

GUESS MY DRESS DEDUCTION GAME



REGULI DE JOC

PIESE INCLUSE.....	3
REGULI	4
EXEMPLE DE VALIDARE	7
ARTICOLE VESTIMENTARE	8

PIESE INCLUSE

A



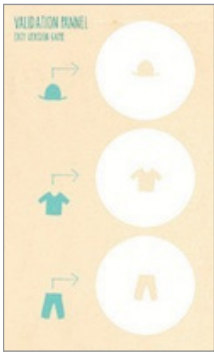
A) planșe de joc

B



B) panoul de numărătoare

C



C) panou de validare

D



D) fișe pentru notarea scorului

E



E) articole vestimentare

F



F) jetoane de validare

Ghicește ce haine port

JOC DE DEDUCȚIE

Număr de jucători: 2

Vârsta jucătorilor: 5-105 ani

Durata fiecărei partide: 20 minute

PIESE INCLUSE

- 2 planșe de joc reversibile (1 pentru fiecare jucător)
- 1 panou de numărătoare
- 1 panou de validare
- 54 de articole vestimentare: 27 pentru jucătorul A (fundal albastru) și 27 pentru jucătorul B (fundal galben)
- 21 de jetoane de validare: 3 OK, 9 culoare, 9 model
- 2 marcaje pentru panoul de numărătoare
- Cabina de probă: panou separator pentru a ascunde planșa de joc a jucătorului 1
- Pungă de bumbac pentru a ascunde hainele nefolosite ale jucătorului 1

DESCRIERE

Îmbracă-ți personajul cât mai creativ posibil; adversarul tău trebuie să ghicească cum l-ai îmbrăcat. Dacă ghicește corect, câștigă.

SCOPUL JOCULUI

Ghicește cum a îmbrăcat jucătorul 1 personajul său cu numărul minim de încercări.

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE

Fiecare jucător primește o planșă de joc pe care o plasează în fața sa cu personajul preferat cu fața în sus. Fiecare jucător primește un set complet de haine. Jucătorul 1 primește jetoanele de validare.

JOCUL

Un joc are două runde și fiecare rundă are trei pași:

PASUL 1: Jucătorul 1 își îmbracă personajul fără ca jucătorul 2 să poată vedea, folosind panoul separator pentru a ascunde planșa și punga de bumbac pentru a ascunde toate hainele nefolosite.

PASUL 2: Jucătorul 2 folosește intuiția pentru a-și îmbrăca personajul cum crede că a făcut jucătorul 1 și apoi îi cere jucătorului 1 să valideze presupunerea sa.

PASUL 3:

Dacă jucătorul 2 a ghicit corect toate cele trei articole vestimentare, primește 3 jetoane de validare OK și câștigă runda sa. Dacă a ghicit greșit oricare dintre haine, trebuie să interpreteze jetoanele de validare pentru a deduce combinația corectă. Apoi, jucătorul 2 repetă pasul 2, modificând ținuta personajului său și cerând o nouă validare.

Dacă jucătorul 2 nu ghicește combinația câștigătoare după cinci încercări, pierde runda sa.

Numărul de încercări este marcat pe panoul de numărătoare.

Când prima rundă s-a terminat, jucătorii schimbă rolurile și joacă a doua rundă: jucătorul 1 devine jucătorul 2 și invers.

REGULI

Jucătorul 1 nu poate face nicio modificare la ținuta pe care a ales-o până la sfârșitul runde.

Jucătorul 1 trebuie să folosească o pălărie, un top și pantaloni pentru a-și îmbrăca personajul și articolele trebuie plasate în poziția corectă (de exemplu, nu poți pune o pereche de pantaloni pe capul personajului – evident!)

Jucătorului 2 nu îi este permis să arunce o privire pe furiș la planșa de joc sau cărțile de haine ale jucătorului 1.

SFÂRȘITUL JOCULUI

După finalizarea celor două runde:

- Dacă doar un jucător a câștigat o rundă, el sau ea câștigă jocul.
- Dacă ambii jucători au câștigat câte o rundă, câștigătorul este persoana care și-a câștigat runda cu cel mai mic număr de ghiciri.
- Dacă ambii jucători și-au pierdut runda sau dacă au făcut același număr de ghiciri, ar trebui să joace din nou până când există un câștigător clar.

VALIDAREA

Validarea este momentul când jucătorul 1 îi dă jucătorului 2 jetoanele de validare de care are nevoie pentru a deduce combinația corectă de haine pentru a câștiga.

Există trei niveluri de dificultate care pot fi jucate.

● Nivel de bază: 5-6 ani

Jocul se joacă cu panoul de validare. Jucătorul 1 validează fiecare articol vestimentar individual. Dacă jucătorul 2 a ghicit culoarea sau modelul corect, de exemplu al pălăriei, jucătorul 1 plasează jetonul de validare corespunzător lângă pălărie pe panoul de validare. (Exemplu: dacă jucătorul 1 a folosit o pălărie roșie cu buline și jucătorul 2 a ghicit o pălărie roșie cu dungi, jucătorul 1 plasează jetonul de validare roșu în poziția pălăriei pe panoul de validare.)

