



THE FAIRY & THE WIZARD

COOPERATION Game



REGULI DE JOC

ZÂNA ȘI VRĂJITORUL

JOC DE COOPERARE ȘI CONSTRUCȚIE

Jucătorii dezvoltă strategii împreună pentru a-l împiedica pe vrăjitor să câștige jocul.

A FOST ODODATĂ CA NICIODATĂ...

...a fost o zână și un vrăjitor. Zâna voia să crească o pădure în care fiecare animal să aibă propria casă în care să trăiască. Însă vrăjitorul voia să prindă animalele pădurii în cuști. Ajutați-o pe zână să-l oprească pe vrăjitor din a-și duce la bun sfârșit planurile.

Număr de jucători: de la 2 la 5

Vârsta jucătorilor: de la 6 ani în sus

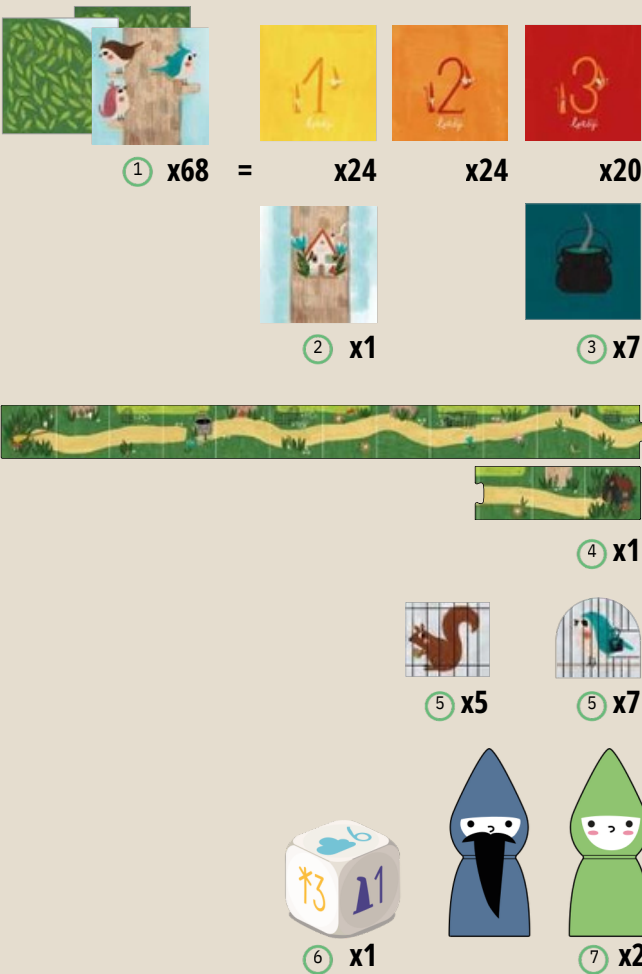
Durata unei partide: 30 de minute

PIESE INCLUSE

- 1 x68 Piese de pădure
-24 cu verso galben
-24 cu verso portocaliu
-20 cu verso roșu
- 2 x1 piesă căsuța zânei
- 3 x7 piese de vrăji (cu un ceaun pe verso)
- 4 x1 tablă de joc din 5 piese de asamblat
- 5 x12 piese cușcă: 7 cuști pentru păsări și 5 cuști pentru veverițe
- 6 x1 zar din lemn
- 7 x2 figurine din lemn: o zână și un vrăjitor

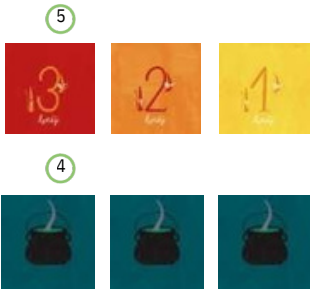
SCOPUL JOCULUI

Colaborați pentru a construi o pădure în care fiecare copac are același număr de cuiburi ca cel al veverițelor și păsărilor, înainte ca vrăjitorul să poată arunca 7 vrăji sau să închidă în cuști 12 animale.



ÎNAINTE SĂ ÎNCEPEȚI

- 1 Asamblați cele 5 piese ale tablei de joc. Tabla reprezintă un traseu de la casa vrăjitorului până la mătura zburătoare.
- 2 Așezați figurina vrăjitorului pe casa lui.
- 3 Puneți căsuța zânei lângă una dintre cele 5 rădăcini de copac de pe tablă. Așezați figurina din lemn a zânei pe casa ei.
- 4 Amestecați cele 7 piese de vrăji și așezați-le cu fața în jos, în rând.
- 5 Amestecați piesele de pădure în funcție de culoare și formați 3 grămezi cu versoul în sus, câte o grămadă pentru fiecare culoare.

