



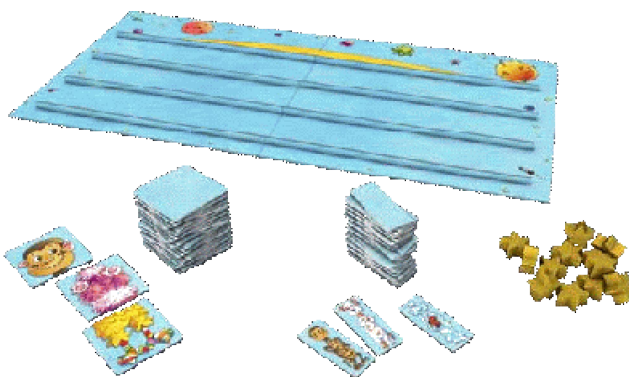
4+ 2-4 15-20

MUCA PAZZA

*pentru 2 -4
jucători isteți.
De la 4 ani în sus*

Materiale și pregătirea jocului :

1 planșă de joc



30 de plăci glisante (10 din fiecare, cap, corp și picioare)

12 steluțe din lemn

30 de cărți cu animale și 1 carte fantomă

Cowpitteranii au aterizat! Dar MUCA PAZZA , vacuța naivă a decis să joace farse din nou pe seama prietenilor ei. În timp ce se teleportau de pe planeta mamă a apasat butonul greșit și dintr-o dată capetele și corpurile animalelor s-au amestecat grav. Acum toate au început să își dea noi denumiri. Puteți să ajutați animalele să își recupereze corpurile și să revină la normal ?

Mucca Pazza poate fi jucat de la 4 ani în sus. pentru asta veți folosi 5 animale și doar jumătate din planșa de joc. Dacă te descurci bine sau ești mai mare de 4 ani, provocări și mai mari te așteaptă. Mucca Pazza pentru 6 ani sau mai mare se joacă cu toate animalele și pe toată planșa de joc și reguli de joc puțin mai diferite. Ambele variante de joc au propriul lor aspect . Incercati-le si voi !

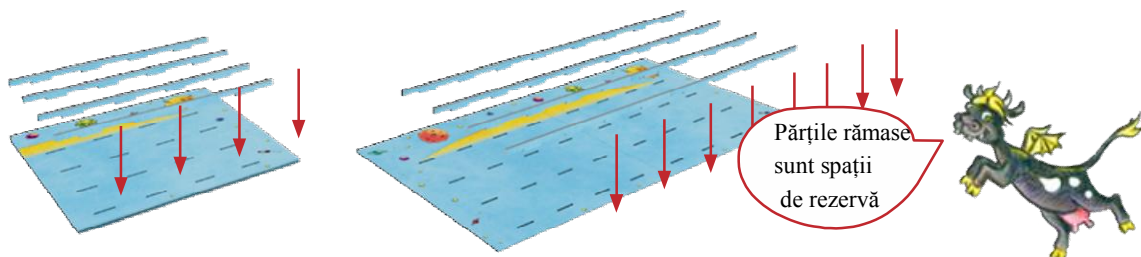
Scopul jocului:

Aceste sunt cele 10 animale care se ascund în joc. Fiecare animal e format dintr-un cartonaș cu cap, corp și picioare. La începutul jocului ele sunt amestecate. Scopul tău e să le muți fiecare la locul său până devin întregi din nou.



Înainte sa joci prima oară îndepărtează cu atenție piesele din sigiliu. Pentru jocul de la 4 ani in sus, pune 4 benzi in spațiile adâncite, pana la jumătatea planșei. Pentru jocul de la 6 ani în sus pune 8 benzi în adâncituri, pe planșa desfăcută complet.

Pastrează benzile pe planșa de joc cand pui jocul înapoi în cutie!



Mucca Pazza pentru 4 ani :

Întoarce un animal si încearcă să împingi cartonașele astfel încât să pui laolaltă animalul complet, folosind cartonașele corespunzătoare.

Pregatirea:

- Pune planșa montată în mijlocul mesei de joc cu benzile în sus.
- Alege 5 animale cu care să joci.



