

TANTE TRUDELS TRÖDEL



Vechiturile Matusii Trudel

**O aventura minunata
pentru 2 - 4 jucatori de la 7 ani in sus**

7+ 2-4 15-20

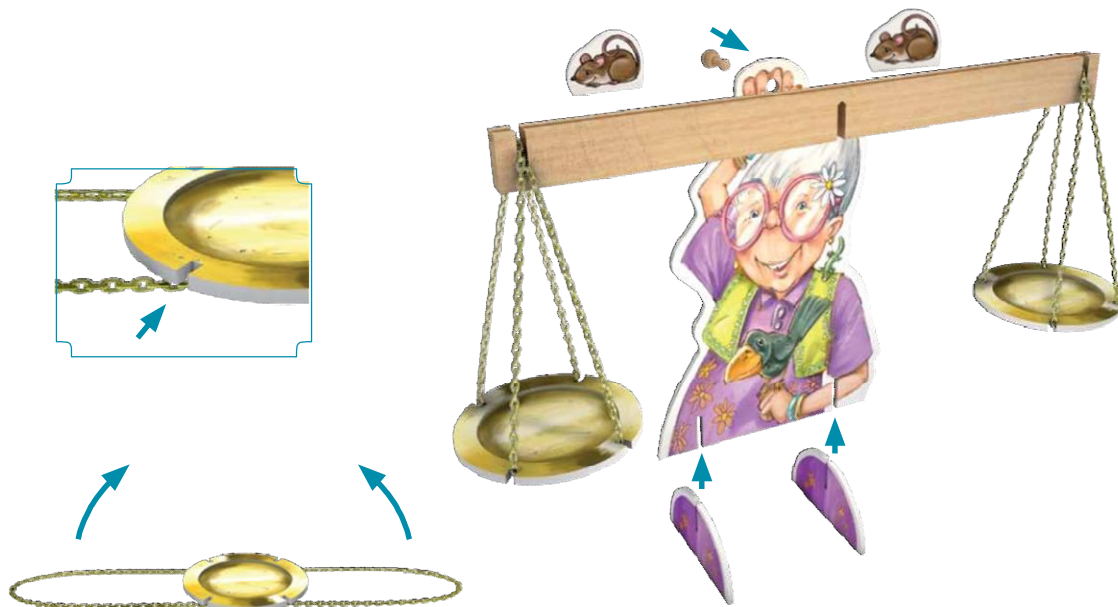
Bine ati venit la matusa Trudel! De la masini de jucarie la brazii de Craciun – aici oricine poate gasi ceva ce i-ar folosi intr-o zi. Si este distractiv sa te plimbi printre rafturi si sa te uiti la ce se gaseste pe ele! Azi Matusa Trudel are o oferta speciala: o persoana va cumpara pe gratis! Cantarul va decide daca esti cel norocos. Dar vechiturile din cosul de cumparaturi nu trebuie sa cantareasca nici prea mult nici prea putin.

Scopul jocului

Te plimbi cu cosul de cumparaturi printre rafturi si-l umpli cu vechituri. Apoi le cantaresti. Pentru a castiga, vechiturile din cosul tau de cumparaturi trebuie sa cantareasca mai putin decat continutul anterior al "Vechiturilor Zilei". Printre jucatorii care reusesc acest lucru, castigator este acela cu cel mai greu continut al cosului.

Continut si pregatire

Prima data asamblati Matusa Trudel. Apoi se pregateste cantarul (balanta) folosind lanturile pentru a prinde talerele de parghie. Se fixeaza apoi parghia de mana Matusii Trudel. In cazul in care cantarul nu se balanseaza cum trebuie, se pot aseza (si misca) micutii soricei, deasupra parghiei pana cand balanta se echilibreaza.



Umpleti cu vechituri toate cele 25 de rafturi de pe plansa de joc. Fiecare jucator alege un cos de cumparaturi si-l pune jos, in pozitia de start la coltul plansei de joc langa usa de la intrare. Asezati zarul langa si pregatiti-l de aruncare.

