



Cat este ceasul Domnule Lup?

Continut:

1 plansa mare de joc tip puzzle (padurea), 20 cartonase patrata fata-verso, 4 planse tip puzzle pentru colectia de cartonase fata-verso, 1 ceas mare, 1 set de ace pentru ceas, 1 Lup 3D, 1 zar, 4 personaje animale, 4 suporturi din plastic pentru personaje

Pregatirea jocului – Varianta 1

- Asamblati plansa de joc cu imaginea padurii cat si Lupul 3D. Atasati acele ceasornicului.
- Imprastiati toate cartonasele patrata, cu partea cu animale in sus, pe masa de joc.
- Fiecare jucator isi alege o plansa pentru colectia sa si asambleaza puzzle-ul, cu partea cu padurea in sus.
- Fiecare jucator isi alege drept pion un animal conform plansei sale de joc, il introduce in suportul de plastic si il plaseaza pe locul marcat pe plansa mare de joc.

Scopul

Scopul jocului este acela de a fi primul jucator care isi completeaza colectia, miscand acele ceasornicului pentru a arata ora conform cartonazelor.

Instructiuni

- Jucatorii arunca pe rand cu zarul si apoi muta pionul pe plansa mare, in sensul acelor de ceas, cu tot atatea casute cate indica zarul. Cand ati mutat pionul, ceilalti jucatori intreaba: "Cat este ceasul, Domnule Lup?"
- Daca pionul dvs a ajuns pe o casuta care infatiseaza un ceas cu semnul intrebarii (?), veti alege un cartonasa patrata de pe masa si fara a-l intoarce, veti citi ora cu voce tare. Apoi mutati acele ceasului pentru a indica ora de pe cartonasa. **Nota:** cei mai mici dintre jucatori vor avea nevoie de ajutor pentru a li se citi ora de pe cartonasa.
- Dupa ce ati mutat acele ceasului, intoarcati cartonasa ca sa verificati daca pozitia acelor este cea corecta.
- Daca ati procedat corect, atunci veti pastra cartonasa in colectia dvs cu fata in sus. Daca nu ati indicat corect ora de pe cartonasa, atunci veti pune la loc cartonasa pe masa, cu imaginea animalului in sus. Jocul trece mai departe la urmatorul jucator.
- Daca pionul ajunge pe casuta cu Domnul Lup, veti spune: "Este ora mesei!" Daca aveti un cartonasa sau mai multe in colectia dvs, trebuie sa i le dati Domnului Lup sa le manance (folosind lupul 3D).

Nota: Daca ajungeti pe o casuta cu ceas si nu mai sunt cartonase de ridicat, veti repune in joc cartonasele cu care l-ati hranit pe Domnul Lup, asezandu-le pe masa cu imaginea animalelor la vedere (in sus).

Castigator

Castiga cel care isi va completa primul colectia de cartonase.

Pregatirea jocului – Varianta 2

- Jucatorii isi aleg o plansa pentru colectarea cartonazelor si o asambleaza cu imaginea ceasului in sus.
- Plasati cartonasele in teanc pe masa, cu imaginea animalului la vedere.

Nota: Celelalte piese nu sunt folosite in aceasta varianta de joc.

Scopul

Castiga primul care isi completeaza colectia de cartonase, potrivit ora mentionata pe cartonasele cu animale cu ora de pe plansa sa de colectie.

Instructiuni de joc

- Pe rand, fiecare jucator va lua un cartonase din teanc, il va pune pe masa cu imaginea animalului in sus si apoi va verifica daca vreunul din cartonasele de pe masa indica aceeasi ora cu una din imaginile ceasurilor de pe plansa sa de joc.
- Daca vedeti un cartonase pe care scrie aceeasi ora ca si ora indicata de vreuna din imaginile de pe plansa dvs, intoarceti-l si verificati daca pozitia acelor celor doua ceasuri este aceeasi.
- Daca ambele imagini se potrivesc, asezati cartonaseul pe imaginea ceasului respectiv de pe plansa dvs de colectie. Jocul trece mai departe la urmatorul jucator.
- Daca cele doua imagini nu se potrivesc, puneti cartonaseul la loc pe masa cu imaginea animalului in sus. Jocul trece mai departe la urmatorul jucator.
- Daca nu mai sunt cartonase pe masa care arata aceeasi ora ca vreuna din imaginile ceas de pe plansa dvs de colectie, jocul trece mai departe la urmatorul jucator.

Castigator

Cel care isi completeaza primul colectia de cartonase castiga jocul.



© 2016 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 049 Realizat in Anglia
Va rugam sa pastrati aceste instructiuni pentru consultare ulterioara.