La jocul pentru 4 ani se joacă doar cu 5 animale



Extrage toate plăcuțele glisante ale acestor animale (cap, corp si picioare). De celelalte 5 animale și steluțele de lemn nu vei avea nevoie; pune-le înapoi în cutie. Pune cele 5 capuri de animale una lângă alta în rândul de sus.

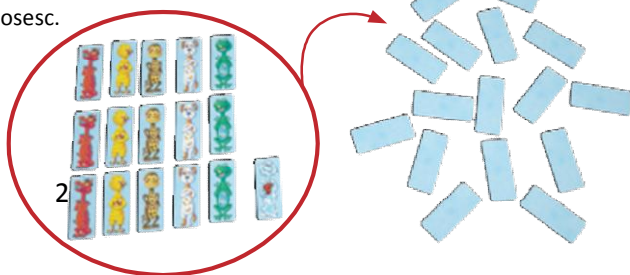
Așează corpurile si picioarele astfel încât sa iasă la iveală combinații trăznite.

Cele trei plăcuțe ce formează o astfel de încrucișare trebuie să fie de la trei tipuri diferite de animale

Acum alege cele 15 cărți în care se regăsesc cele 5 animale alese (3 cărți per animal).

Amestecă cartea fantomă printre aceste carti cu animale și pune-le cu fața în jos la vedere , lângă tabla de joc. Celelalte cărți cu animale nu se folosesc.

Acum puteți începe! Cel mai tânăr jucător dă startul.



Desfășurarea jocului :

La o tură, întoarce o carte cu un animal. Împinge cartonașele astfel încât capul, corpul și picioarele să se potrivească cu animalul respectiv.



Poți pune
laolaltă animalul
corect?

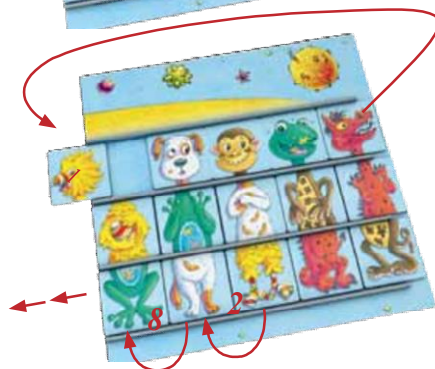


Reguli de mutare:

- A muta înseamnă: poți muta doar capetele fiecărei coloane. Folosiți regula asta pentru a muta toate celelalte piese dintr-un rând exact un loc înainte.
- Poți muta doar de 3 ori.



- Plăcuța ce cade la capatul unui rând se va pune la celălalt capăt al rândului.



- Poți muta de la stânga la dreapta sau de la dreapta la stânga.

- Poti face mutări la același rând sau la rânduri diferite în aceeași tură.

- Odată ce ai reconstruit un animal din nou tură ta se încheie cu succes.



Dacă, după un număr maxim de 3 mutări, animalul este reconstruit complet, primești cartea cu animalul drept recompensă și o poți așeza în fața ta. Acum urmează tura celui alt jucător. Dacă animalul nu e reconstruit după trei mutări, pui la loc cartea cu animalul în același loc.

Acum e rândul jucătorului vecin din stânga. Acesta are voie să ia aceeași carte dacă dorește.

Cartea cu același animal:

Dacă atunci când extragi o carte cu un animal nimeriști unul care deja e complet pe planșa de joc, atunci așezi cartea cu fața în jos la loc, și extragi o carte nouă până se nimeriște una cu un animal diferit.

Cartea fantomă

Dacă descoperi cartea fantomă, poți încerca să pui laolaltă orice animal de pe planșa de joc. Dacă reușești pui cartea fantomă jos în fața ta.

Sfârșitul jocului

Când s-au epuizat toate cărțile jocul se termină. În caz că ultima carte extrasă este cu un animal ce e deja complet pe planșa de joc atunci norocosul jucător ia cartea pentru el. Atunci jocul se încheie.

Jucătorul cu cele mai multe cărți este câștigătorul. Desigur se număra și cartea fantomă. Pot fi mai mulți câștigători.

Mucca Pazza pentru 6 ani

Împingând placuțele, încearcă să reconstruiești animalul cerut.

Pregătirea

Se joacă cu toate animalele și pe toată tabla de joc.

