

Arriva il jojoco dell'anno!

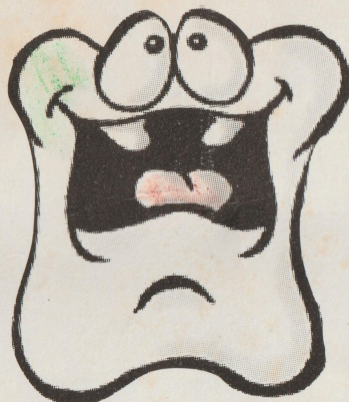
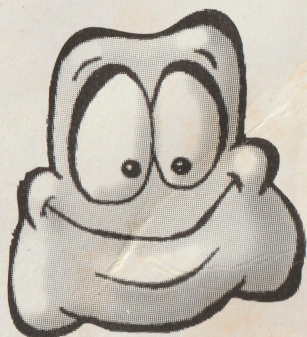
JOJOS



© 1995 LAOR TOYS LTD.
ALL OTHER ARTWORK & CHARACTERS ARE © TM 1996 PANINI S.P.A.



Colorajoj



Sommario

ARRIVA IL JOJOCO PIÙ SPASSOSO DELL'ANNO!

2 TANTO, TANTO TEMPO FA...

3 ARRIVANO I JOJO'S

4 INIZIA LA COLLEZIONE

5 GIOCA E VINCI!

6 SOTTOSOPRA

7 BOWLING

8 IL GRANDE JOJOCO DELL'OCA

10 IL MURETTO

11 SFIDA INFERNALE

12 ARRIVA LA BOMBA!

13 SALTAPICCHIO

14 JOJO'S BASKET

15 IL SEGNAPUNTI



Tanto, tanto tempo fa

Benvenuti nel fantastico mondo dei JOJO'S. Questo nome non vi dice nulla? Non avete la più pallida idea di come funzionino? Allora facciamo un passo indietro e andiamo alla scoperta degli antenati dei JOJO'S. Il divertimento più scatenato dell'anno. Il gioco che vi terrà occupati per ore e ore nei prossimi mesi. Da soli o in compagnia dei vostri amici del cuore! Tanto, tanto tempo fa... diciamo già nella preistoria... i nostri irsuti antenati (sì, proprio gli uomini delle caverne) amavano giocare, tra una caccia al mammoth e l'altra, con degli ossicini che lanciavano per terra e facevano cozzare gli uni contro gli altri. Questo popolare passatempo si è conservato nei secoli arrivando sino ai giorni nostri. Fatevi raccontare dal babbo e dalla mamma, oppure dai vostri nonni, quali giochi facevano usando biglie, ciottoli, tappi di sughero e noccioli di pesca! Scoprirete che il tempo è passato ma che il divertimento è rimasto sempre lo stesso. E ora che abbiamo ripassato la storia siamo pronti a fare la conoscenza dei mitici... **Jojo's**



Arrivano i Jojo's

Dal passato al presente. Un viaggio di migliaia d'anni e le minuscole ossa si sono trasformate nei buffi e coloratissimi... JOJO'S. Hanno forme bizzarre e colori sgargianti. Se li gettate contro il pavimento rimbalzano in modo pazzesco, facendo un rumore inconfondibile. Alcuni sembrano dei fantasmimi, altri dei grotteschi mostriciattoli, altri ancora ricordano dei panciuti denti molari. Tutti, comunque, fanno smorfie ridicole e rispondono al nome di...

JOJO'S!

In questa prima serie troverete tanti personaggi, uno più simpatico e strampalato dell'altro. Iniziate la raccolta e preparatevi a sfidare i vostri amici ad avvincenti gare... all'ultimo JOJO'S!





CAPITAN JOJO



GOMMOLO



POLDO IRACONDO



BONE BONE

Inizia la collezione

I JOJO'S possono essere sia un divertentissimo gioco che costituire una fantastica e coloratissima collezione. I personaggi, dicevamo, sono tanti, ma i colori sono molti, molti di più. Poi ci sono le sagome adesive (stickers) di tutti i JOJO'S da applicare proprio su queste pagine. E non solo: con i JOJO'S potrete rendere più allegra la vostra cameretta, abbellire il vostro diario, oppure scambiare con gli amici gli eventuali doppioni. Fate però attenzione: più JOJO'S riuscite a raccogliere, più personaggi potrete mettere in gioco nelle vostre sfide!



