

Joc Cucerește muntele, cod FG020U

Pentru 2-5 jucători. Vârsta recomandată: +7 ani. Durata jocului: 50 min.

Joc de cooperare și strategie. Dezvoltă planificarea, anticiparea mișcărilor și gândirea strategică, cooperarea între jucători.

Conținutul este detaliat pe fișa din interior- piese cu ajutorul cărora se construiește planșa de joc, forme triunghiulare și neregulate care alcătuiesc un munte, cu trasee și puncte de oprire, cu diferite forme de relief (pădure, roci, gol alpin cu zăpadă), figurine pionii și zaruri din lemn, tokenuri cartonate cu provizii, animale, o zână, cabane, gunoi, premii.

Scopul jocului: completarea unui traseu până în vârful muntelui, iar jucătorul care ajunge sus să adune cât mai multe puncte.

Pregătirea jocului

Se completează baza muntelui. Fiecare jucător alege o culoare și pune triunghiul cu culoarea respectivă la baza muntelui, în locurile indicate. Notă: dacă sunt mai puțin de 5 jucători, piesele cu punctele de start se așază cât mai departe unele de altele; triunghiurile nealese se pun cu semnul x în sus. Jucătorii își pun apoi și pionii de culoarea corespunzătoare pe punctele de start de pe aceste piese. Piesele triunghiulare (cu față dublă) se amestecă și se pun în teancuri separate: 3 teancuri cu câte 5 piese zăpadă, 3 teancuri cu câte 10 piese roci, 4 teancuri cu câte 16 piese pădure. Fiecare jucător primește un token cu măr și unul cu apă, iar restul tokenurilor cu provizii, gunoi, animale se pun în teancuri separate, alături de zână, așezată separat.

Începe jucătorul care a fost cel mai recent la munte, aruncând cu zarurile numerotate- un zar va fi pentru construit muntele și celălalt pentru înaintare; jucătorul va decide care zar îl folosește pentru fiecare mișcare.

Construirea muntelui: jucătorul ia câte piese arată zarul ales și le potrivește peste cele deja poziționate, completând marele munte. Întâi se iau piese cu pădure; după ce acestea se termină, se continuă cu roci, apoi la final zăpada. Jucătorul poate lua piese din oricare teanc potrivit zonei de relief la care construiește, dar fără a se uita la partea de jos; piesele nu se pot schimba odată luate din teanc. Piesele se pun mergând în sus de la baza la munte, și formând un triunghi mare, cu o piesă singulară în vârf (triunghiul cu steguleț); piesele trebuie să se atingă, nu se pot pune piese separat de cele deja poziționate; piesele triunghiulare se pot așeza cu vârful în jos doar dacă au în ambele laterale alte piese vecine potrivite; piesele se pot așeza cu oricare parte în sus, dar traseul trebuie să fie continuu (traseul nu se termină cu o margine de la o piesă vecină sau marginea muntelui). Nu se poate bloca traseul/ cărarea unui alt jucător.

Piesele speciale:

Cabana: dacă sunt mai mult de 3 jucători, poziționarea acesteia pe planșa de joc trebuie să fie agreată de cel puțin încă un jucător. Se pune apoi și tokenul cabană pe piesa triunghiulară.

Gunoi: atunci când se pune o piesă triunghiulară cu flori/floare, pe ea se așază un token gunoi.

Organisme vii: când jucătorul al cărui rând este ia o piesă triunghiulară cu animal sau ciuperci, o alătură imediat planșei de joc munte, apoi pune tokenul corespunzător pe ea. Piesa va fi căsuța animalului respectiv, și tokenul intră în joc.

Notă: având teancuri diferite cu piese de același fel, poate fi util la planificarea mișcărilor; este indicat să păstrați teancurile cât de mult posibil (să nu le epuizați luând din același teanc). Luați în considerare și cărările celorlalți jucători. Puteți să vă sfătuiți pentru a avea în final mai multe șanse să ajungeți în vârf.

Înaintarea (pentru a muta pionul, a căra provizii sau a aduna mai multe puncte)

Al doilea zar va fi folosit pentru oricare mișcare pe cărare. Numărul de pe zar poate fi "consumat" cu piese triunghiulare, piese cu provizii sau puncte.

Proviziile

Dacă pionul ajunge pe o piesă triunghiulară cu pomi fructiferi, jucătorul poate recolta un măr; dacă ajunge pe o piesă cu lac, ia apă; dacă ajunge la o piesă cu cabană, ia și un măr și apă.

Dacă ajunge primul la o cabană, jucătorul alege dacă păstrează tokenul respectiv sau nu. Dacă ajunge la o piesă cu floare/flori pe care este gunoi, alege dacă îl adună sau nu. Oricare token (cabană sau gunoi, va consuma un punct din numărul indicat de zar).

Pionii se pot muta doar pe cărare, înainte și înapoi. Nu este obligatoriu să se facă toți pașii indicați de zar (se pot face mai puține mutări). E permis să fie mai mulți pioni pe aceeași piesă triumfiulară.

