

Joc cu cărți de memorie și cooperare Roboți, cod DJ05097

Vârsta recomandată: 5 - 99 ani Număr de jucători: 1-5.

Conține: 34 de cărți dintre care 16 provocare, 16 părți de robot (cap, corp, brațe, picioare în diferite culori), 1 carte cap „Robot bun”, 1 carte cap „Robot rău”.

Scopul jocului: folosiți-vă memoria colectivă pentru a construi „Robotul bun” înaintea „Robotului rău”.

Pregătirea jocului: amestecați cărțile părți de robot și așezați-le în mijlocul mesei de joc cu fața în sus, într-o grilă de 4 x 4 cărți.

Așezați cele 2 capete ale „Robotului bun” și „Robotului rău”, cu fața în sus, unul lângă celălalt.

Amestecați cărțile provocare și așezați-le cu fața în jos într-un teanc.

Memorați poziția pieselor robotului (culoarea și tipul de parte), numărați 10 secunde și apoi întoarceți-le cu fața în jos.

NB: Este interzis jucătorilor să se consulte în timpul memorării cărților. Toți jucătorii trebuie să încerce să memoreze toate cele 16 cărți.

Jocul: la fiecare rundă a jocului, un jucător întoarce o carte provocare și o așază cu fața în sus în mijlocul mesei. Această carte arată un robot întreg fabricat din 4 părți: cap, 2 brațe, corp și 2 picioare.

Toți jucătorii se consultă pentru a identifica cărțile parte de robot necesare pentru a construi un robot identic cu cel de pe cartea provocare (părți de aceeași culoare).

Jucătorii cad de acord și jucătorul care a tras cartea provocare întoarce cele 4 cărți robot, astfel încât acestea să fie cu fața în sus:

- Dacă cărțile întoarse construiesc robotul provocare, ai câștigat! Folosiți reversul cărții provocare pentru a construi corpul „Robotului bun”.

- Dacă cărțile întoarse nu construiesc robotul provocare (culoare sau parte greșită), pierzi! Utilizează reversul cărții provocare pentru a construi corpul „Robotului rău”...

Cărțile cu piese robot rămân în aceeași poziție și sunt întoarse cu fața în jos pentru a începe o nouă rundă a jocului. Următorul jucător întoarce o carte provocare.

Construirea roboților „buni” și „răi”:

Roboții „Buni” și „Răi” se construiesc din cartea cap de robot bun/rău și 4 cărți provocare poziționate precum în imagine.

Sfârșitul jocului: Dacă reușiți construirea „Robotul bun” înaintea „Robotului rău”, jocul este câștigat.

Dacă „Robotul rău” este construit primul, jocul se pierde!

Un joc de Jonathan Favre-Godal și Paul Morillas Lopez.

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani! Pastrati eticheta pentru referinte ulterioare.

Producator: Djeco, Franta. Importator si distribuitor: Boribon Com, str. Viitorului nr. 21, Bucuresti, tel 0212111063