Gioca e Vinci!

Un'ultima raccomandazione riguarda "lo scopo del gioco". Infatti, prima di ogni partita i giocatori devono decidere se giocare per puro divertimento oppure se il vincitore "guadagna" (ovvero si porta a casa) i JOJO'S messi in palio. Quindi, prima di iniziare, chiarite bene il tipo di sfida... e fate attenzione: giocando alla "conquista" potrete vincere moltissimi JOJO'S ma potreste perderne anche altrettanti!



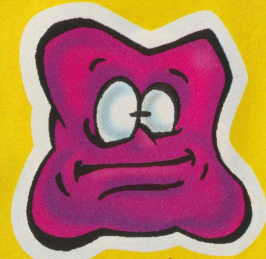
5

TOTÒ SMORFIA



6

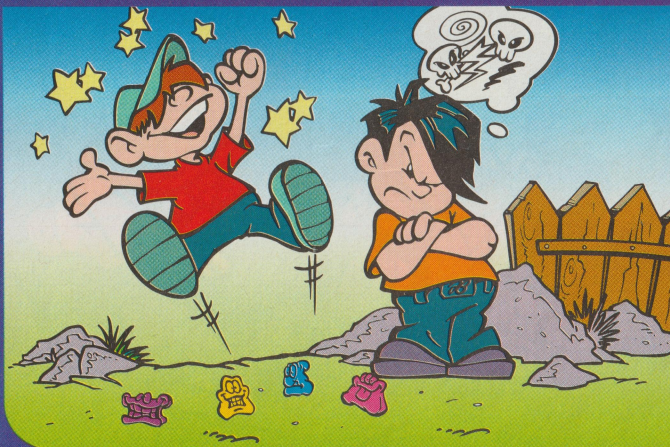
METACARPO DE' PISIS



ULULÌ



ULULÀ



9

ROCK'N'TROLL



JO LINGUETTA



JAMES BONE

12

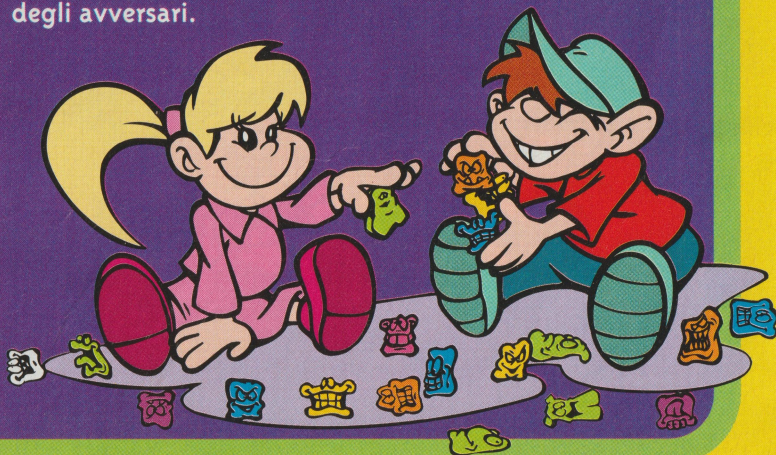
DENTE ALIGHIERI

E ora, dopo aver collezionato i vostri JOJO'S e aver fatto un po' di allenamento, è giunto il fatidico momento di trovare gli avversari e mettere alla prova la vostra abilità di JOJOcatori. Qui di seguito, troverete alcuni giochi con cui incominciare questa spassosa avventura. Scegliete quelli che vi sconfineranno e... BUON DIVERTIMENTO!

Sottosopra

- 1 Ogni giocatore, nello stesso momento, getta in aria 5 JOJO'S.
- 2 Il risultato dipende da come i JOJO'S cadono per terra:

In piedi (Bingo)	5 punti
Su uno dei fianchi	2 punti
A faccia in su	1 punto
A faccia in giù	0 punti
- 3 Vince chi totalizza il punteggio maggiore dopo aver effettuato 3 lanci.
- 4 Il vincitore "conquista" un JOJO'S a scelta di ognuno degli avversari.



