

## PREPARAZIONE

Prendi la tessera Isola del Tesoro (quella con l'icona ☀) e mettila da parte.

Prendi la tessera di partenza (quella con l'icona ⚓) e mettila sul tavolo, all'inizio del percorso che vuoi creare.

Prendi tutte le tessere Isola, mescolale e mettile sul tavolo, a faccia in giù (in modo che mostrino un'isola con un ? sopra), a formare un percorso la cui prima tessera sia la partenza.

Alla fine del percorso, metti la tessera Isola del Tesoro a faccia in su.

Puoi dare al percorso qualsiasi forma desideri: più o meno dritto, a spirale, a serpentello... Sbizzarisciti!

Ogni giocatore prende il galeone del suo colore preferito e lo mette sopra alla tessera di Partenza.

Il giocatore più piccolo del gruppo prende il dado e inizia a giocare!

## COME SI GIOCA

Si gioca a turno, seguendo il senso orario.

Al tuo turno, prendi il dado e tiralo: sposta il tuo galeone in avanti sul percorso di un numero di tessere pari al numero uscito.

Se arrivi su una tessera ancora a faccia in giù, scoprila e mettila a faccia in su.

Se l'Isola su cui sei arrivato non ha effetto (riporta l'icona ✎), il vostro turno è finito.

Se invece ha un effetto, fai quello che dice.

Se l'effetto ti sposta su una nuova tessera isola, girala a faccia in su, se coperta, e fai quello che dice. Continua a farlo finché:

- Non trovi una tessera senza effetto ✎ oppure
- Non ritorni su una tessera su cui sei già stato in questo turno

In entrambi i casi, il tuo turno finisce e la nave rimane su quella tessera.



Il Forziere di legno e la tessera qui a lato ti serviranno solo nella modalità **Inseguimento**.

Un extra gratuito che puoi scaricare dal nostro sito.



Se non vuoi leggere il regolamento, puoi vedere la videospiagione sul nostro canale Youtube. Inquadra il QR Code qui a fianco.



## FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore sposta il suo galeone sulla tessera Isola del Tesoro in fondo al percorso: quel giocatore è il vincitore! Ma attenzione! Arrivare al tesoro è molto difficile viste le insidiose correnti che circondano l'isola. Per sbarcare sull'Isola del Tesoro dovrà arrivarci esattamente: se con il tiro ottieni un numero di movimenti più alto di quello necessario, dovrà muoversi all'indietro sul percorso per il numero di tessere in eccesso.

Se vuoi una partita più veloce, puoi decidere che non serva un tiro esatto, la partita sarà molto più breve!



Realizzato e distribuito da: Red Glove  
Red Glove è un marchio NRG SRL Via E. Filiberto 2  
20149 Milano (MI) Italia [www.redglove.eu](http://www.redglove.eu)  
Illustrazioni: Ferdinando Battistini, Guido Favaro  
Autore: Federico Dumas



# COSA IMPARO GIOCANDO E DIVERTENDOMI A: **PIRATELLO**

## ★ Numeri e Conteggio

Ogni turno tiro il dado e conto le caselle per muovere la mia nave.

**Beneficio:** Alleno il conteggio e imparo a collegare i numeri al movimento.

## ★ Fortuna e Imprevisti

Non posso sapere cosa succederà, ma continuo a giocare e vedere come va!

**Beneficio:** Imparo ad accettare la sfortuna e a non scoraggiarmi.

## ★ Scoperta e Curiosità

Ogni volta che giro una nuova tessera, scopro qualcosa di inaspettato.

**Beneficio:** imparo ad accogliere le sorprese con entusiasmo.



## COSA IMPARO GIOCANDO E DIVERTENDOMI CON UN GIOCO DI SOCIETÀ BEN REALIZZATO

## ★ Concentrazione e Attenzione

Devo concentrarmi per seguire il gioco e fare attenzione alle indicazioni degli altri giocatori.

**Beneficio:** Migliora la capacità di concentrazione e l'attenzione sostenuta.

## ★ Gestione delle Emozioni

Imparo ad accettare che a volte si perde e a gestire la mia frustrazione

**Beneficio:** Aiuta nella gestione delle emozioni e nella costruzione della resilienza.

## ★ Capacità Sociali, Comunicazione e Risoluzione dei Conflitti

Il gioco mi sprona a comunicare con gli altri, rispettare i turni e risolvere i conflitti.

**Beneficio:** Favorisce le capacità sociali, la comunicazione e il rispetto delle regole.

**GIOCARE E DIVERTIRSI  
È IL MIGLIOR MODO  
DI IMPARARE, BUON  
DIVERTIMENTO!**

## LO SAPEVI CHE...

I Tre Porcellini e tutti i giochi Junior e Family del catalogo Red Glove sono creati con la strategia "Educativa Indiretta" che migliora:

## ★ La Motivazione Intrinseca

Il gioco è progettato per essere divertente e coinvolgente, mantenendo alto il mio interesse e la mia motivazione.

## ★ Lo Sviluppo Equilibrato

Non ho pressione di raggiungere per forza gli obiettivi, facendomi imparare in modo rilassato e piacevole.

## ★ L'apprendimento a lungo termine

Sviluppo abilità cognitive, motorie, sociali e linguistiche mentre gioco in modo naturale e inconsapevole, le riesco a ricordare e utilizzare più facilmente nella vita quotidiana.

**IL DIVERTIMENTO NON FINISCE QUI!! VAI SUL NOSTRO SITO PER SCOPRIRE FANTASTICHE ATTIVITÀ DA FARE SU PIRATELLO!**

[WWW.GIOCHIREDGLOVE.IT](http://WWW.GIOCHIREDGLOVE.IT)