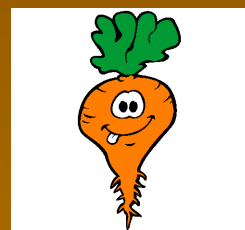
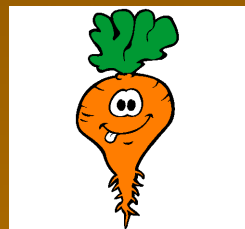
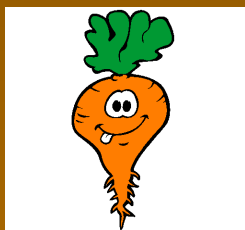
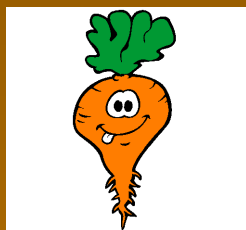
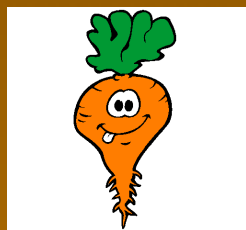
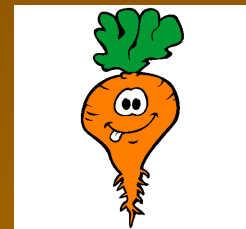
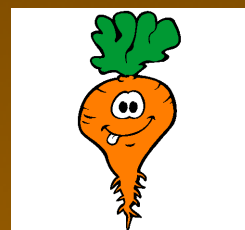
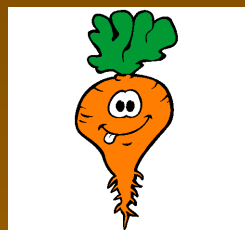
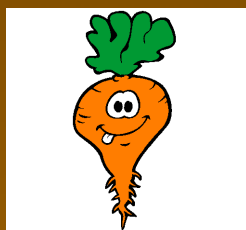
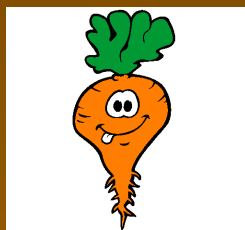
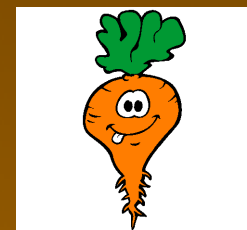
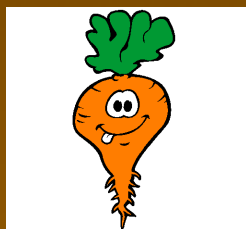
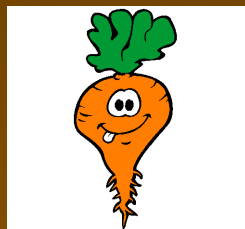
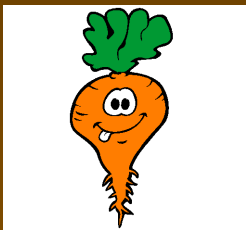
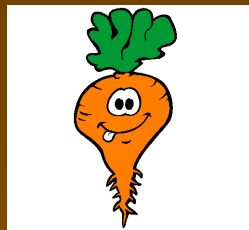
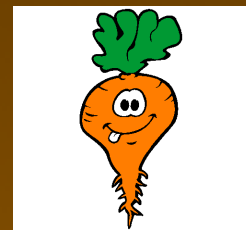
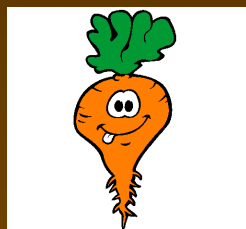
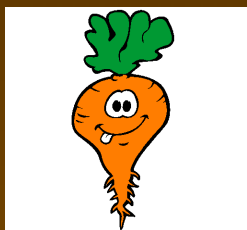
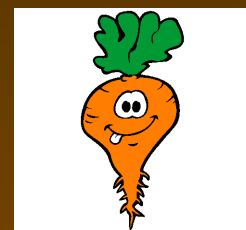
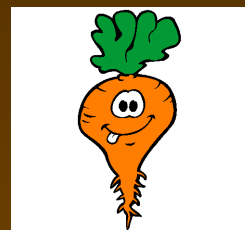
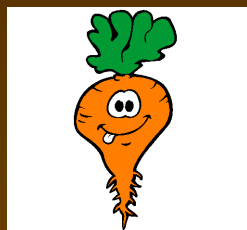
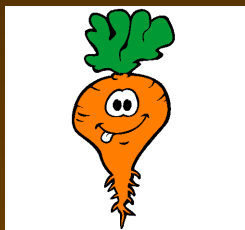


TIRA IL DADO, SE TI ESCE IL NUMERO 3 DOVRAI CREARE TRE PALLINE DA METTERE SOPRA A TRE CAROTE (STARANNO AD INDICARE CHE IL CONIGLIO PASQUALE LE HA MANGIATE). IL GIOCO FINISCE QUANDO AVRAI FATTO MANGIARE AL GOLOSO CONIGLIO TUTTE LE CAROTE PRESENTI NELL'ORTO.





PASQUALE VUOLE FARE IL SUO ORTO ORGANIZZANDOLO IN MODO MATEMATICO. CREA DEI RETTANGOLI DELLA STESSA GRANDEZZA MA IN OGNUNO DI ESSI SEMINA UNA QUANTITÀ DIVERSA DI CAROTE.

ESSENDO MOLTO ARIDA, LA TERRA DELL'ORTO, NECESSITA DI MOLTA ACQUA. L'ASTUTO CONIGLIO, PER RICORDARSI DI ANNAFFIARE IL GIUSTO NUMERO DI VOLTE OGNI PARTE, HA ESCOGITATO UN SISTEMA PER RENDERLO DIVERTENTE; TIRA IL DADO, SE GLI ESCE IL NUMERO 3 DOVRÀ METTERE UN SASSOLINO SOPRA AL PEZZO DI ORTO CHE RAGGRUPPA TRE CAROTE (STARÀ AD INDICARE CHE IL CONIGLIO PASQUALE HA ANNAFFIATO PER LA PRIMA VOLTA QUELLA PARTE DELL'ORTO).

IN QUESTO GIOCO IL CONIGLIO PASQUALE DEVE ANNAFFIARE PER 10 VOLTE LA STESSA PARTE DELL'ORTO PRIMA DI DIRSI SODDISFATTO DEL SUO LAVORO. QUANDO RIUSCIRÀ AD ANNAFFIARE 10 VOLTE, ALMENO UNA DI QUESTE PARTI DELL'ORTO, POTRÀ RITENERSI SODDISFATTO.

PROVA A GIOCARE! HAI BISOGNO DI UN DADO E DI QUALCOSA CHE POSSA PERMETTERTI DI TENERE IL CONTEGGIO DELLE VOLTE.

