



4+ 2-4 15-20

DA IST DER WURM DRIN

Joc pentru 2-4 persoane, cu vârsta de peste 4 ani.

Scopul Jocului

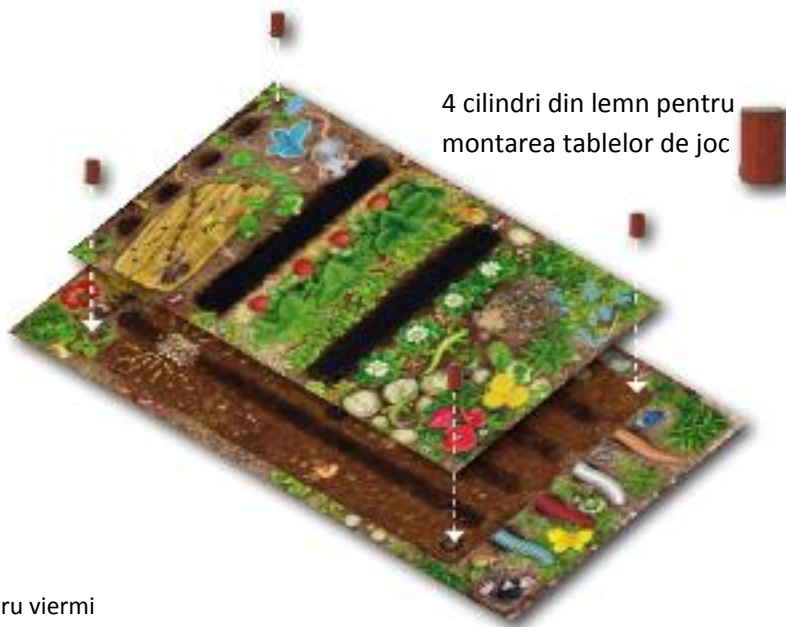
Pe locuri, fiți gata, start! Primul raliu de viermi din grădina vecinului a început! Lasă-ți viermii să dispară prin pământ, încurajează-i, și estimează care dintre ei va fi mai rapid. Dacă te pricepi la asta, îți poți hrăni viermele cu margarete și căpșuni, făcându-l astfel să sape mai repede. Viermele care reușește primul să își scoată capul din mormanul de pământ, câștigă.

Materiale si pregatire

1 tablă de joc mare

1 tablă de joc mică (cu deschizături).

Plasați tabla de joc mică peste cea mare și uniți-le cu cei patru cilindri ca în imaginea alăturată.



4 cilindri din lemn pentru montarea tablelor de joc



1 zar colorat

60 segmente pentru viermi
(6x10 piese in 6 culori și 6 lungimi).

Sortați piesele în funcție de culoare și așezați-le pe tabla de joc.



4 capete de



4 capsuni



4 margarete



Luați un vierme, o margaretă și o cășună de aceeași culoare.



Micutul Gritty



Toni Dungatul



Rudy cea rosie



Doamna de Argint



Lasati viermi sa dispara in tunelul lor.

Desfășurarea jocului

Cel mai tânăr dintre jucători începe și este urmat de ceilalți jucători în sensul acelor de ceasornic.

Ce culoare arată zarul?

Culoarea pe care o indică zarul arată ce segment de vierme trebuie împins în tunel – până când a dispărut.




Ați obținut culoarea roșie pe zar, așa că un segment roșu trebuie împins în tunel.



Dacă nu mai este nici o secțiune rămasă din culoarea indicată de zar, alegeti oricare alt segment.

Ce faceți cu căpșunile și margaretele?

Le folosiți pentru a paria care vierme va fi primul care va ieși primul cu margarete și cel care va ieși mai târziu cu căpșuni.

Și așa se face: În timpul turei dvs., poziționați o margaretă peste una dintre  cele predesenate pe tabla de joc – exact pe tunelul de unde credeți că va ieși primul vierme. Puteți face această mișcare chiar dacă sunt alte margarete deja poziționate acolo de ceilalți jucători.



Dacă credeți că Rudy cea Roșie va fi prima care va ieși din tunel la margarete, puneți-vă o margaretă pe spațiul de lângă tunel. Atunci când primul vierme apare la margarete, vă puteți hrăni viermele cu o margaretă:



Bine jucat: Margareta dvs. este așezată în locul potrivit, deoarece Rudy cea Roșie este prima care a ieșit la suprafață...

...în acest caz, vă puteți hrăni viermele cu o margaretă.

Pe parcursul jocului, vă puteți așeza căpșunile în spațiile corespunzătoare. Margaretele sau căpșunile puse în joc și jucate greșit sunt scoase din joc definitiv.

Sugestie: Este cel mai bine să așteptați până când știți cu siguranță care dintre viermi va ieși primul la suprafață. Dar nu așteptați prea mult timp: Odată ce primul vierme a ieșit la câmpul cu margarete, nu vă mai puteți plasa margareta. Această regulă se aplică și în cazul căpșunilor.

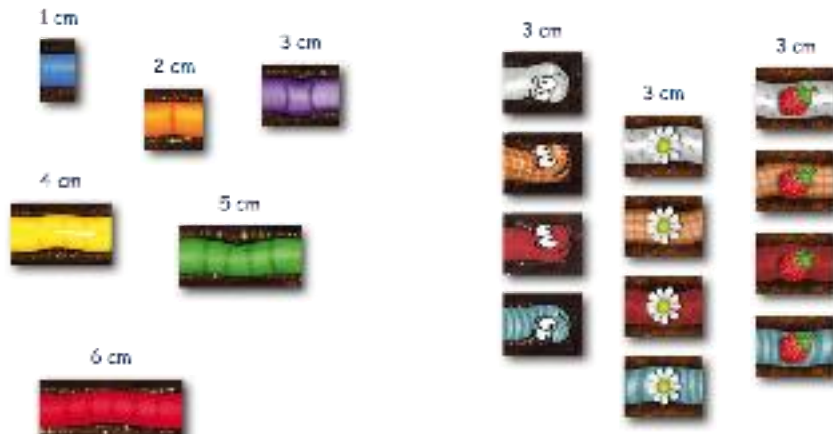
Sfârșitul jocului

Primul vierme care reușește să își scoată capul la mormanul de pământ câștigă jocul.

Variantă de joc

Pentru o variantă mai lungă a jocului, puteți juca până la marginea tablei de joc. Primul vierme care reușește să își scoată capul la capătul tablei de joc câștigă. Se poate observa astfel, cu suspans, ce se întâmplă pe ultima sută de metri.

Pentru informația dvs.: Cu siguranță ați observat că segmentele de vierme sunt de diferite dimensiuni. Cele albastre sunt cele mai scurte, de exact 1cm, iar cele roșii, de 6cm, sunt cele mai lungi. Margaretele, căpșunile și capetele de viermi au o lungime de 3cm, precum segmentele de vierme de culoare mov.



Autor: Carmen Kleinert
Ilustrația: Heidemarie Rüttinger

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München

www.happycolor.ro

www.zoch-verlag.com

Art.Nr.: 60 113 2100

