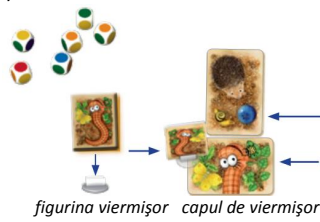


Un joc distractiv pentru 2-6 viermișori, cu vârsta de 6 ani sau mai mari

Pe zi ce trece, Karoline și gașca sa cutreieră grădiniile din oraș în căutarea unor fructe delicioase.. Dintr-o dată, Stripy Toni apare în fața lor și le povestește de paradisul fructelor din grădina doamnei Dulceață. Desigur, acum toată lumea vrea să încerce cât mai multe fructe posibile. Viermișorul care reușește să mănânce cele mai multe fructe și crește cel mai mare câștigă.

**Conținut:**

- 6 figurine cu viermișori
- (6 plăcuțe cu viermișori și 6 suporturi)
- 42 cărți (7 cărți cu viermișori în fiecare dintre cele 6 culori)



Partea cu Viermișori

Partea cu fructele

### Inceperea jocului

Alege un viermișor și cele 7 cărți-viermișor potrivite din care selectezi capul și coada viermișorului. Așează capul viermișorului în așa fel înât coroana de frunze să nu fie vizibilă. Întoarce cartea cu coada viermișorului pe partea cu fructele și așează-o lângă cartea cu capul viermișorului. Restul cărților așează-le grămadă cu partea cu fructele la vedere.

Acum pune laolaltă figurina cu viermișorul și așează-o lângă capul viermișorului.

După aceasta cel mai în vârstă jucător dă cu zarul către centrul mesei.

Acum poate începe marele festin !!

### Desfășurarea jocului

Cel mai tânăr jucător începe. Apoi fiecare jucător pe rând în sensul acelor de ceasornic. La tura ta, verifică dacă printre zarurile din mijlocul mesei de joc se regăsește culoarea ce o ai pregătită la vedere. Există două posibilități:

- **Da sunt culori ce se potrivesc printre zaruri.**

În acest caz nu dai cu zarul; ci pui aceste zaruri pe fructele de pe cartea ta, de sus până jos fără spații libere între ele. Ia aminte că întotdeauna așezi zarurile în fața figurinei tale orientate către mijlocul mesei. Asta încheie tura ta.

- **NU, nu sunt culori potrivite printre zarurile de pe masă.**

În acest caz, dai cu toate zarurile de pe masă.



*Sofia ia cele 3 zaruri roșii și le așează pe cele 3 cireșe roșii de pe cartea sa lăsând restul zarurilor pentru următorul jucător.*

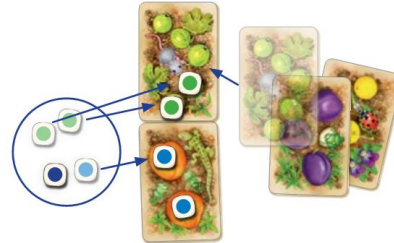
Dacă acum ai nimerit zarurile potrivite  
le așezi pe cartea cu fructe.  
Tura se încheie

Dacă după ce ai dat cu zarurile nu găsești  
nici o culoare potrivită atunci nu colectezi  
nici un zar și tura se încheie.

**Important!** Zarurile necolectate rămân în mijlocul mesei de joc pentru următorii jucători.

Dacă ai reușit să acoperi toate fructele de pe o carte cu zaruri atunci alegi o carte nouă cu fructe. Pune cartea nouă lângă cartea ce tocmai ai completat-o. Acum dacă din zarurile deja aflate pe masă se potrivesc culori pentru cartea nouă extrasă le poți lua să le așezi pe carte în aceeași tură.

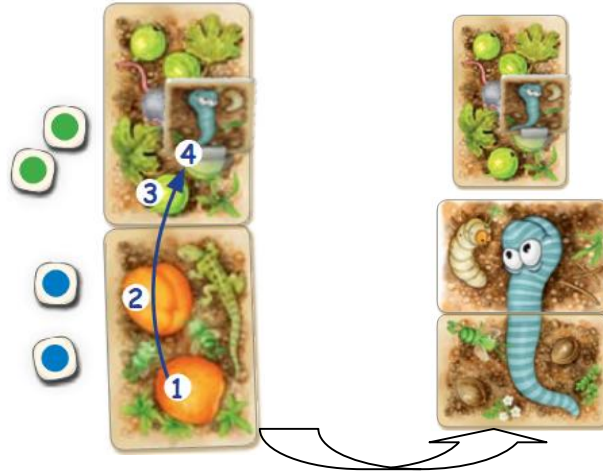
*Nick așează un zar portocaliu pe ultima sa  
caisă. El alege imediat agrișele pentru că îi  
permit să pună cele două zaruri verzi de pe  
masa de joc pe noua carte.*



Tura ta se încheie când nu poți pune  
alt zar.

