

Carnaval, Joc de societate cu magnet DJ08524

La carnaval parada trece, dar totul este foarte încâlcit. Fii primul care pune totul în ordinea corectă! E... usor, nu? Dar nu te bucura prea repede - o vei face pe nevăzute!

Vârsta recomandată: 7-99 ani. Pentru 2 jucători.

Conține: 2 baze magnetice, 2 seturi de 5 pionii magnetici, 30 de cărți provocare, zar și 2 săculeți textil.

Concept: „Carnaval Magnet” este un joc de dexteritate, memorie și viteză.

Prima carte le arată jucătorilor cum să-și plaseze pionii pe tablă. Ei pun în săculeț tabla de joc cu pionii așezați pe ea. Apoi întorc o carte provocare și primul jucător care își rearanjează pionii în ordinea afișată pe ea câștigă cartea. Nu trage cu ochiul!

Scopul jocului: Să fii primul jucător care câștigă 5 cărți provocare.

Pregătirea jocului: Fiecare jucător ia o tablă, un săculeț textil și un set de 5 pionii colorați.

Cărțile provocare sunt amestecate și puse în teanc cu fața în jos în mijloc. Se întoarce prima carte și se plasează lângă teanc. Jucătorii așază pionii în ordinea afișată pe carte, apoi își pun tabla în săculeț.

Regulile jocului: ambii jucători joacă în același timp. Se întorce o altă carte provocare din pachet. Ea arată noua ordine în care jucătorii vor trebui să-și aranjeze pionii. Când este dat semnalul de start, jucătorii trebuie să bage mâinile în săculeț, și să mute pionii pe tabla lor de joc. Pionii sunt magnetici pentru o manevrare mai usoară. De îndată ce un jucător crede că toți pionii sunt în ordinea corectă, strigă „STOP” și scoate tabla de joc din săculeț pentru a verifica corectitudinea.

- Dacă pionii sunt așezați corect, câștigă cartea de lângă teanc și o plasează în fața lor. Cartea provocare de deasupra teancului este plasată alături de al doilea jucător, se așază pionii în ordinea corectă și începe o nouă rundă.
- Dacă a greșit, el pierde una dintre cărțile câștigate într-o rundă precedentă (dacă au). Cartea de lângă teanc este pusă înapoi în partea de jos a teancului, iar cea de deasupra este așezată alături. Ambii jucători își plasează pionii conform pozițiilor afișate pe noua carte de start și începe o nouă rundă.

Sfârșitul jocului: primul jucător care câștigă 5 cărți provocare câștigă jocul.

Varianta pentru jucători experți:

Odată ce jucătorii au stăpânit jocul, zarul poate fi folosit pentru a adăuga un nivel suplimentar de dificultate.

Regulile de joc sunt aceleași, dar înainte ca semnalul de start să fie dat, jucătorii trebuie să dea cu zarul și să realizeze provocarea respectivă pentru a câștiga runda.

Provocările zarului:

Pionii trebuie aranjați invers pozițiilor afișate pe cartea provocare.

Jucătorii pot folosi doar o mână.

Jucătorii trebuie să poziționeze corect doar 4 pionii pentru a câștiga.

Un joc de Côme Caffin și Sonia Lioret.

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani, poate conține piese mici. A se utiliza sub directă supraveghere a unei persoane adulte.

Producător: Djeco, Franta.

Importator și distribuitor: BORIBON COM SRL Bucuresti, str Viitorului nr 21 Tel: 0212111063