Jucătorul 1 repetă procesul de validare pentru top și pantaloni. Dacă jucătorul 2 a ghicit culoarea și modelul corect (adică articolul vestimentar corect), jucătorul 1 plasează un jeton OK lângă acel articol pe panoul de validare.

● Nivel intermediar: 6-8 ani

Jocul se joacă fără panoul de validare. Jucătorul 1 validează fiecare articol vestimentar individual. Dacă jucătorul 2 a ghicit culoarea sau modelul corect, de exemplu al pălăriei, jucătorul 1 pregătește jetonul de validare corespunzător. (Exemplu: dacă jucătorul 1 a folosit o pălărie roșie cu buline și jucătorul 2 a ghicit o pălărie roșie cu dungi, jucătorul 2 primește un jeton de validare roșu.)

Jucătorul 1 repetă procesul de validare pentru top și pantaloni. Dacă jucătorul 2 a ghicit culoarea și modelul corect (adică articolul vestimentar corect), jucătorul 1 îi dă un jeton OK.

IMPORTANT: la acest nivel jetoanele de validare sunt plasate împreună într-o grămadă, astfel încât jucătorul 2 nu știe pentru care articol vestimentar a ghicit corect culoarea sau modelul.

● Nivel expert: +6 ani

Jocul se joacă fără panoul de validare. Jucătorul 1 validează întreaga ținută împreună. Mai întâi, jucătorul 1 confirmă dacă există ghiciri corecte (atât culoare, cât și model) și selectează un jeton OK pentru fiecare articol ghicit corect.

Pentru articolele vestimentare care nu au fost ghicite corect, jucătorul 1 analizează dacă jucătorul 2 a avut dreptate în privința modelului sau culorii. Indiferent dacă ghicirea corectă se află în același articol vestimentar sau nu, jucătorul 1 îi dă jucătorului 2 jetonul (jetoanele) de validare corespunzător(corespunzătoare).

(Exemplu: dacă jucătorul 1 a ales o pălărie roșie cu buline și jucătorul 2 a ghicit pantaloni roșii cu buline, jucătorul 2 va primi 1 jeton de validare roșu și 1 jeton cu buline.)

Jucătorul 1 prezintă validarea sa ca o singură grămadă de jetoane.

JUCĂTOR 1 A

JUCĂTOR 2

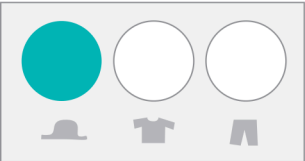
EXEMPLE DE VALIDARE



exemplul A



• elementar



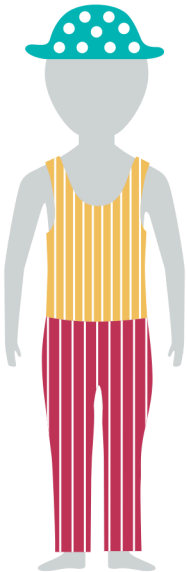
• intermediar



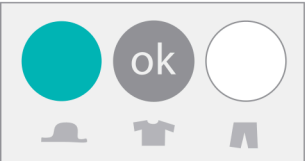
• expert



exemplul B



• elementar



• intermediar



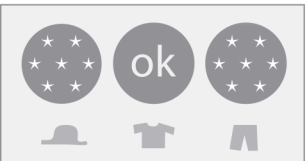
• expert



exemplul C



• elementar



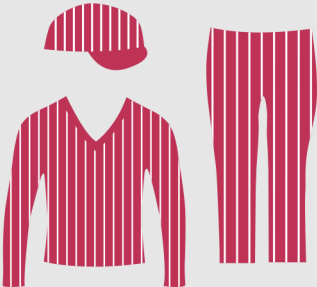
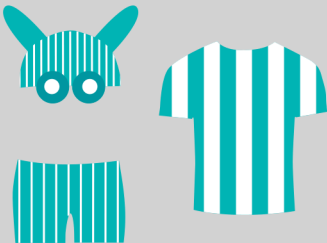
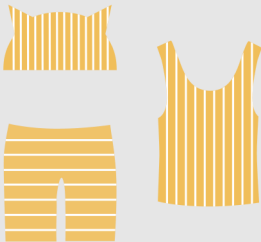
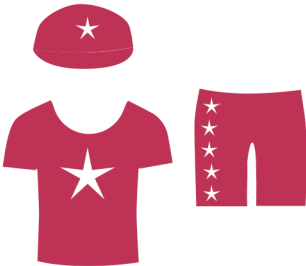
• intermediar



• expert



ARTICOLE DE ÎMBRĂCĂMINTE / JETOANE DE VALIDARE

loñdji.®
B A R C E L O N A