Atunci când un animal intră în joc, se introduce și zarul corespunzător. Zarul va arăta care animal se poate muta și câte piese înaintează. Doar un animal se poate muta la o aruncare; dacă animalul indicat de zar nu este încă în joc, nu se întâmplă nimic. Animalele se mută astfel încât să blocheze alți pioni sau să îi împingă pe cărare în avantajul propriu.

Fiecare animale are alt rol:

Ursul- dacă ajunge pe o piesă unde sunt pioni, ursul fură toate merele jucătorilor respectivi. La fel se întâmplă și dacă un pion se întâlnește cu ursul pe cărare, dar poate continua să înainteze. Merele furate de urs se pun înapoi în teancul cu provizii, iar ursul se întoarce pe căsuța sa. Dacă ursul întâlnește pionul unui jucător care nu are mere, nu se întâmplă nimic. Dacă ursul stă pe o piesă cu pomi, jucătorul care ajunge acolo nu poate culege mărul conform regulii generale.

Șarpele- blochează cărarea. Jucătorii trebuie să îl îmbuneze cu toată apa pe care o au dacă se întâlnesc cu șarpele pe cărare sau dacă șarpele ajunge pe o piesă pe care sunt pioni. Tokenul șarpe se pune apoi înapoi în teancul cu animale și apa în teancul cu provizii. Dacă jucătorul nu are apă pentru a-i da șarpelui, nu mai poate înainta către vârful muntelui.

Yeti- pionul se sperie atât de tare dacă se întâlnește cu yeti încât fugă înapoi până la zona fără zăpadă. Yeti poate speria mai mulți jucători, în funcție de numărul de pe zar. După această sperietură, yeti merge la casa lui.

Regulile animalelor: dacă se află în casa potrivită, animalele nu au niciun efect. Animalele se pot deplasa și în afara cărărilor, dar fără a depăși teritoriul fiecăruia: ursul nu poate să iasă din pădure, șarpele e limitat la roci, yeti se ascunde în zăpadă. Animalele nu au efect dacă pionul unui jucător este în cabană.

Proviziile

Sunt esențiale pentru a putea câștiga. Un jucător poate căra maxim 3 ape și 3 mere.

Proviziile se pot pierde (1) din cauza unui animal (ursul poate fura mere și șarpele ia apa jucătorilor), (2) de la prea mult efort- fiecare zonă are o limită de mutări, și anume: dacă zarurile arată împreună mai mult de 10 și jucătorul este în zona de pădure, dacă zarurile au mai mult de 8 în zona de roci, dacă zarurile arată mai mult de 6 în zona cu zăpadă, jucătorul care a dat cu zarurile pierde o provizie (alege dacă dă un măr sau o apă). De fiecare dată când un jucător urcă spre zona superioară, consumă din provizii: atunci când trece din pădure spre roci, jucătorul pierde 1 măr sau 1 apă, iar când urcă de pe roci pe zăpadă, consumă 1 măr și 1 apă.

Atunci când o provizie se pierde de către oricare jucător, tokenul respectiv se pune înapoi în teanc.

Când un jucător nu are provizii pentru a plăti penalitățile, ca urmare a acestui accident, trebuie să se întoarcă: dacă e pe zăpadă, coboară la adăpostul din zona rocilor; dacă este pe roci, coboară la adăpostul din pădure; dacă este în pădure, coboară la piesa de start.

Zâna ajută iubitorii muntelui. Odată intrată în joc, zâna poate fi luată de jucători atunci când dau dublă cu zarurile. Jucătorul o păstrează până când vrea ajutorul ei, sau până când un alt jucător dă o dublă. Zâna poate anula efectul unui animal, atunci când pionul ajunge pe o piesă unde era acesta; în acest caz, animalul se mută la casa sa. Zâna poate anula pierderea de provizii la trecerea dintr-o zonă în alta. Zâna anulează urmarea accidentului (regresul dacă jucătorul nu are provizii). Odată ce s-a folosit puterea zânei sau dacă un jucător ajunge în vârf și are zâna, tokenul se mută pe piesa ciupercuță.

Odată ce muntele este construit în întregime, jucătorii continuă să arunce cu ambele zaruri numerotate, alegând după care să joace. Dacă o piesă nu se poate așeza niciunde, sau dacă blochează câștigarea jocului, se pune la baza teancului cu piese rezerve, mișcare care ia un punct din numărul indicat de zar (similar cu o construcție).

Jocul se termină atunci când unul sau mai mulți jucători ajung în vârf.

Punctele se împart după cum urmează: jucătorul care a ajuns primul în vârf primește 5 puncte, locul 2 primește 3 puncte, locul al treilea primește 1 punct. Toate proviziile permise sunt duse de jucător până în vârf, plus 1

punct per provizie. Tokenurile cu cabane și cele cu gunoi valorează câte 1 punct. Jocul este câștigat de jucătorul ajuns în vârf cu cele mai multe puncte.

Dacă jucătorii nu reușesc să construiască o cărare, pierd jocul.

AVERTISMENT! Contraindicat copiilor sub 3 ani, contine piese mici, pericol de inghitire. Pastrati aceste informatii pentru referinte ulterioare.

Produs in Barcelona de Londji-jucarii originale pentru copii intre 3 si 103 ani.

Importator si Distribuitor: SC BORIBON COM SRL, Bucuresti, str. Viitorului 21, www.boribon.ro