Bowling

1 Ogni giocatore sistema sul terreno, a circa 15 cm da un muro, lo stesso numero di JOJO'S (suggeriamo 5).

2 A turno, lanciando un JOJO'S, si deve cercare di abbattere il maggior numero di JOJO'S avversari situati lungo il muro.

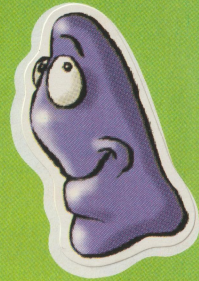
Attenzione: i JOJO'S si devono "lanciare" e non far "rotolare".

3 Per ogni JOJO'S avversario abbattuto si guadagna 1 punto.

4 Se per errore il giocatore colpisce un suo JOJO'S, lo deve sistemare nella posizione originaria, ma non guadagna punti.

5 Vince chi totalizza il punteggio più alto al termine di tre lanci.

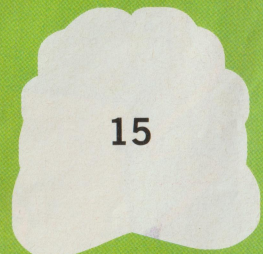
6 Il vincitore "guadagna" un JOJO'S a scelta di ognuno degli avversari.



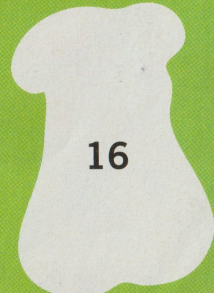
ZIO TIBIA



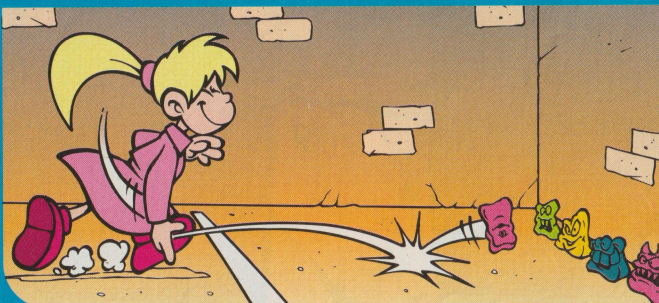
SMILEY O'SMILEY



DIABOLUS



JOJO MOGIO



Il grande jog

PARTENZA



27
FAI UN ALTRO TIRO!

11
PRIGIONE!
STAI FERMO
2 GIRI

© 1995 LAOR TOYS LTD.
ALL OTHER ARTWORK & CHARACTERS ARE © & TM 1996 PANINI S.P.A.

gioco dell'oca



REGOLAMENTO

- 1 Scegliere come segneposto un JOJO'S, in uno dei quattro colori delle caselle.
- 2 A turno, ogni giocatore lancia il dado e muove il segneposto di tante caselle quanti sono i punti totalizzati.

- 3 Quando un giocatore cade su una casella del proprio colore, riceve dagli avversari un JOJO'S.
- 4 Vince chi per primo, con un lancio preciso del dado, giunge alla casella dell'ARRIVO.
- 5 Il vincitore "guadagna" un JOJO'S a scelta di ognuno degli avversari.



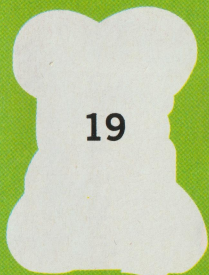
UBERTO TUBERO

Il muretto

- 1 Trovare un muretto adatto al gioco.
- 2 Decidere una distanza di tiro e quindi tracciare una linea dietro la quale i giocatori dovranno sistemarsi prima di effettuare il proprio lancio.
- 3 Ogni giocatore lancia un JOJO'S (è vietato farlo rotolare), cercando di farlo avvicinare il più possibile al muro. Naturalmente è possibile fare rimbalzare il JOJO'S contro il muro!
- 4 Vince chi lancia il suo JOJO'S più vicino al muretto.
- 5 Il vincitore "conquista" un JOJO'S a scelta di ognuno degli avversari.



