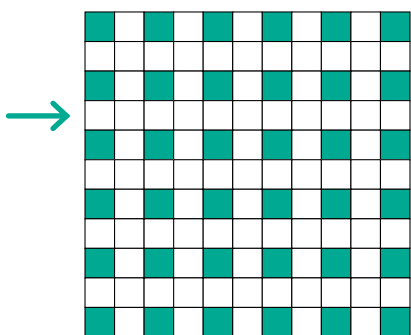




Regolamento per gli Oratori

Le regole per i bambini sono quelle classiche che prevedono l'utilizzo dei kapla: **ogni bambino spende un kapla per poter partecipare a un gioco a stand e ne riceve uno colorato in caso di vittoria.** Al termine del gioco a stand, tutti i bambini partecipanti si recano alla base del proprio Oratorio per ricevere un altro kapla ed eventualmente consegnare il kapla colorato.



Parallelamente ai giochi dei bambini si svolgerà il **grande gioco**, che vede protagonisti gli animatori e che determinerà il vincitore della festa. La plancia di gioco è come quella del gioco da tavolo "Il labirinto magico", ovvero una griglia di tessere quadrate raffigurante un labirinto in cui alcune righe e colonne possono essere spostate, modificandone la conformazione.

Le tessere presenti sulla plancia di gioco sono in totale 121, **più una tessera extra che rimane fuori dal tabellone e permette lo spostamento della griglia.** Le tessere evidenziate in verde, nello schema a fianco, sono incollate al pannello sottostante e quindi immobili. Le righe e le colonne bianche, invece, sono completamente mobili, perciò inserendo la tessera extra in una delle righe o colonne bianche, si provoca uno slittamento che inserisce la tessera extra nel tabellone facendone uscire un'altra.

Sulle tessere saranno disegnati i muri del labirinto, creando strade percorribili o vicoli ciechi. **Dentro al labirinto saranno posti gli obiettivi del gioco**, ovvero oggetti che gli Oratori dovranno cercare di recuperare nel numero maggiore possibile.

In fase di preparazione vengono posti nel labirinto soltanto alcuni dei 60 obiettivi totali e **posizionate le pedine degli Oratori in caselle determinate a estrazione.** Vengono inoltre consegnate a ciascun Oratorio **2 carte obiettivo** sulle quali sono rappresentati i loro primi oggetti da recuperare.

Consegnando 30 kapla al collaboratore assegnato al tabellone di gioco, si ottiene la tessera extra, con la quale è possibile spostare una riga o colonna e muovere la propria pedina lungo un percorso che non attraversi le pareti, con lo scopo di avvicinarsi o raggiungere uno dei propri obiettivi. Se al termine dello spostamento si è raggiunto l'obiettivo, **l'Oratorio si sposta al tavolo delle carte obiettivo per rispondere a una domanda.** In caso di risposta corretta riceve una nuova carta obiettivo e ottiene l'oggetto raggiunto sul tabellone di gioco. In caso di risposta errata, termina il suo turno e, dal successivo, dovrà obbligatoriamente raggiungere l'obiettivo rimanente. **Non si può tornare su un obiettivo di cui si è sbagliata la risposta se non passando prima dall'altro in proprio possesso.**

Se nelle dinamiche di gioco una pedina finisce fuori dal tabellone, verrà rimessa in gioco su una tessera scelta a estrazione.

I giochi da palco consentiranno l'assegnazione di obiettivi extra: l'Oratorio vincitore del gioco da palco da quel momento giocherà con un obiettivo in più.

Vince la festa chi al termine del gioco avrà collezionato più oggetti.