

# Ready, Steady, Go!



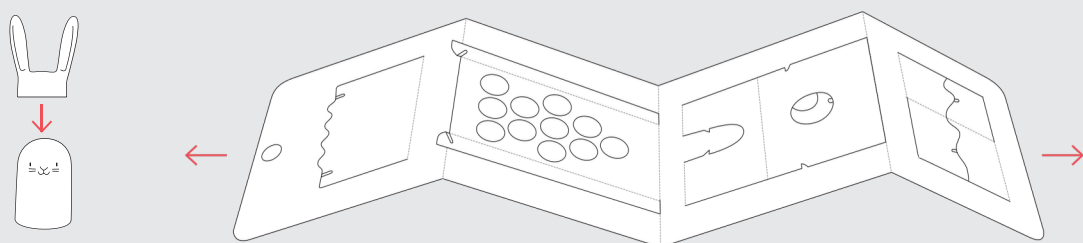
COOPERATION  
GAME

*The incredible race  
of the Tortoises & the Hare*

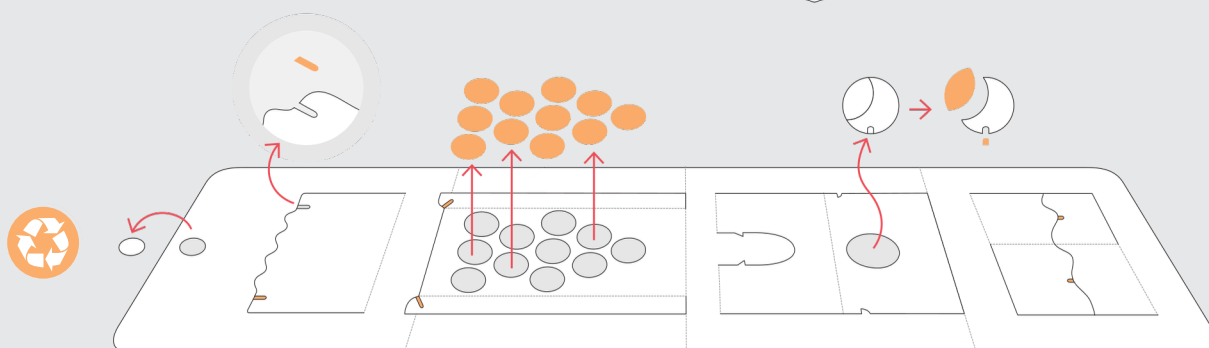


REGULI DE JOC

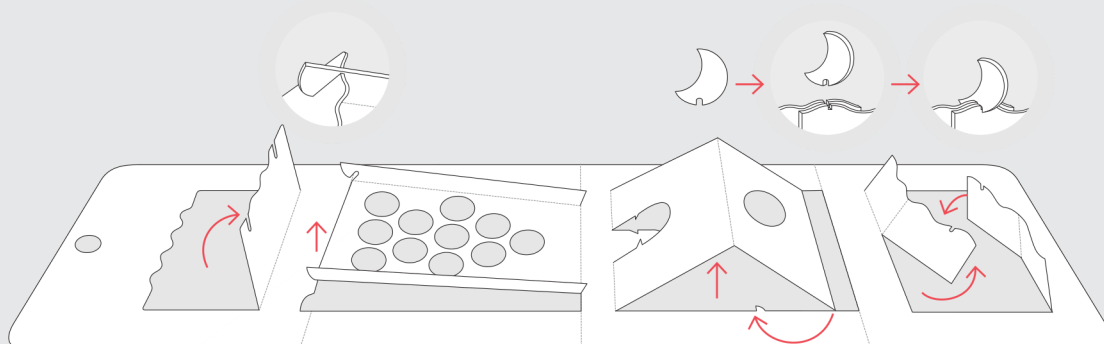
01



02

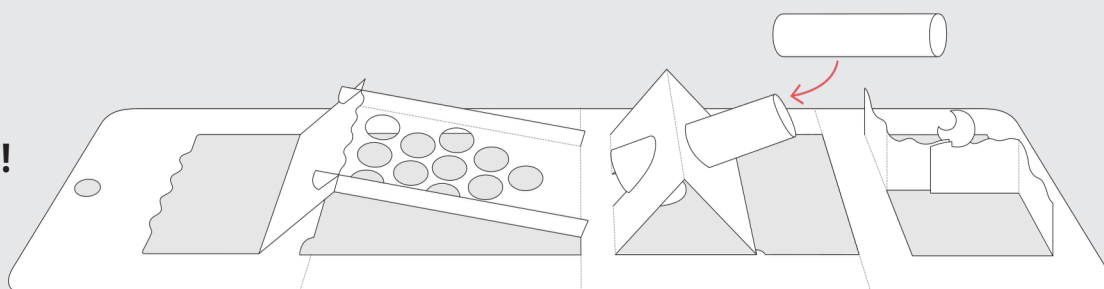


03



04

**PREGĂTIȚI DE JOC!**



## CURSA ȚESTOASELOR

### JOC DE STRATEGIE ȘI COOPERARE

Jucătorii dezvoltă strategii împreună pentru a se asigura că iepurele nu câștigă cursa.

