

BANANA Matcho



Un joc cu 2-6 maimutele
rapide
de la 6 ani in sus.



E ora mesei pentru maimuțe! Sus in copacul fermecat este cel mai bun loc pentru a savura fructe delicioase fără a fi deranjat. Așadar haideți sa punem mâna pe fructele delicioase! Dar "dragii" noștrii amici invidiază fiecare mișcare, mai ales ca seful maimutelor, Banana Matcho, crede ca toate ii apartin. Cum reusesti sa aduni cateva gustari delicioase, cum il apuca sa loveasca in banana lui scartaitoare cu care iti murdareste totul si nici o maimuta nu mai indrazneste sa miste.



Continut

- 1 planșa de joc
- 1 banană scartaitoare
- 6 discuri maimute
- 6 zaruri cu fructe
- 3 zaruri Matcho

Scopul jocului

De indata ce maimuta ta s-a catarat in varful copacului, ai castigat.

Pregatirea jocului

Puneti planșa de joc in mijlocul mesei. Fiecare jucator ia un disc maimuta si il plaseaza pe pozitia de start, la baza cea mai de jos a copacului. Iei apoi cele 6 zaruri cu fructe iar jucatorul din stanga ta ia cele 3 zaruri Matcho. Apoi asezati banana scartaitoare exact intre voi. Incepeti!

Desfasurarea jocului

Tu vei arunca zarurile cu fructe. In acelasi timp, Jucatorul din stanga ta va arunca cu cele 3 zaruri matcho. Scopul tau e sa arunci o combinatie (valabila) de fructe inainte ca cel din stanga ta sa reușeasca sa arunce 3 zaruri banana matcho..

Trei Matchos... sau o combinatie de fructe!

Jucatorul din stanga ta va continua sa arunce zarurile pana fiecare dintre zarurile lui va arata un Matcho. Dupa fiecare aruncare, el va lasa zarurile Matcho ce le-a nimerit si va continua sa le arunce pe cele ramase. Cand toate cele trei zaruri arata un Matcho, acesta va lovi banana pana cand scartaie. Pentru asta, maimuta lui va inainta un spatiu in copac. Iar tu ai ramas cu mana goala.

Pentru a preveni asta , TU trebuie sa faci banana sa chitaie INAINTEA LUI. Pana in acest punct, trebuie sa obtii o combinatie de fructe – cat mai valoroase, cu atat mai bine. Pentru asta, poti da cu zarurile fructate cat de mult doresti:

- Dupa fiecare aruncare, poti lasa pe masa cate zaruri doresti si sa continui sa dai cu cele ramase.
- Deasemenea poti da din nou chiar si cu zarurile ce le-ai lasat pe masa.

Sugestie: Rostogoleste zarurile unul dupa altul cat poti de repede si fii atent la fructele pe care le-ai obtinut deja si si cele care iti mai trebuiesc.

Chiar daca ai obtinut o combinatie (nu neaparat valoroasa), poti continua sa dai cu zarul daca crezi ca poti face o combinatie si mai valoroasa. Dar tine minte, ca maimuta ta poate urca numai daca TU faci banana sa scartaie INAINTE celui din stanga ta.

Sugestie: Multumeste-te si cu o combinatie mai putin valoroasa daca vezi ca cel din stanga ta e gata sa obtina al treilea zar cu Matcho. Daca nu a ajuns asa departe inca, poti risca sa dai mai departe cu zarul pentru a obtine o combinatie mai valoroasa.

Dupa ce ai facut banana sa scartaie, graficul de pe tabla de joc iti arata cate spatii poate maimuta ta sa urce in copac in functie de combinatia de fructe obtinuta cu zarurile. Jucatorul din stanga ta ramane cu mana goala.

Mai multe maimute pot sta pe acelasi loc deodata. In acest caz, doar asezati piesele intr-un turn una peste alta.

Se poate intampla ca tu sa faci banana sa scartaie si dupa aceea sa realizezi ca nu ai facut nici o combinatie de fructe valida. In acest caz vei spune „Continuati“ si iti vei misca maimuta cu un spatiu inapoi in copac (Daca maimuta nu este inca pe start). Apoi amandoi continuati jocul.

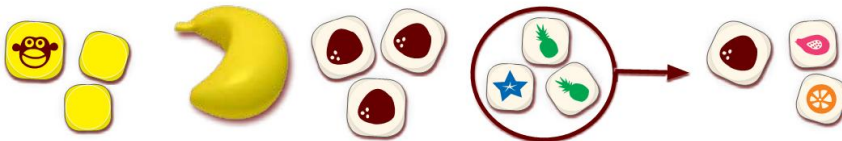
Urmatorul duel

Dupa aceea, tu vei da zarurile cu fructe celui din stanga ta. El va da zarurile Matcho vecinului din stanga. Din nou, banana este plasata intre cei doi jucatori.

Exemplu: Tu ai acumulat doi ananasi si dai cu zarul inca odata, intre timp, jucatorul din stanga a acumulat primul lui Macho.



Urmatoarea ta aruncare include trei nuci de cocos. Alegi sa le lasi pe masa si sa mai arunci odata cu fructele de ananas impreuna cu cel de al saselea zar. Acum dai alta nuca de cocos. Din moment ce celalalt jucator nu a reusit sa dea mai mult de un Matcho tu nu faci banana sa scartaie inca ,dar continui sa dai cu zarul.



La urmatoarea aruncare nu ai nici o nuca. Dar dupa aceea dai doua fructe stea. Aceasta combinatie (4 fructe de acelasi fel + 2 de alt fel) iti ofera 7 puncte. Asa ca te decizi sa faci banana sa scartaie. Aproape in acelasi timp Vecinul din stanga ta a mai acumulat doi Matcho. Mana lui ajunge prima pe banana si o face sa scartaie. Maimuta lui va urca

un spatiu. A ta nu. (Daca tu ai fi facut banana sa chitaie, maimuta ta ar fii urcat 7 spatii. Iar maimuta vecinului nu ar fi urcat).



Acestea sunt combinatiile:



3 din acelasi fruct



4 din acelasi fruct



5 din acelasi fruct



6 din acelasi fruct



4 din acelasi fruct
+ 2 doua din alt fruct



3 din acelasi fruct
+ 3 din alt fruct



3 x 2 acelasi fruct



6 fructe diferite



3 Matcho

Sfarsitul jocului si castigarea lui

Asa decurge jocul pana cand unul din jucatori ajunge la cosul de fructe din varful copacului. Acel jucator este castigatorul si desigur noul Banana Matcho.

www.happycolor.ro