



Spielregel



Rules



Regles



Regulament



mănuțcreative

Un joc logic,
cu animale cu personalitate
de Inon kohn



Reguli de joc

Conținut:

- o cărțică cu 60 de provocări împărțite pe 3 nivele de dificultate
- o arcă
- 7 figurine din lemn: Noe, o girafă un cangur, un leu, un hipopotam, un urs panda și o zebra.

Scopul jocului:

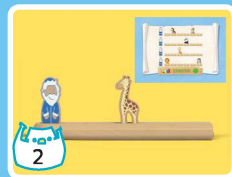
Toate animalele invitate pe arca lui Noe nu numai că vor propriul loc, dar au și preferințe, așa că s-ar putea dovedi dificil sa-i așezăm pe toți. Cangurul ține morțiș să stea lângă leu, dar acolo vrea să stea și panda pentru a putea conversa cu zebra, iar girafa nu dorește să fie ultima în spate...totul pare destul de complicat. Cu ajutorul unui plan, care la început va fi simplu, vei reuși să-i așezi pe toți cum se cuvine. Pe parcurs, după ce jucătorii devin tot mai pricepuți sunt invitați să încerce combinații care vor cere și mai multă răbdare și determinare, pentru ca toți să fie fericiți și prietenoși pe arcă.

Etape:

1. Alege o provocare
2. Pune deoparte cele 7 personaje și arca
3. Urmărind instrucțiunile din imagini, ai grijă să așezi fiecare animal pe locul lui .

Varful arcei este mereu orientat spre stânga, Noe ocupând primul loc. Spațiile rămase sunt notate în cărțica cu provocări, cu numere de la 1 la 6, numărul 1 aflându-se imediat la dreapta lui Noe.

Fiecare provocare are instrucțiuni și indicii în imagini și rezolvările pe verso.



Tineți cont de următoarele:

Numărul indică poziția animaluțului și locul ocupat de acesta în arcă.

În figura alăturată, hipopotamul, care ocupă locul 5, vrea să stea de vorbă cu zebra, care ocupă locul 4, însă acestea nu este de aceeași părere, astfel încât va sta cu spatele la vecinul său. Cangurul a rămas în spatele arcei, pe locul cu numărul 6, cu fața spre Noe, dar trist și singuratic.



Câteodată unul dintre animaluțe vrea să stea la povești cu cel de lângă el. Pentru a face asta, cei doi trebuie să stea unul în fața celuilalt. Această regulă se aplică și lui Noe. Exemplu: în figura alăturată, leul și girafa stau față în față și discută, dar oare zebra cu cine vorbește?



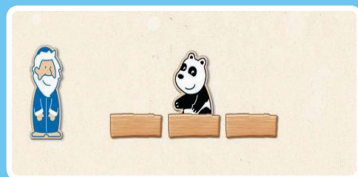
Alte imagini de pe cartonașe indică faptul că unul sau mai multe mofturoase vor să stea într-un anumit loc, fără să se specifice însă numărul acestuia în arcă. În aceste cazuri sunt date doar indicii privind vecinătatea lor și indicații de orientare, cu fața sau cu spatele la Noe. Exemplu: în figura alăturată, girafa și zebra nu se înțeleg prea bine.

Deși stau unul lângă celălalt, sunt spate în spate, girafa cu fața la Noe, iar zebra cu spatele la acesta.



Dacă este un spațiu liber lângă un animal căruia nu-i este specificat numărul de loc în arcă, înseamnă că cel puțin un colacatar se află lângă acesta.

Exemplu: în figura alăturată, panda este poziționat cu fața la Noe și are cel puțin un vecin în stânga și cel puțin unul în dreapta.





© 2011, 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Inventator: Inon kohn
Design: HUCH! & friends, Volker Maas
3 D: Andreas Resch
Ilustrații: Oliver Freundenreich

Producător:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Fabricat în Hong- Kong

Atenție! Pericol de sufocare. A nu se folosi
de către copiii sub 3 ani. Conține părți mici
ce pot fi înghițite.


mănuțecreative

& friends
HUCH!
HUCH!