

# Aripioarele sus!

Joc distractiv de memorie  
pentru 2 - 4 pinguini, de la 4 ani in sus



4-99 2-4 20

Festival Folk la Polul Sud! Azi, cei mai cool locuitori ai oceanului vor dansa, se vor scufunda si se vor zbengui impreuna. Concursul de pescuit al pinguinilor va fi evenimentul zilei. Pentru aceasta este esential ca cel mai mare si colorat peste sa fie tras din apa. Daca nu ai apa in ochi si iti amintesti unde au plonjat pestii inapoi in ocean, vei putea sa-i pescuiesti pe cei mai mari si sa avansezi pentru a castiga cursa.

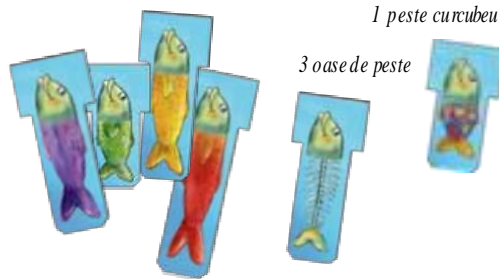
## Continut si pregatire

12 pesti in 4 culori

1 tabla de joc

marea polara

culoarul de inot



3 oase de peste



1 zar

4 pinguini

- Inainte de primul joc trage toti pinguinii si pestii afara de pe placa de joc.
- Aseaza placa de joc pe fundul cutiei.
- Fiecare jucator primeste pinguinul si toti pestii dintr-o culoare.
- Apoi, unul dupa altul, fixati pestii in "apa oceanului", astfel incat numai capetele acestora sa ramana la vedere.
- In cazul jocului cu 2 sau 3 jucatori fixati si pestii din culorile ramase, in apa.
- Fixati cele 3 oase de peste si pestele curcubeu intr-un spatiu liber din apa.
- Jucatorul care a vazut ultimul un peste in viata, da cu zarul si jocul incepe. Apoi jocul se desfasoara in ture.

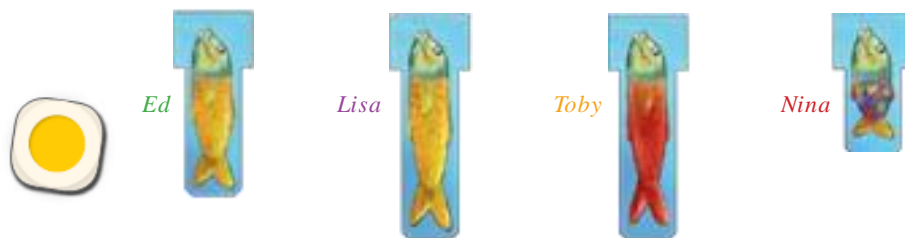
### Desfasurarea jocului

Inainte de toate, da cu zarul...

Cand e tura ta, tu dai cu zarul.

### Zarul arata o culoare!

Culoarea de pe zar arata care este pestele vizat. Pestele curcubeu este cel mai bun, de vreme ce are toate culorile. Unul dupa altul, in sensul acelor de ceasornic, incepand cu jucatorul care a dat cu zarul, fiecare jucator scoate un peste din apa.



*Exemplu: Ed a dat GALBEN. El scoate un peste GALBEN din apa. Super! Apoi, jucatorul din stanga lui, Lisa, reuseste si sa traga un peste GALBEN si mai lung din apa. Acum, Toby incearca, dar are ghinion – pestele sau este si el lung insa, din pacate, este ROSU. In cele din urma, Nina este fericita pentru ca trage un peste curcubeu din apa.*

### Zarul nu arata o culoare ci un peste!

In acest caz, jucatorii, unul dupa altul, trag cate un peste afara din apa. Totusi acest peste trebuie sa se potriveasca culorii jucatorului (sau sa fie un peste curcubeu).



