

Archelino

Continutul jocului:

- o carticica cu 60 de provocari impartite pe 3 nivele
- o arca
- 7 figurine din lemn: Noe, o girafa, un cangur, un leu, un hipopotan, un urs panda si o zebra

Scopul jocului:

Fiecare animal doreste sa isi ocupe locul sau in arca. Destul de simplu, intrucat Noe este mereu primul in arca, insa locul unde asezi fiecare animal poate fi dificil de gasit.

Cangurul vrea cu disperare sa stea langa leu, dar in acel loc ursul panda vrea sa stea de povesti cu zebra iar girafa nu vrea sa fie ultima din arca. Dar nu-ti fa griji! Daca gandesti strategic fiecare mutare, nu vei avea probleme.

Continua sa cauti combinatia ideala pana cand vei termina toate cele 60 de provocari.

Etapele:

1. Alege o provocare
2. Pune deoparte cele 7 personaje si arca.
3. Urmarind instructiunile, ai grija sa asezi fiecare animal la locul lui.

Varful arcii este mereu orientat inspre stanga. Primul in arca este Noe. Spatiile ramase sunt notate, in carticica cu provocari cu numere de la 1 la 6, numarul unu fiind imediat la dreapta lui Noe.

Observa urmatoarele instructiuni:

- Numarul indica pozitia animalului si locul ocupat de acesta in arca.
- Cateodata unul dintre animale vrea sa stea la povesti cu cel de langa el; pentru a face asta, cei doi trebuie sa stea unul in fata celuilalt, aceeasi regula se aplica si lui Noe.
- Unele imagini de pe cartonase indica faptul ca unul sau mai multe animale vor sa stea intrun anumit loc, aceste instructiuni aditionale te ajuta sa le gasesti animalutelor locul corespunzator.
- daca este vreun spatiu liber aflat langa un alt animal, inseamna ca acel loc trebuie ocupat de catre un alt animal, urmandu-se cu grija instructiuniile.