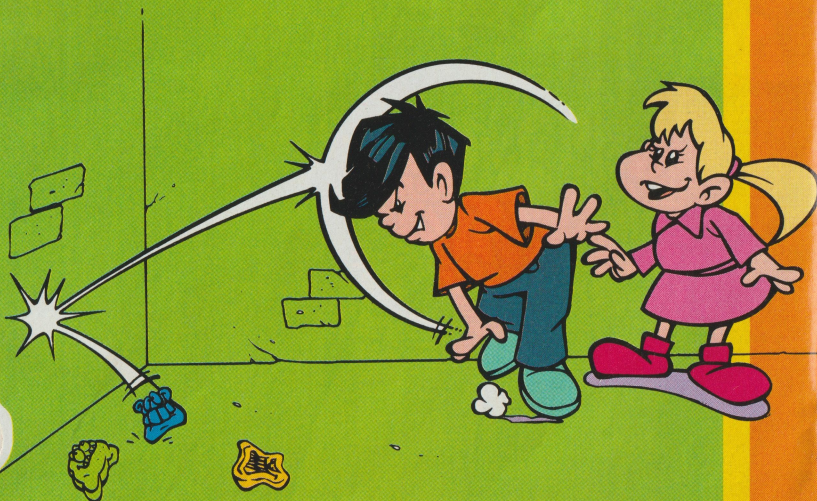
GOBLIN



TORSOLO



JOJOHNNY FREAK



Sfida infernale

SFIDA INFERNALE è il gioco più emozionante perché potrete vincere o perdere "moltissimi" JOJO'S.

- 1 Un giocatore sistema allineati 6 JOJO'S a circa 15 cm l'uno dall'altro.
- 2 L'avversario fa la stessa cosa, tenendo la sua "linea di fuoco" a circa 2 metri dal primo.
- 3 Colpendo un JOJO'S con un dito (come se fosse una biglia), bisogna cercare di abbattere i JOJO'S dell'avversario.
- 4 Il gioco non ha limiti di durata. L'importante è che il numero di lanci sia il medesimo per entrambi i giocatori.
- 5 Ogni JOJO'S abbattuto è un JOJO'S conquistato. Attenzione: al contrario dei giochi precedenti, per SFIDA INFERNALE è consigliato far rotolare i JOJO'S quando si tirano!



21

TOM GANASCIA

22

JACK RIDENTE

23

JO SBERLEFFO

24

FRANCISCO MENISCO

Arriva la bomba!

25

BUBBOLA

26

PIGGY

27

GHIGNO MALIGNO

28

BIRILLO

1 Ogni giocatore sistema il medesimo numero di JOJO'S all'interno di un cerchio.

2 A turno, da una distanza di circa due metri, bisogna lanciare un JOJO'S, cercando di fare uscire dal cerchio quelli degli avversari dopo averli colpiti.

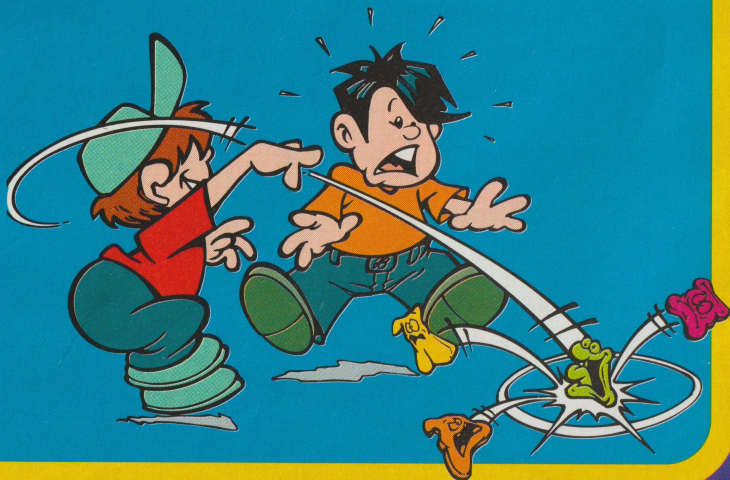
3 Ogni giocatore ha lo stesso numero di tentativi.