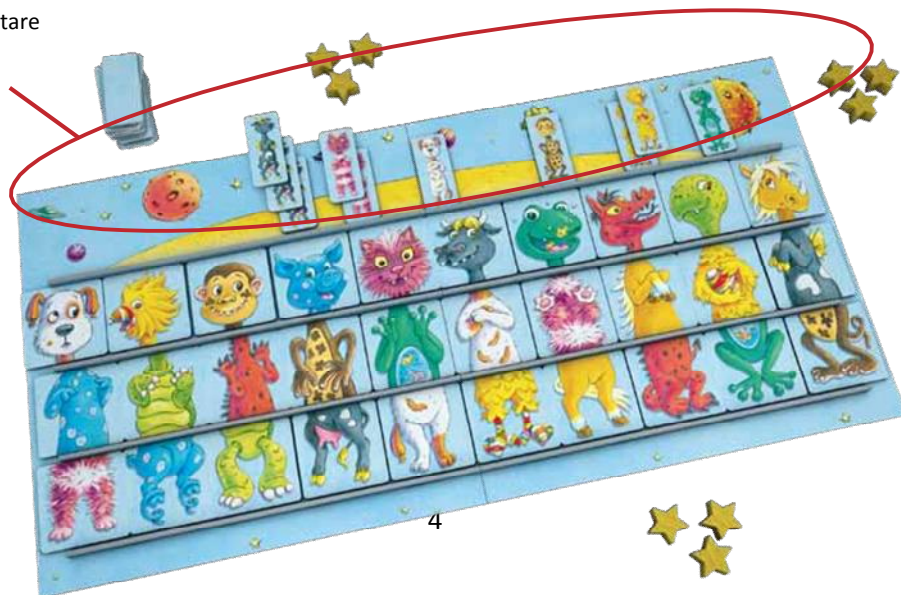
Așează toate capetele animalelor pe rândul de sus. Pune apoi corpurile și picioarele pe rândurile de jos astfel încât combinații trăsnete să iasă la iveală. Nici o parte de corp de pe rândul din mijloc nu are voie să se potrivească cu oricare de pe rândurile superioare.

Cartea fantomă nu se va folosi.

Amestecă cele 30 de cărți cu animale și așează-le cu fața în jos grupate în stivă. Întoarce 10 cărți și pune-le cu fața în sus pe terenul de depozitare, pe rândul cel mai de deasupra. Animalele de același fel se vor pune unul peste altul iar celelalte se vor alătura lângă.

Acum fiecare jucător va extrage 3 steluțe de lemn.

locul de depozitare



Desfășurarea jocului:

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic.

La fiecare tură încearcă să muți piesele astfel încât să ajungi la imaginea completă a animalului cerut, pentru asta vezi regulile de mutare de mai sus.

Dacă reușești să muți piesele astfel încât să reconstruiești un animal, toate cărțile ce infatisează acel animal le primești drept recompense și le așezi în fața ta.

Steluțele din lemn

Steluțele din lemn îți permit să faci mai mult de 3 mutări. Pentru fiecare stea de lemn pe care o folosești mai ai dreptul în aceeași tură să faci o mutare în plus față de cele 3. Deci, prin urmare, pe parcursul unui joc un jucător poate face 3 mișcări în plus dacă dorește. Steluțele din lemn ce le folosești sunt puse înapoi în cutie.

Dacă nu e nici un animal complet după ce s-au efectuat mutările, nu primești nici un cartonaș cu animal și e rândul următorului jucător. Această regulă se aplică și dacă recompui un animal a cărui carte corespunzătoare nu se află pe locul de depozitare.

Completarea locului de aterizare

După ce ai luat cărțile cu animale de pe locul de depozitare, trebuie imediat să pui aceeași cantitate de cărți înapoi. Dacă nu mai sunt destule cărți pentru a completa aceeași cantitate pui câte au mai rămas.

Sfârșitul jocului:

Imediat ce ultimul animal din stiva de cărți a fost descoperit, fiecărui jucător îi mai rămâne o singură tură, apoi jocul se termină. Jucătorul care colectează cele mai multe animale este castigator. În caz de remiză jucătorul cu cele mai multe steluțe de lemn face diferența. Poate fi mai mult de un singur jucător.

Autor: Iris Rossbach
Ilustrația: Iris rossbach
Art.Nr.: 60 110 5044

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München
www.zoch-verlag.com