*Exemplu: Zarul Lisei arata pestele. De vreme ce initial ea a ales pestele MOV, cauta acum un peste de culoarea respectiva. Din pacate, a gasit unul VERDE. Urmatorul jucator, Toby, reuseste mai bine: el gaseste un peste de culoarea lui, GALBEN. Apoi, Nina reuseste si ea sa traga un peste ROSU din apa. Ed nu-si aminteste unde era pestele lui VERDE. Prin urmare, cauta un peste curcubeu insa din nefericire, gaseste un schelet de peste.*

### Zarul arata o aripa de rechin: Atentie, rechin!

Daca ai nimerit rechinul, strigi imediat clar: „Atentie, rechin!“ Acum toti jucatorii pot pescui simultan. Toata lumea incearca sa scoata cel mai lung peste, indiferent de culoare, afara din apa. Si in acesta caz, fiecare jucator poate scoate doar cate un peste afara din apa.

### Cui ii este permis sa-si miste pinguinul?

Intai, asteptati pana ce toti jucatorii au tras cate un peste!

Daca ai tras un peste de culoarea ceruta sau un peste curcubeu, poti muta apoi pinguinul. Ceilalti pinguini stau pe loc. In caz de alerta la rechin, toti jucatorii isi pot muta pinguinul, asigurandu-se ca nu au pescuit un schelet de peste din apa.

La mutarea pinguinilor aminteste-ti mereu ca jucati tura unul dupa altul: Jucatorul care a dat cu zarul incepe. Apoi celalalt jucator care nu a aruncat cu zarul in runda sa, ii urmeaza.

### Cum se muta pinguinii?

Cand iti este permis sa muti pinguinul pentru prima data, il fixezi in prima fanta a culoarului de inot. Apoi, incepi imediat sa-l muti de acolo.

Cand muti, conectezi capatul cozii pestelui prins la pinguinul tau. apoi iti muti pinguinul mai departe si-l fixezi in fanta de la capul pestelui. Daca acolo exista deja un pinguin, il ocolesti: iti vei fixa piunginul in urmatoarea fanta neocupata de pe culoar.

### Ce se intampla cu sloiurile de gheata din colturi?

Ori de cate ori pinguinul ajunge pe un sloi de gheata, il vei fixa imediat in urmatorul loc vacant de pe culoar.



*Exemplu: Ed dat ROSU. A scos un peste MOV din apa; prin urmare pinguinul lui trebuie sa ramana pe loc.*

*Lisa a gasit un peste ROSU mediu, il conecteaza la piciorul pinguinului si muta pinguinul in fanta de la capul pestelui.*



*Pinguinul lui Toby ajunge exact in acelasi spatiu cu pestele curcubeu. O poate ocoli pe Lisa. De vreme ce pinguinul Ninei sta deja pe urmatoarea fanta, el va ocoli si acest pinguin aterizand pe sloiul de gheata. Prin urmare, Toby isi fixeaza pinguinul in prima fanta libera de dupa sloi.*

*Pinguinul Ninei, impreuna cu pestele mai scurt ROSU, ajung si ei la sloiul de gheata si astfel, aterizeaza cu o fanta dupa pinguinul lui Toby.*

### Ce facem cu pestii prinsi?

Imediat ce ai facut toate miscarile permise pinguinului tau, pui pestii inapoi in apa, unul dupa altul, incepand cu jucatorul care a aruncat primul cu zarul. Poti alege in care fanta a oceanului sa-i fixezi. In acest fel, pestii isi pot schimba locurile in care inoata.

**Si acum urmatorul jucator da cu zarul? ...**

Exact. Iar jocul continua pana cand ajungeti la...

**... Finalul jocului**

Primul pinguin care ajunge la destinatie termina jocul si castiga.



Autor: Edith Grein-Bottcher  
Ilustratia: Claudia Stockl  
Art.Nr.: 60 110 5018

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

© Zoch GmbH Briener Str. 54a 8033 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

