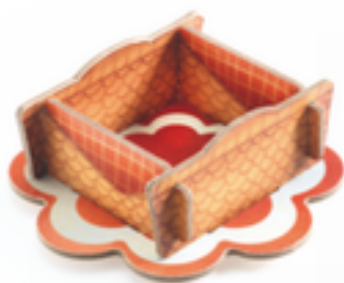


Redwoods

4-8 ANI



Redwoods



x1



x1



x1



x1



x11



x5



x1



x1



A fost odată o fetiță numită Scufița Roșie care a mers să culeagă flori în pădure. Dar aveți grijă, Lupul Cel Rău pândește! Uniți-vă forțele ca să o ajutați să își culeagă florile și să ajungă acasă teafără înainte ca lupul să o prindă. Scopul jocului: Să colectați, împreună, cele 5 jetoane în formă de floare înainte ca Lupul să ajungă la casă.

CONFIGURAREA JOCULUI

1. Așezați tabla în centrul mesei.
2. Amestecați cele 11 jetoane rotunde și puneți-le, cu fața în jos, pe buștenii de lemn.
3. Puneți figurina Scufița Roșie pe jetonul de deasupra bușteanului roșu.
4. Așezați lupul la începutul potecii care duce spre casa bunicii.
5. Așezați cele 5 jetoane în formă de floare în colțul din stânga sus.
6. Puneți coșulețul pe zona de aceeași culoare, în mijlocul buștenilor de lemn.
7. Amestecați și așezați cele 4 cărți cu vânătorul cu fața în jos lângă tablă.



CUM SE JOACĂ!

Cel mai tânăr jucător începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

În timpul turei sale, jucătorul activ aruncă zarul și o mută pe Scufița Roșie în direcția săgeții, avansând numărul de spații indicat de zar.

Scufița Roșie ajunge pe un jeton cu fața în jos

1. Jucătorul trebuie să spună ce crede că va găsi dedesubt: o floare, un lup sau un vânător.

Notă: dacă jetonul nu a fost încă întors, jucătorul poate doar să ghicească. Dacă a mai fost dezvăluit anterior, jucătorul trebuie să încerce să-și amintească ce era.

2. Jucătorul întoarce jetonul și îl lasă cu fața în sus.

Dacă ghicește corect, efectuează acțiunea corespunzătoare tipului de jeton și jetonul rămâne cu fața în sus:

Floare: ia o floare din câmpia din colțul stânga sus și pune-o în coș.

Lup: nu se întâmplă nimic.

Vânător: întoarce o carte cu vânător la alegere, efectuează acțiunea corespunzătoare acelei cărți (vezi explicațiile de mai jos), apoi pune cartea la loc dintre celelalte cărți cu vânător și amestecă-le.

Dacă ghicesc greșit, lupul avansează 1 spațiu de-a lungul potecii.

Este rândul următorului jucător.

Scufița Roșie ajunge pe un jeton cu fața în sus

Jucătorul trebuie să efectueze imediat acțiunea corespunzătoare tipului de jeton:

Floare: ia un jeton în formă de floare din câmpia din colțul stânga sus și pune-l în coș.

Lup: mută lupul înainte cu 1 spațiu.

Vânător: întoarce o carte cu vânător la alegere, efectuează acțiunea corespunzătoare acelei cărți (vezi explicațiile de mai jos), apoi pune cartea la loc dintre celelalte cărți cu vânător și amestecă-le.

Este rândul următorului jucător.



CÂND IES CIUPERCILE LA JOACĂ!

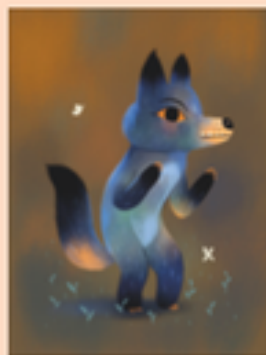
Dacă, în timpul aruncării zarului, jucătorul ajunge pe ciupercă, toate jetoanele cu fața în sus sunt întoarse cu fața în jos, inclusiv cel pe care se află Scufița Roșie. Este rândul următorului jucător.

Dacă lupul ajunge pe unul dintre spațiile albastre acoperite cu ciuperci, toate jetoanele cu fața în sus sunt de asemenea întoarse cu fața în jos, inclusiv cel pe care se află Scufița Roșie.

ZOOM PE CĂRȚILE VÂNĂTOR



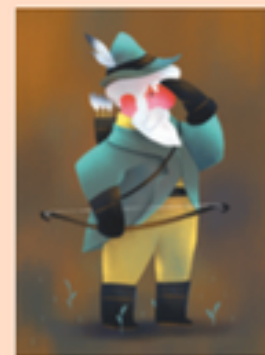
La două jetoane rotunde care sunt cu fața în jos, uită-te la ele, apoi întoarce-le înapoi.



Lupul face un pas în față.



Alegeți un buchet de flori și puneți-l în coș.



Lupul face un pas în spate.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Câștigați cu toții atunci când cele 5 jetoane în formă de floare au fost plasate în coș. Totuși, dacă lupul ajunge primul la casă, pierdeți... și tot ce trebuie să faceți este să vă încercați norocul din nou!

DJ05269

