

LUPUL CU BLANA DE OAIIE



Vei fi un lup destul de rapid pentru a prinde oile, sau vei fi lupul mancat de o oaie?
Un joc distractiv de atentie si viteza de reactie pentru toata familia.

Continut (Fig.1)

6 zaruri albe cu animale (lupi si oi)
1 zar albastru cu animale (lupi si oi)
1 zar albastru cu simboluri (condimente si lana)
16 carti de joc (cate o carte cu condimente si una cu lana in fiecare culoare: albastru, galben, verde, violet, portocaliu, rosu, negru si alb)
84 de jetoane

Inceputul jocului

Jocul poate fi jucat in 3 nivele de dificultate diferite. Inainte de a incepe jocul, decideti la care nivel de dificultate doriti jucati (usor, mediu sau avansat). Nivelul de baza (usor) este recomandat pentru primul joc. Pentru a incepe jocul, jetoanele sunt asezate in mijlocul mesei. Fiecare jucator primeste doua carti de joc de o culoare (o carte cu condiment si una cu lana) si le aseaza pe masa in fata lui. Cutia si capacul cutiei sunt plasate pe masa cu interiorul in sus si putin spat iu intre ele. Oaia se gaseste in capac iar lupul in cutie.

Pentru un joc cu 2 pana la 5 jucatori, veti avea nevoie de cele 5 zaruri albe cu animale. Pentru un joc cu 6 pana la 8 jucatori, veti avea nevoie de 6 zaruri albe cu animale si de zarul albastru cu animale. Zarurile ramase nu sunt necesare pentru primul nivel.

Nota: Zarul albastru cu animale are o functie speciala doar in nivelul avansat. In nivelul de baza si cel mediu este tratat ca si un zar alb cu animale.

Scopul jocului

Primul jucator care reuseste sa colecteze 10 jetoane, castiga jocul. Nu conteaza ce simboluri sunt prezente pe jetoane.

Desfasurarea jocului

Se joaca mai multe ture. Regulile jocului difera putin in functie de nivelul de dificultate ales.

1. Nivelul de baza

Pentru acest nivel, ridicati cartea cu lana. Cartile cu condimente raman pe masa in fata jucatorilor, indicand culoarea jucatorului pentru perioada de evaluare.

Impartiti zarurile intre jucatori cat mai egal posibil. Toti jucatorii arunca zarurile simultan in spatiul dintre cutie si capacul acesteia. Acum, trebuie sa fii rapid! Care animal este majoritar? Daca zarul arata o oaie, se numara ca o oaie, daca arata un lup, se numara ca un lup. Oricine crede ca stie care animal este majoritar, arunca rapid cartea cu lana in capac daca crede ca sunt mai multe oi decat lupi sau in cutie daca crede ca sunt mai multi lupi decat oi.

Evaluare

Odata ce **toti** jucatorii si-au aruncat cartea cu lana in una din cutii, verificati care este animalul majoritar. Sortati zarurile de pe masa in doua grupuri. Oile intr-un grup, iar lupii in altul. Apoi, intoarceți cutia cu animalul corespunzător celui majoritar si acordati puncte jucatorilor care au plasat cartea corect.

-Intr-un joc cu 2 jucatori, cel mai rapid jucator primeste un jeton.

-Intr-un joc cu 3 pana la 5 jucatori, cel mai rapid jucator primeste 2 jetoane, iar urmatorul cel mai rapid jucator primeste un jeton.

-Intr-un joc cu 6 pana la 8 jucatori, cel mai rapid jucator primeste 3 jetoane, al doilea primeste 2 jetoane iar al treilea primeste 1 jeton.

Fiecare jucator care arunca cartea cu lana in cutia gresita, trebuie sa renunte la un jeton. Daca un jucator nu are nici un jeton, nu este nevoit sa renunte la nimic.

Urmatoarea runda incepe.

Ex: Sunt 2 zaruri cu oi si 3 cu lupi. Sunt mai multi lupi decat oi. (Fig.2)



Fig.2

Daca toti cei 4 jucatori si-au aruncat cartea in cutia cu lupul primul (albastru, cel mai rapid) primeste 2 puncte, al doilea (rosu) 1 punct, al treilea (verde) si al patrulea nici un punct (Fig.3)



Fig.3



Fig.1

Sfarsitul jocului

Primul jucator care reuseste sa colecteze 10 sau mai multe jetoane, castiga jocul. In cazul unei remize, toti jucatorii cu cele mai multe carti castiga.

2. Nivel mediu

La acest nivel, regulile sunt aceleasi ca la nivelul de baza cu urmatoarele modificari:

Ridicati ambele carti de joc. Pentru acest nivel, aveti nevoie si de zarul albastru cu simboluri (condimente si lana)

La fel ca in nivelul de baza, toti jucatorii arunca zarurile pe masa in acelasi timp. Conform simbolului indicat de zarul albastru, condimente sau lana, aruncati cartea corespunzatoare (cu lana sau cu condimente) in cutia cu animalul care este majoritar pe zarurile albe. Apoi, evaluati cartile si acordati punctele ca la nivelul de baza.

Nota: *Daca un jucator greseste cartea sau cutia cu poza de animal, in care arunca, renunta la un jeton.*



3. Nivel avansat

Nivelul avansat urmareste aceleasi reguli ca si in nivelul intermediar cu urmatoarele modificari:

Pentru un joc cu 2 pana la 5 jucatori, inlocuiti un zar alb cu animale cu unul albastru cu animale.

Pentru un joc cu 6 pana la 8 jucatori, toate zarurile sunt folosite.

In aceasta varianta, fiti foarte atenti la cele 2 zaruri albastre! Daca zarul albastru cu animale indica animalul majoritar, aruncati cartea cu simbolul arata de zarul albastru cu simboluri in cutia care indica animalul majoritar (**ex:** cartea cu condimente se arunca in cutia adecvata daca pe zarul albastru cu lana si condimente se vede condimentul). Daca animalul de pe zarul albastru nu este cel majoritar, trebuie sa aruncati cartea care NU corespunde simbolului de pe zarul albastru, in cutia cu animalul majoritar (**ex.:** Cartea cu lana a ajuns in cutia corecta daca zarul cu lana si condimente arata un condiment).



Fig.5

Ex: In Fig. 5 lupii sunt majori. Zarul albastru cu animale arata un lup iar zarul albastru cu simboluri arata condimentele. Toata lumea trebuie sa arunce cartea cu condimente in cutia cu imaginea lupului



Fig.6

Ex: In Fig. 6 lupii sunt majori. Zarul albastru cu animale arata o oaie iar zarul albastru cu simboluri arata condimentele. Toata lumea trebuie sa arunce cartea cu simbolul care **NU** corespunde zarului albastru cu simboluri, deci cartea cu lana in cutia cu lupul.

Versiunea cu lupi si oi

Daca un jucator primeste jetoane va primi un jeton cu o oaie daca oile sunt majoritare si un jeton cu un lup cand lupii sunt majoritari. Primul jucator care colecteaza 5 jetoane cu oi si 5 cu lupi castiga jocul.