

# PASQUALAND

## REGOLAMENTO

15 giochi diversi e 15 postazioni diverse.

Quando arrivi all'ingresso, ti verrà consegnata una busta gialla, un regolamento e un biglietto che ti permetterà di partecipare a tutti i giochi.

Sul biglietto ci sono elencati i 15 giochi e il tuo compito è giocare ad ognuno di essi.

Ogni volta che giochi, l'operatore metterà una sigla sul biglietto accanto al gioco che hai appena fatto. Puoi vincere premi come dolciumi, gadget o uova giocando a questi giochi.

Se vinci un uovo, lo dovrai mettere nella tua busta gialla perché al suo interno ha un punteggio.

In alcuni giochi, l'operatore scriverà subito il punteggio ottenuto sul biglietto.

L'obiettivo è che alla fine della giornata tu abbia giocato a tutti e 15 i giochi e ti sarai divertito, insieme ai tuoi genitori.

Quando avrai finito di giocare, dovrai restituire la tua busta gialla con le uova allo staff Avis.

Loro conteranno i punti all'interno delle uova e faranno una classifica.

I tre bambini con il punteggio più alto vinceranno ognuno un uovo gigante.

**BUON DIVERTIMENTO!!!**

## ECCO QUI I GIOCHI E UNA BREVE DESCRIZIONE:

### •ABBATTI I BARATTOLI

Il giocatore, con una palla in mano, tenta di abbattere una piramide di barattoli cercando di buttarne a terra il maggior numero possibile. (1 tiro a disposizione)

Da 1 a 3 barattoli abbattuti = 1 dolcino in premio

Da 4 a 6 barattoli abbattuti = 1 uovo in premio

Oltre 6 barattoli abbattuti = 2 uova in premio

### •LA RUOTA DELLA FORTUNA

Il giocatore gira la ruota e la freccia si fermerà sull'immagine corrispondente al premio che vincerà.  
(2 tiri a disposizione)

### •LUCKY PONG

In una teglia da muffin il giocatore tenterà di centrare il foro fortunato con una pallina da ping pong, ogni foro ha un colore che corrisponde ad un premio. (4 tiri a disposizione)

### •SECCHI FORTUNATI

Il giocatore tenta di centrare dei secchi con una palla. Ad ogni secchio corrisponde un premio.  
(2 tiri a disposizione)

### •CONI PRODIGIOSI

Con un cerchietto, il giocatore tenta di centrare un cono, in base al colore vincerà un premio.  
(6 tiri a disposizione)

0 cono dolcino in premio

Da 1 a 3 cono 2 uova

Da 3 a 6 cono 3 uova

### DADO MAGICO

Sei palloncini sono posizionati su sei bicchieri ed hanno disegnata una faccia di un dado. Il giocatore, lanciando il dado, andrà a scoppiare il palloncino corrispondente sotto al quale troverà un premio.  
(1 tiro a disposizione)

### **STRIKE!**

Il giocatore con una finta palla da bowling tenterà di buttar giù il maggior numero di birilli.

Da 1 a 2 birilli abbattuti = 1 dolcino in premio

Da 3 a 5 birilli abbattuti = 1 uovo in premio

Strike = 2 uova in premio

### **•SOTTO QUALE COPPA?**

Al di sotto di una sola coppa delle tre e si cela un ovetto.

Il giocatore dopo il movimento lo scambio di posizione di esse, dovrà riconoscere la coppa fortunata.

(2 tiri a disposizione)

### **•PESCA L'UOVO**

Il giocatore tenta tramite una canna da pesca di pescare delle uova da una vasca.

(3 tiri a disposizione)

La somma del punteggio delle tre uova verrà scritto sul biglietto dall'operatore

### **•LANCIA E VINCI**

Il giocatore deve centrare con un sacchettino dei buchi, ad ogni buco corrisponde un premio

(2 tiri a disposizione)

### **•CENTRA IL BUCO**

Il giocatore deve tirare una palla da tennis e cercare di centrare il buco.

(2 tiri a disposizione)

Se si fa centro il bambino riceve un uovo, altrimenti un dolcino

### **•FLIP COLORATO**

Il giocatore deve lanciare una bottiglia e cercare di farla cadere in piedi, in base a dove cadrà la bottiglia, possibilità di vincere, dolci o uova o gadget.

(3 tiri a disposizione)

### **•TAPPETO ARCOBALENO**

Il giocatore deve far rotolare un cilindro sopra un tappeto colorato, in corrispondenza a dove si fermerà il cilindro ci sarà un barattolo contenente un uovo o una sorpresa.

(1 tiro a disposizione)

### **•DINO LANCIA**

Il giocatore deve lanciare tre palline e cercare di farle attaccare al velcro

(3 tiri a disposizione)

Tutti a vuoto si consegna un dolcime

10/20/30 si vince 2 uova

80/90/100 si vince 3 uova

### **•CENTRA IL BICCHIERE**

Il giocatore deve far rotolare sul tavolo una pallina e deve cercare di farla entrare in uno dei quattro bicchieri che saranno fissati all'estremità del tavolo

(3 tiri a disposizione)

Tutti a vuoto si consegna un dolcime

1 centro -1 uovo

2 centri - 2 uova

3 centri - 3 uova

**BUON DIVERTIMENTO A GRANDI E PICCINI!!!!**