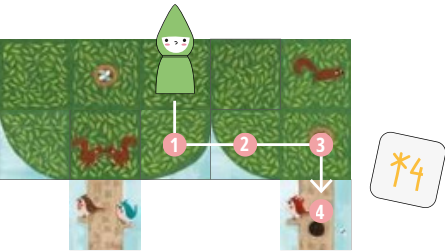


JOCUL

Jucătorii joacă pe rând. Jucătorul care a văzut cel mai recent o zână sau un vrăjitor începe. Jucătorul aruncă zarul și face exact ceea ce este indicat pe fața acestuia.

ACȚIUNI:

- Zâna (bagheta):** dacă apare bagheta zânei, jucătorul căruia îi vine rândul alege una dintre aceste două acțiuni:
 - **CONSTRUIEȘTE:** ia numărul de piese de pădure indicat pe zar (3, 4 sau 5) și așază-le pe tabla de joc urmărind ilustrația pentru a crea o pădure de copaci.
 - **MUTĂ ZÂNA:** mută zâna înainte atâtea căsuțe (piese de pădure) cât indică zarul (3, 4 sau 5). Zâna se poate muta de la o piesă la alta doar atunci când acestea se ating.



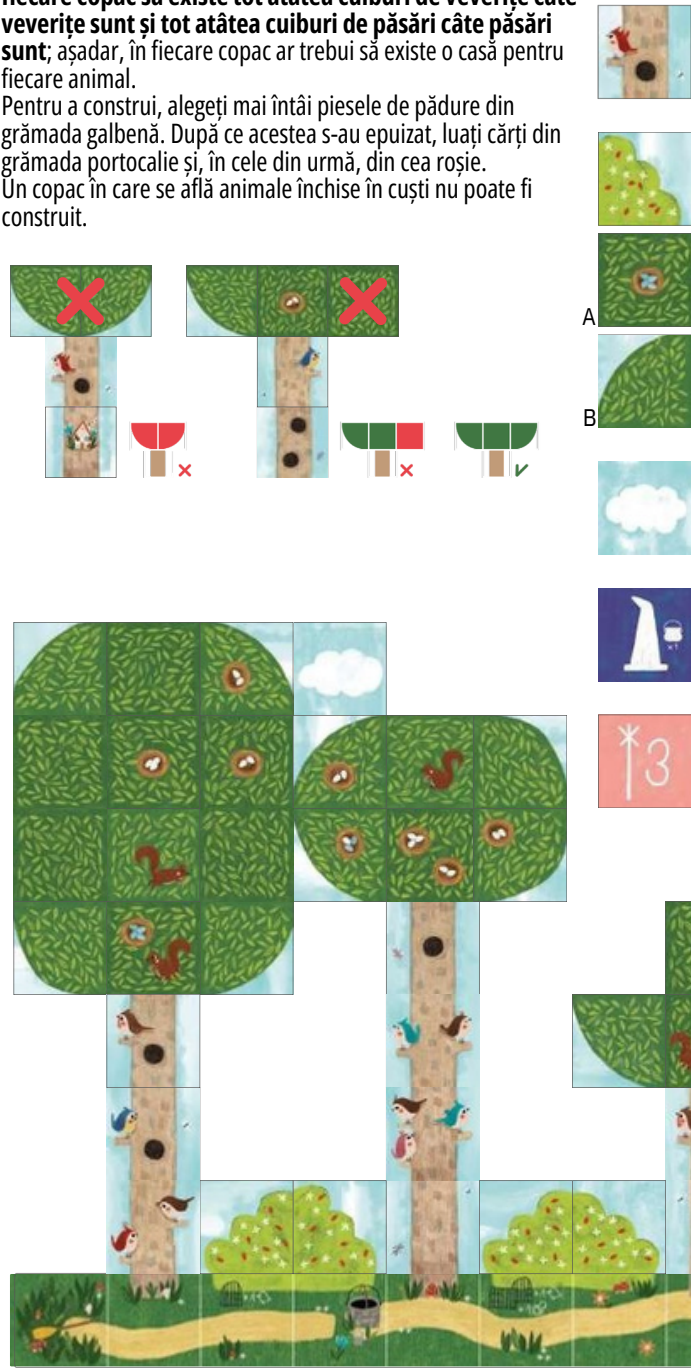
- Vrăjitorul (pălăria):** dacă apare pălăria vrăjitorului, jucătorul mută figurina vrăjitorului înainte pe traseu cu numărul de căsuțe indicat pe zar (1 sau 2) și încearcă să efectueze acțiunea de pe căsuța pe care a aterizat vrăjitorul.
- Norul:** atât zâna, cât și vrăjitorul efectuează acțiunea cu numărul indicat pe zar (6). Zâna alege una dintre cele două acțiuni: mută sau construiește.