4 Se per errore qualcuno colpisce il proprio JOJO'S, facendolo uscire dal cerchio, non potrà rimpiazzarlo.

5 Vince chi, alla fine del gioco, sarà riuscito a mantenere nel cerchio il numero più alto di JOJO'S.

6 Il vincitore guadagna tutti i JOJO'S avversari che avrà colpito e fatto cadere fuori dal cerchio.

Attenzione: per non creare confusione, è preferibile che ogni giocatore utilizzi JOJO'S di colore diverso!



Saltapicchio

- 1 Ogni giocatore allinea 5 JOJO'S a una distanza di circa 5 cm l'uno dall'altro.
- 2 Chi inizia, lancia velocemente in aria il primo JOJO'S, prende il secondo e cerca di acchiappare con una mano quello in volo prima che cada a terra. Si continua così fino ad aver completato la fila.
- 3 Nella seconda manche, saranno due i JOJO'S da recuperare, prima che il JOJO'S lanciato in aria tocchi terra.
- 4 Nella terza fase, più difficile, si deve riuscire a pigliare in un colpo solo almeno tre JOJO'S a terra più quello in volo.
- 5 Quando un giocatore commette un errore, passa la mano al giocatore seguente.
- 6 Vince chi riesce a completare l'intera sequenza senza commettere nemmeno un errore.
- 7 Il vincitore riceve un JOJO'S a scelta da ognuno degli avversari.



29

BONE JOVI**GENGIV KHAN**

31

ROTULINO**JOJOCKER**

Jojo's basket



TONDO JOCONDO

Gara per JOJOcatori veramente esperti!

1 Sistemare una scatola per scarpe (o un recipiente simile) a circa 3 o 4 metri di distanza dal punto di lancio.



MIMINO FANTASMINO

2 A turno, ogni giocatore deve cercare di fare canestro con il proprio JOJO'S.
Regola fondamentale: i JOJO'S devono rimbalzare almeno una volta prima di entrare nella scatola. I veri campioni possono decidere che i JOJO'S debbano rimbalzare anche 2 o 3 volte.



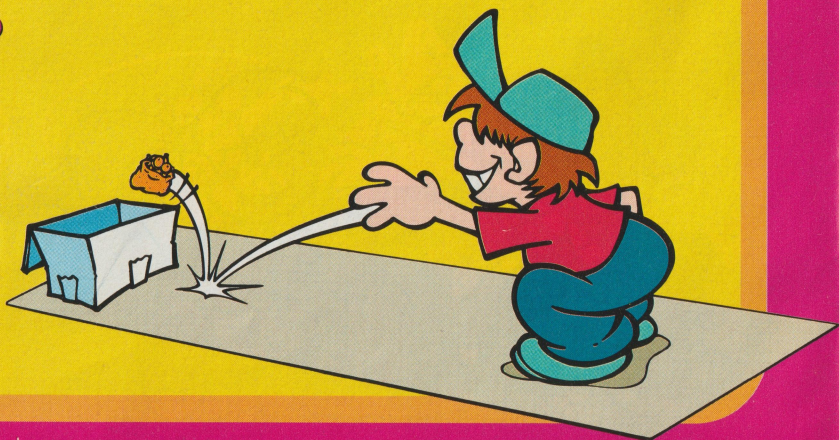
BILL FICCANASO

3 Ogni turno di gioco comprende 10 lanci.

4 Chi riuscirà a fare più centri dopo 10 lanci sarà il vincitore e si farà dare da ogni avversario un JOJO'S.








GASP GASP



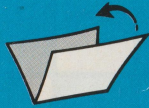


Sottosopra

SCRIVERE IL PUNTEGGIO TOTALIZZATO PER OGNUNO DEI 3 LANCI.

	IN PIEDI 5 punti	Sul fianco 2 punti	A faccia in su 1 punto
 A			
 B			
 C			
 D			
 E			

Il segnapunti



Tagliate e ripiegate questa pagina. Il segnapunti sarà l'indispensabile strumento per determinare il vincitore nelle partite in cui è necessario segnare il punteggio, come SOTTOSOPRA, MURETTO e SALTAPICCHIO.

Non fate errori ed eviterete inutili contestazioni... e VINCA IL MIGLIORE!





