, ossia quelli che non si sono mai persi d'animo e hanno proposto le soluzioni più brillanti.

Le missioni

Missione 1

Bisogna portare alla nonna il cestino di dolci che la signora Pina le ha preparato.

Per completare la missione si devono superare 10 imprevisti.

Missione 2

Lucia ha dimenticato il libro di matematica, bisogna riconsegnarglielo.

Per completare la missione si devono superare 7 imprevisti.

Missione 3

Sei in bicicletta e hai forato una gomma, bisogna andare dal meccanico a ripararla.

Per completare la missione si devono superare 6 imprevisti.

Missione 4

Ora che hai finito di fare la spesa, bisogna portare due bustoni pesanti a casa.

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Missione 5

Il tuo criceto Sam deve andare dal veterinario per farsi il vaccino, bisogna accompagnarlo.

Per completare la missione si devono superare 7 imprevisti.

Missione 6

Bisogna accompagnare la sorellina Sara alla lezione di danza.

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Missione 7

Oggi la mamma non può accompagnarti a nuoto.

Devi andare da solo, non scordare il borsone!

Per completare la missione si devono superare 8 imprevisti.

Missione 8

È il compleanno di Lucia e bisogna portarle il regalo.

Mi raccomando, non arrivare tardi alla festa!

Per completare la missione si devono superare 6 imprevisti.

Missione 9

È quasi sera e bisogna tornare a casa prima che faccia buio. Bisogna prendere il monopattino e partire.

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Missione 10

La zia ha chiesto di andare a prendere il piccolo Willy alla toelettatura. Tra un'ora il cane sarà pronto, pulito e profumato.

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Missione 11

La zia ha dimenticato il lievito. Bisogna salire sullo skateboard e arrivare in un attimo al supermercato.

Per completare la missione si devono superare 6 imprevisti.

Missione 12

Lo scuolabus ha un problema alla marmitta, bisogna andare a scuola a piedi.

Per completare la missione si devono superare 11 imprevisti.

Missione 13

Gli amici aspettano per giocare la partita al campo. Bisogna raggiungerli e non dimenticare di portare il pallone!

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Missione 14

Ora che la torta per il compleanno dello zio è pronta bisogna portarla a casa, facendo attenzione a non farla cadere!

Per completare la missione si devono superare 8 imprevisti.

Missione 15

La mamma di Maria è in ritardo, non potrà venire a riprendervi al doposcuola; ha chiesto di raggiungerla nel suo ufficio.

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Missione 16

Papà ha dimenticato a casa le chiavi dell'ufficio, bisogna portargliele.

Per completare la missione si devono superare 9 imprevisti.

Missione 17

Bisogna accompagnare il fratellino Luca alla visita oculistica.

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Missione 18

Ops, hai dimenticato il portafoglio a casa, bisogna correre a riprenderlo!

Per completare la missione si devono superare 6 imprevisti.

Missione 19

Il signor Romolo è stanco, bisogna aiutarlo a trasportare questa pesante cassetta di arance fino a casa.

Per completare la missione si devono superare 7 imprevisti.

Missione 20

La piccola Pamela si è persa, bisogna aiutarla a tornare a casa.

Per completare la missione si devono superare 12 imprevisti.

Durante lo svolgimento delle missioni i giocatori, tutti insieme, hanno a disposizione uno zainetto contenente una torcia, una bussola e una borraccia con l'acqua. Questi oggetti vanno usati al momento opportuno durante la partita.

Collegati al nostro sito www.headu.com e scarica tante missioni aggiuntive.