CONSTRUIEȘTE:

În timpul jocului, jucătorii construiesc o pădure de copaci. Singura condiție pe care trebuie să o îndeplinească este ca **în fiecare copac să existe tot atâtea cuiburi de veverițe câte veverițe sunt și tot atâtea cuiburi de păsări câte păsări sunt**; așadar, în fiecare copac ar trebui să existe o casă pentru fiecare animal.

Pentru a construi, alegeți mai întâi piesele de pădure din grămada galbenă. După ce acestea s-au epuizat, luați cărți din grămada portocalie și, în cele din urmă, din cea roșie. Un copac în care se află animale închise în cuști nu poate fi construit.

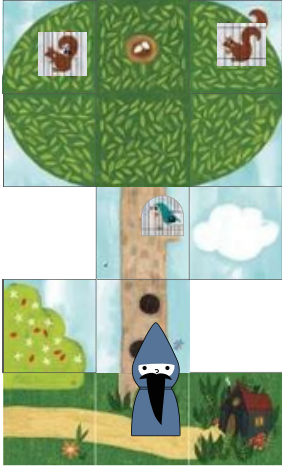


Tipuri de piese:

- **PIESĂ DE TRUNCHI:** Acestea se așază lângă una dintre cele 5 rădăcini de copac care pornesc din traseu sau lângă o altă piesă de trunchi. Toate rădăcinile de copac trebuie să aibă cel puțin o piesă de trunchi deasupra. Unele trunchiuri au crengi pe care se află păsări sau cuiburi de veverițe.
- **PIESĂ DE TUFIS:** Între copaci, jucătorii trebuie să plaseze două piese de tufiș, deoarece acestea o ajută pe zână să se deplaseze prin pădure (nu uitați că zâna nu poate traversa căsuțele de pe traseul vrăjitorului).
- **PIESĂ DE COROANĂ:** Există două tipuri: **interiorul coroanei (A)** și **marginile coroanei (B)**. Coroanele trebuie să aibă o lățime de 3 piese, iar cele 4 piese cu colțuri exterioare trebuie să fie plasate pe margini. În coroane se află veverițe și cuiburi, iar numărul acestora trebuie să fie întotdeauna egal cu cel al cuiburilor de veverițe și al păsărilor de pe trunchi. În timp ce se construiesc copacii, piesele de coroană pot fi repositionate, iar cele care nu au cuiburi sau veverițe pe ele pot fi chiar mutate la un alt copac, atât timp cât nu există cuști în copacii unde doriți să mutați piesele.
- **PIESĂ DE NOR:** Aceste piese se plasează în jurul copacilor, în spații care nu afectează construcția. Norii îi permit zânei să se deplaseze mai repede: dacă aterizează pe o piesă de nor, ea poate să sară pe un alt nor și să își continue deplasarea.
- **PIESĂ CU PĂLĂRIE:** Există 2 piese cu pălărie ascunse printre piesele de pădure. Acestea îl ajută pe vrăjitor. Dacă un jucător obține una, trebuie să întoarcă una dintre cele 7 piese de vrăji și să execute acțiunea indicată pe carte. Odată jucat, piesa cu pălărie este scoasă din joc.
- **PIESĂ CU BAGHETĂ:** Există 4 astfel de cărți și ele o ajută pe zână. Dacă un jucător obține una, zâna mai joacă o dată cu numărul indicat pe piesă. Odată jucat, piesa cu baghetă este scoasă din joc.

VRĂJITORUL:

Vrăjitorul se deplasează de-a lungul traseului: de la casa lui până la mătura zburătoare. Când la mătura zburătoare, sare înapoi la casa lui și se oprește pentru a arunca o vrajă.



