

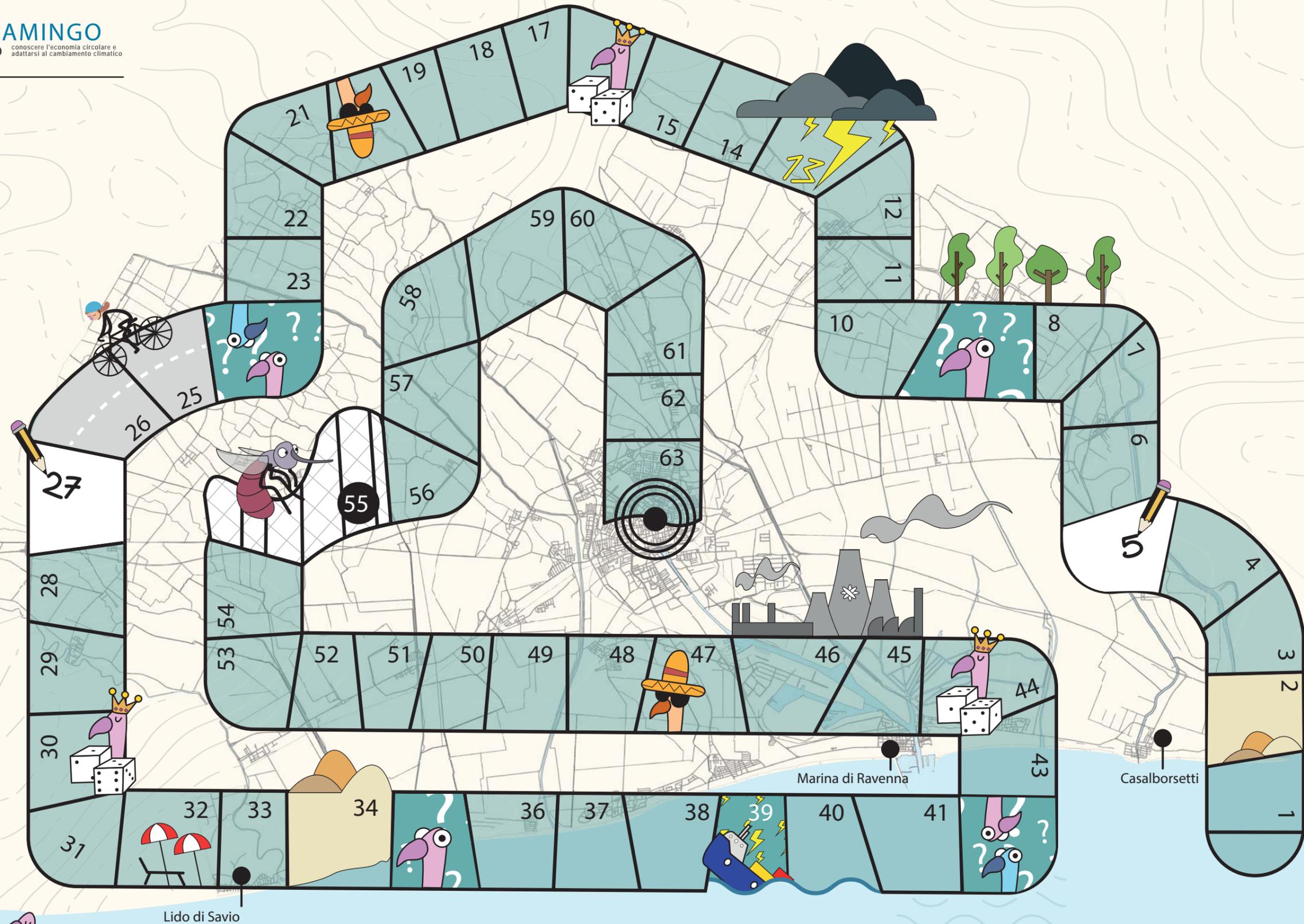


CEAS
R.A.21

multiCentre CEAS
Laboratorio di Economia Circolare e Sostenibilità



RAVENNA



**FLAMINGO
GAME**

Preparati ad arrivare al cuore della città di Ravenna. Tira i dadi e stai attento a dove metti... le zampe. Il percorso è disseminato di caselle speciali, dovrai fare azioni particolari se i dadi ti porteranno a capitarci sopra. Buon divertimento!

CASELLE SPECIALI

casella 2: Sei sulle dune! Raggiungi il Flamingo più avanti di tutti.
casella 5: Pesca una carta disegno. Se la tua squadra indovinerà di cosa si tratta dal tuo disegno avanza di 3 caselle.

casella 9: Pesca una carta domanda. Rispondi correttamente per avanzare di 2 caselle.
casella 13: Un temporale ti coglie impreparato, salta un turno.
casella 16: Primo traguardo: spostati subito in avanti di un numero di caselle pari a quelle coperte dal movimento appena effettuato.
casella 20: Pesca una carta mimo. Mima alla tua squadra l'oggetto o la situazione rappresentati. Se sei bravo e lo indovinano, avanza di 3 caselle.
casella 24: Pesca una carta domanda e ponila agli altri Flamingo. Il primo di loro che indovina può ritirare i dadi e avanzare. Tu avvanzerai lo stesso numero di caselle.

casella 27: Pesca una carta disegno. Se la tua squadra indovinerà di cosa si tratta dal tuo disegno avanza di 3 caselle.
casella 30: Secondo traguardo: spostati subito in avanti di un numero di caselle pari a quelle coperte dal movimento appena effettuato.
casella 34: Sei sulle dune! Raggiungi il Flamingo più avanti di tutti.
casella 35: Pesca una carta domanda. Rispondi correttamente per avanzare di 2 caselle.
casella 39: Tempesta in corso! La corrente ti riporta a Casalborgsetti. Torna con la tua squadra alla casella 1.
casella 42: Pesca una carta domanda e ponila agli altri Flamingo. Il primo di

loro che indovina può ritirare i dadi e avanzare. Tu avvanzerai lo stesso numero di caselle.
casella 44: Terzo traguardo: spostati subito in avanti di un numero di caselle pari a quelle coperte dal movimento appena effettuato.
casella 47: Pesca una carta mimo. Mima alla tua squadra l'oggetto o la situazione rappresentata. Se sei bravo e lo indovinano, avanza di 3 caselle.
casella 55: Mirabilandia! Al parco divertimenti ti punge una zanzara e devi aspettare che il pizzicotto smetta di pruderti: salta un turno.