**Toate zarurile gata?****E timpul sa mâncăm!**

Dacă nu mai e nici un zar în mijlocul mesei e timpul sa vă serviți din delicioasele fructe. Acum fiecare rămă mănâncă ce a cucerit “:Pune figurina cu viermișorul în locul ultimului zar. Apoi puneți toate zarurile înapoi în mijlocul mesei.

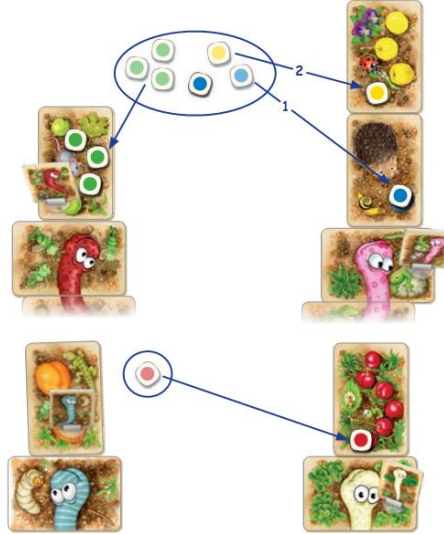
**Viermișorii cresc**

Întoarce cărțile cu fructele “mâncate” și așteazăle la capul viermișorului. Astfel acesta va crește.

Următorul jucător aruncă din nou cu zarurile iar dacă se potrivește vreo culoare o așează pe una din cărțile sale și așa mai departe. Dacă nu nimerește nici o culoare tura lui se încheie. Zarurile îi rămân următorului jucător.

*Exemplu de o rundă:*

1. Linus ia cele 3 zaruri verzi și le pune pe aghișele sale în fața vermișorului. Tura lui se încheie
2. Heidi e bucuroasă ca poate pune un zar albastru pe coacăza ei. Acest lucru completează cartea sa și poate imediat adăuga noi fructe. Ea alege corcodușele pentru că îi permite imediat să așeze zarul galben pe primul fruct.
3. Zarul albastru nu se potrivește cu casa lui Nick. Aruncă din nou: roșu. Ghinion!
4. Dar acum Sophia e fericită ca poate folosi zarul roșu pentru una din cireșele ei.

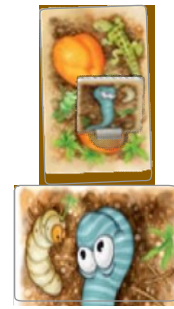




5. Acum ,toate zarurile s-au terminat și începe mâncatul fructelor. Viermișorul lui Linus imediat înfulecă agrișele.



6. Viermișorul lui Heidi mănă două fructe. Figurina ei atinge corcodușele deci prin urmare întoarce cartea cu coacăzele. Astfel viermișorul ei a mai crescut un segment.



7. Viermișorul lui Nick nu are nici un zar deci prin urmare nu îi rămâne nimic de mâncat



8. Viermișorul lui Sofia mănă o cireașă



9. Acum e rândul lui Linus, el aruncă cu toate zarurile din nou.

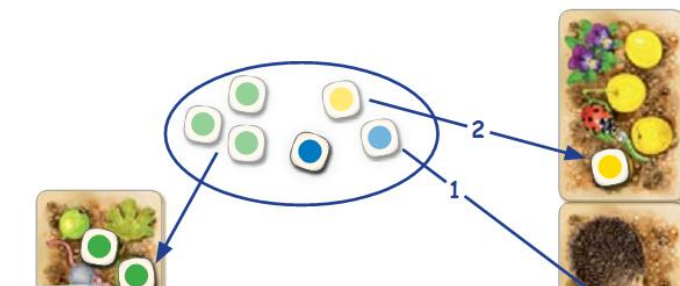
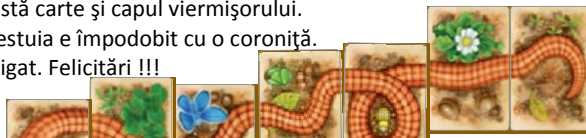
Sfârșitul jocului:

Dacă acoperi ultimul fruct de pe ultima carte atunci o poți mânca pe loc fără

așteptare: Întoarce această carte și capul viermișorului.

Acum vezi cum capul acestuia e împodobit cu o coroniță.

Asta înseamnă ca ai câștigat. Felicitări !!!



Autor: Carmen Kleinert  
Ilustratia: Heidemarie Ruttinger

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

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

Art.Nr.: 60 110 5043