Vrăjitorul vrea să prindă toate animalele în capcană. De fiecare dată când aterizează pe o căsuță cu rădăcină de copac, el plasează tot atâtea cuști câte animale sunt în copac. Fiecare piesă-cușcă se pune deasupra câte unui animal.

De-a lungul traseului există căsuțe care îl ajută pe vrăjitor să prindă animalele: acestea plasează 1 sau 2 cuști de tipul indicat. Jucătorii aleg care sunt animalele ce vor fi puse în cușcă.

Traseul are 2 căsuțe care sunt nefavorabile pentru vrăjitor (marcate cu o floare albastră):

- CUȘTI DESCHISE:** Când vrăjitorul aterizează pe această căsuță, până la 3 animale alese de jucători pot scăpa din cuștile lor.
- Piese-cușcă se întorc în grămadă.**
- FÂNTÂNĂ:** Când vrăjitorul aterizează pe această căsuță, rămâne pe loc și stă o tură. Următoarea dată când pe zar apare pălăria, vrăjitorul nu joacă, ci iese din fântână și revine pe traseu.

VRĂJILE:

De fiecare dată când vrăjitorul se întoarce la casa lui, el aruncă o vrajă: jucătorul întoarce o piesă din rândul de vrăji. Fiecare dată când un jucător întoarce o piesă de vrajă, acest lucru îl ajută pe vrăjitor. Există 4 tipuri de piese de vrajă:

- MERGI ÎNAPOI SAU ÎNAINTE ***

(A): Această piesă trebuie plasată pe locul corect de pe traseu (urmăriți florile). Din acel moment, dacă vrăjitorul aterizează pe această căsuță, el se poate deplasa înapoi sau înainte, așa cum este indicat pe noua căsuță.

(B): Această piesă trebuie plasată pe locul corect de pe traseu. Din acel moment, dacă vrăjitorul aterizează pe această căsuță, el înaintează din nou cu același număr de căsuțe indicat de zar.



- PRINDE ÎN CAPCANĂ PĂSĂRI SAU VEVERIȚE**

(C): Vrăjitorul prinde în capcană 2 sau 3 animale de tipul indicat pe piesă (jucătorii aleg care sunt acestea).

(D): FLOAREA ALBASTRĂ Vraja eșuată. Jucătorii aleg una dintre cele două căsuțe marcate cu o floare albastră pentru a așeza vrăjitorul pe ea și execută acțiunile indicate.

ZÂNA:

Zâna se deplasează pe piesele de pădure. Ea se mișcă întotdeauna de pe o latură pe alta, niciodată pe diagonală, și doar între piese care se ating, pe un număr maxim de piese indicat de zar. Jucătorii mută zâna pentru a elibera animalele închise în cuști și pentru a proteja copacii.

ELIBEREAZĂ ANIMALELE: Când zâna traversează o piesă pe care se află una sau mai multe cuști, animalele sunt eliberate, iar piesele-cușcă se întorc în grămadă. PROTEJEAZĂ COPACII: Vrăjitorul nu poate prinde animalele dintr-un copac în capcană dacă zâna se află acolo.

REGULI

Dacă un jucător nu poate plasa niciuna dintre piesele de construcție pe care le-a extras,această piesă se pune la fundul grămezii de culoarea corespunzătoare și nicio altă carte nu mai este jucată în timpul acelei ture. **IMPORTANT:** Dacă un copac are animale prinse în cuști, jucătorii nu pot adăuga piese noi la el până când zâna nu ajunge acolo și le eliberează. Jucătorii trebuie să folosească întotdeauna tipul corect de cușcă indicat (pentru păsări sau veverițe). Dacă nu este posibilă plasarea piesei-cușcă deoarece nu există animale libere de acest tip, cușca nu se joacă. Nu uitați că nu puteți prinde animalele într-un copac care este protejat de zână.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Dacă jucătorii reușesc să plaseze ultima piesă de pădure pe tablă, toate animalele sunt eliberate automat, iar zâna și animalele au câștigat jocul.

Dacă vrăjitorul reușește să întoarcă cele 7 piese de vrăji sau prinde 12 animale în cuști, atunci el câștigă jocul, iar jucătorii trebuie să o ia de la capăt.

DINCOLO DE JOC

Aveți aici un joc care...

- încurajează jucătorii să dezvolte strategii;
- antrenează orientarea în spațiu;
- exersează calculul mental;
- cere jucătorilor să își planifice mișcările și să anticipeze.