Muretto

SEGNARE UNA "X" OGNI VOLTA CHE SI REALIZZA UN LANCIO VINCENTE.

LANCI	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Saltapicchio

PER OGNI LANCIO ANDATO A BUON FINE SI SEGNA UNA "X" SUL SEGNAPIUNTI.

FASI	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

Inventajojo

Sprigiona la tua fantasia! Metti in gioco la tua creatività!

Disegna il tuo coloratissimo JOJO'S e invialo a:

Jojo's-MARVEL HOUSE Viale Emilio Po, 380 - 41100 Modena.

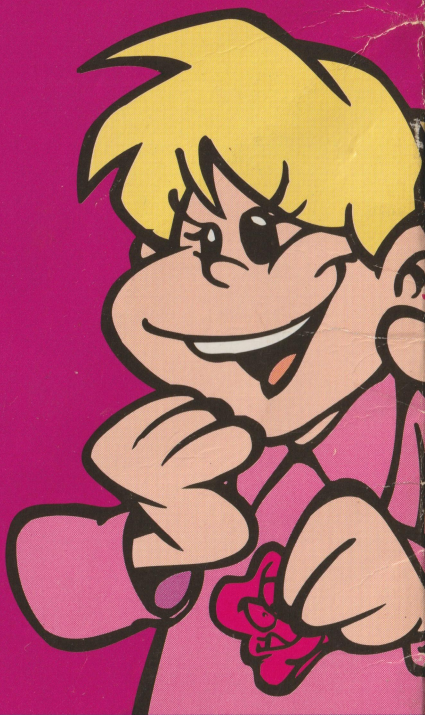
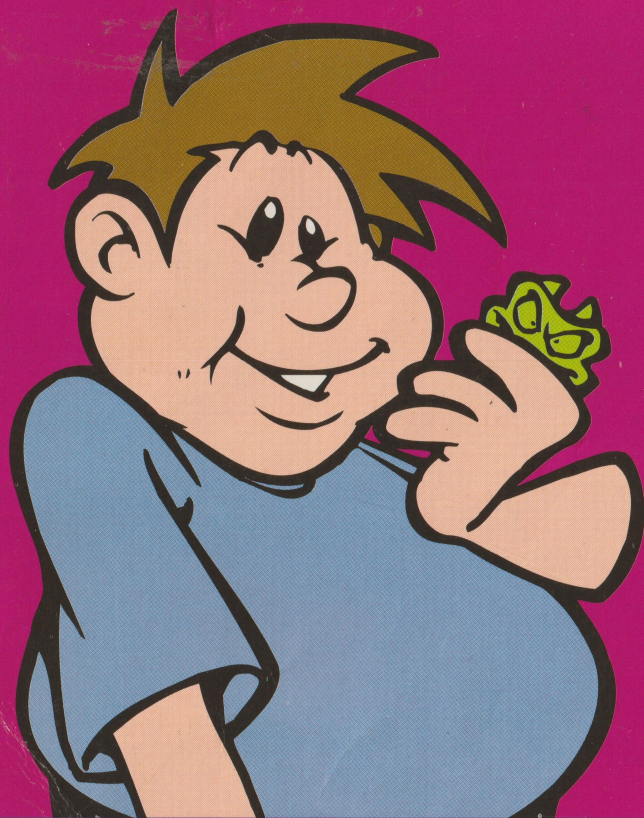
I JOJO'S più buffi, originali, strampalati, bizzarri e ridicoli (insomma i più belli) saranno pubblicati su SAILOR MOON e L'UOMO RAGNO POCKET.

Il JOJOco più spassoso dell'anno continua!





MADE IN ITALY



ITALIA

LE GRANDI RACCONTI PER LA GIOVENTÙ

Pubblicazione mensile • N. 7 • Luglio 1996 • Direttore responsabile: Aldo Hugo Sallustro
Registrazione Tribunale di Modena N. 433 del 27-11-1965 • Direzione e Amministrazione: Panini S.p.A. • Viale Emilio Po, 380
41100 Modena • Tel. 059/382.111 (10 linee) • Distribuzione esclusiva: DeADIS S.r.l. • Via Montefeltro, 6/A • Milano

L. 1500