### A FOST ODATĂ CA NICIODATĂ...

... o iepuroaică laudăroasă care credea că este cea mai rapidă din pădure. Într-o zi, țestoasele au provocat-o la o cursă, iar ea a acceptat. Țestoasele știau că, lucrând împreună, au o șansă de câștig.

**Număr de jucători:** de la 2 la 4

**Vârsta jucătorilor:** de la 5 ani în sus

**Durata unui joc:** 25 de minute

### PIESE INCLUSE

**x1** tablă de joc cu un circuit prin pădure

- 1** **x1** tub de carton
- 2** **x1** bilă de lemn
- 3** **x1** figurină de lemn: iepurele
- 4** **x4** figurine de lemn: țestoasele
- 5** **x20** jetoane cu lăptuci
- 6** **x1** jeton de iepure cu două fețe: treaz / adormit
- 7** **x1** jeton cu morcov
- 8** **x4** premii: primul / al doilea / al treilea / super țestoasa
- 9** **x2** jetoane de nivel: 1 lăptucă (ușor) / 2 lăptuci (difil)

### SCOPUL JOCULUI

Toate țestoasele trebuie să ajungă la linia de sosire înaintea iepurelui. Dacă reușesc, jucătorul care ajunge ultimul câștigă premiul pentru cea mai autentică țestoasă dintre toate: Super Țestoasa.



**1** **x1**



**2** **x1**



**3** **x1**



**4** **x4**



**5** **x20**



**6** **x1**



**7** **x1**



**8** **x4**



**9** **x2**

## ÎNAINTE SĂ ÎNCEPEȚI

- 1 Asamblați tabla de joc în centrul mesei și așezați tubul în locul lui (vezi pag. 2)
- 2 Fiecare jucător își alege o țestoasă și o așază pe căsuța de start. Iepurele pornește tot din această căsuță.
- 3 Pregătirea jetoanelor: Oferiți câte 3 jetoane cu lăptuci fiecărui jucător și puneți-le pe celelalte într-o grămadă.
- 4 Iepurele și morcovul: Așezați jetonul de iepure cu fața în sus (partea cu „treaz”) în centrul mesei, alături de jetonul cu morcov.
- 5 Alegerea nivelului: Alegeți nivelul de dificultate și plasați jetonul corespunzător: 1 lăptucă = ușor, 2 lăptuci = dificil.



### DEFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Primul jucător este cel care poate face cea mai lungă săritură de iepure.

Jucătorul căruia îi vine rândul dă drumul bilei prin tub:

Dacă bila aterizează într-o gaură numerotată (de la 1 la 4), jucătorul poate:

- A) Să își mute propria țestoasă înainte cu acel număr de căsuțe, sau
- B) Să mute înainte țestoasa care a rămas cel mai mult în urmă cu acel număr de căsuțe.

\*Unele găuri oferă, de asemenea, un jeton cu lăptucă jucătorului activ.

Dacă bila nu aterizează într-o gaură, aceasta se rostogolește până la capătul rampei 6 în dreptul simbolurilor x1, x2 sau x3. În acest caz, mutați iepurele înainte cu acel număr de căsuțe.



### ACȚIUNI

După ce ai aruncat bila sau după ce te-ai mutat, poți efectua acțiuni folosind lăptucile. Pentru a efectua oricare dintre aceste acțiuni, jucătorul activ trebuie să plătească 1 sau 2 lăptuci, în funcție de nivelul de dificultate ales în timpul pregătirii jocului. Lăptucile folosite se întorc în grămadă.

- **BILĂ EXTRA:** Dacă nu îți place rezultatul aruncării tale, poți arunca bila din nou platind lăptucile necesare.
- **SĂRITURA:** Pe tabla de joc există diverse animale care vor să ajute țestoasele, dar pentru a face acest lucru, trebuie să te afli pe una dintre cele două căsuțe corespunzătoare și să plătești lăptuci. Dacă nu mai ai lăptuci, nu vei putea efectua această acțiune.



Căsuțe de ajutor:

**Șoarecii** (patinele cu roțile): Sari de pe căsuța 4 sau 5 pe căsuța 10.

**Aricii** (racheta): Sari de pe căsuța 14 sau 15 pe căsuța 21.

**Bufnițele** (catapulta): Sari de pe căsuța 25 sau 26 pe căsuța 33.

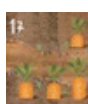
**Vulpile** (trotineta): Sari de pe căsuța 39 sau 40 pe căsuța 45.

## REGULI

### CĂSUȚE SPECIALE:



-LĂPTUCI (căsuțele 2, 9, 16, 36, 44 și 48):  
Dacă o țestoasă aterizează pe o căsuță cu lăptucă, jucătorul primește un jeton cu lăptucă din grămadă.



-MORCOVI (căsuțele 3, 8, 17, 34, 35 și 43):  
Dacă iepurele aterizează pe o căsuță cu morcov, așezați jetonul cu morcov deasupra figurinei iepurelui. Următoarea dată când iepurele se mută, acesta va înainta de două ori valoarea indicată de bilă. După aceea, înapoiți jetonul cu morcov în centru.

### SCURTĂTURĂ PENTRU ȚESTOASĂ (7) (căsuțele 19 – 32):

Dacă o țestoasă aterizează pe căsuța 19, poate lua scurtătura către căsuța 32.

**PĂDUREA ADORMITĂ (8)** (de la căsuța 19 la 33, și cele 4 căsuțe de scurtătură): De fiecare dată când iepurele aterizează pe una dintre căsuțele albastre din Pădurea Adormită, întoarceți jetonul cu iepure pe partea sa adormită.

Următoarea dată când iepurele joacă, în loc să se mute, acesta se trezește: întoarceți jetonul pe partea trează și nu îl mutați, ceea ce înseamnă că își pierde rândul respectiv. În timp ce hoinărește prin pădure, iepurele va ațipi cu siguranță de mai multe ori pentru scurte reprize de somn – profitați din plin de acest lucru pentru a muta țestoasele înainte!



**IEPURELE MERGE ÎNAPOI** (căsuțele 12, 37 și 49):  
Dacă iepurele aterizează pe una dintre aceste căsuțe, trebuie să se mute înapoi cu numărul de căsuțe indicat.



**REPETĂ PARCURGEREA PĂDURII ADORMITE** (căsuța 32):  
Dacă iepurele aterizează pe căsuța 32, trebuie să ocolească din nou Pădurea Adormită luând-o pe scurtătură.

### ȚESTOASELE SE URCĂ UNA PESTE ALTA

- **(A)** Dacă o țestoasă aterizează pe o căsuță unde se află deja una sau mai multe țestoase, aceasta se va urca deasupra celorlalte. În acest fel, ea beneficiază de toate mutările efectuate de țestoasa de dedesubt, mergând „la cocoasă”.
- **(B)** Țestoasa aflată pe ultimul loc este cea de deasupra, nu cea de dedesubt.
- **(C)** Dacă iepurele aterizează pe o căsuță unde se află una sau mai multe țestoase, sau dacă o țestoasă aterizează pe o căsuță cu iepurele, iepurele se urcă deasupra țestoaselor. În acest moment, țestoasele nu se mai pot muta până când nu se mută iepurele.

## SFÂRȘITUL JOCULUI

Dacă toate țestoasele ajung la linia de sosire înaintea iepurelui, toți jucătorii câștigă. Ultima țestoasă care ajunge la sosire primește Premiul Super Țestoasa. Dacă iepurele ajunge la sosire înaintea tuturor țestoaselor, jocul este pierdut.

## VARIANTĂ – PUNCTE

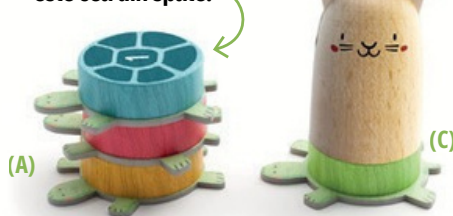
Încercați să jucați adunând puncte. Pe spatele jetoanelor cu salată este afișat 1 punct, iar în spatele trofeelor există de asemenea puncte. Dacă toate țestoasele ajung la sosire înaintea iepurelui, jucătorii numără punctele cu care au ajuns la final: 1 punct pentru fiecare salată + punctele de pe trofee. Jucătorul cu cele mai multe puncte este câștigătorul.

## DINCOLO DE JOC

Iată un joc care...

- încurajează munca în echipă
- introduce gândirea strategică
- stimulează luarea deciziilor
- oferă surprize distractive și decizii comune

**(B) Această țestoasă este cea din spate.**









REGULI DE JOC

**lonđji.**<sup>®</sup>  
BARCELONA