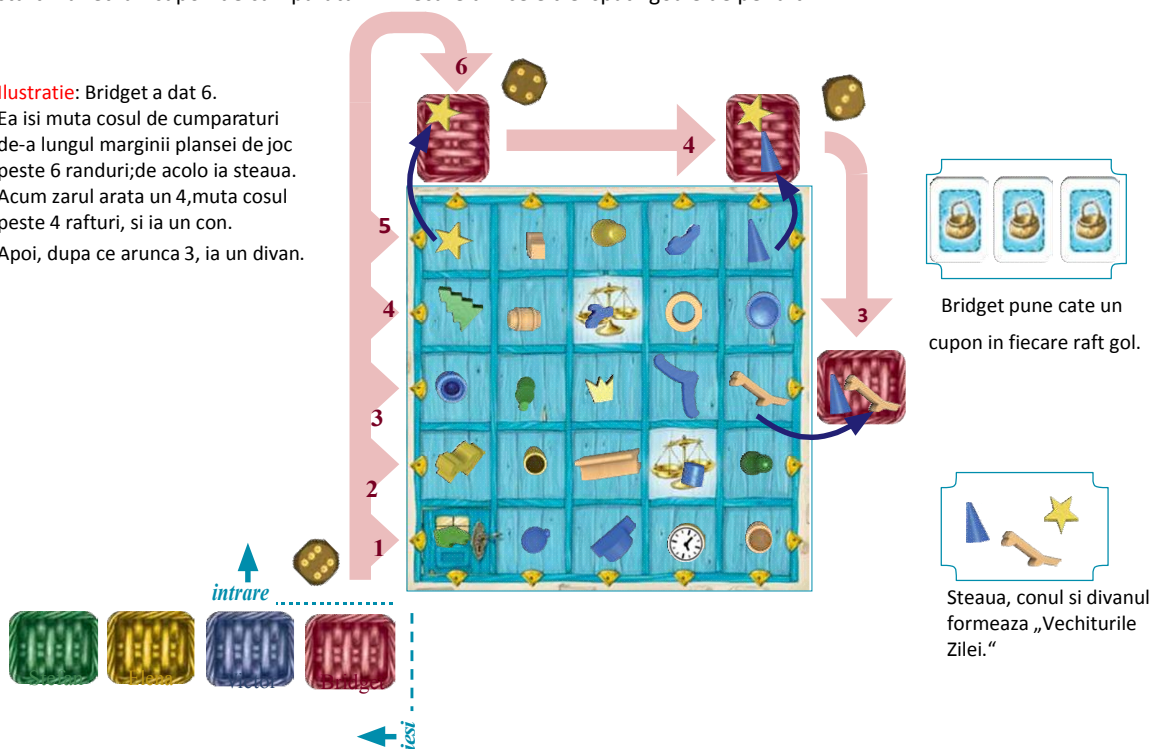
Colectarea "Vechiturilor Zilei" si a cupoanelor de cumparaturi

Inainte de inceperea jocului, unul din jucatori va aduna "Vechiturile Zilei": arunca cu zarul si muta cosul in sensul acelor de ceasornic, incepand cu usa de la intrare, de-a lungul rafturilor. Pune vechitura ce se afla pe elementul de pe raft, in cosul de cumparaturi. Apoi arunca cu zarul de inca doua ori si umple cosul cu vechiturile de pe rafturile respective. Cele trei vechituri adunate reprezinta "Vechiturile Zilei". Le asezi jos (fara cos) in fata Matusii Trudel, asa incat toti jucatorii sa le poata vedea. Apoi, jucatorul care a adunat "Vechiturile Zilei" aduce cosul inapoi pe pozitia de start. Puneti un cupon de cumparaturi in fiecare din cele trei spatii goale de pe raft.

Ilustratie: Bridget a dat 6.

Ea isi muta cosul de cumparaturi de-a lungul marginii plansei de joc peste 6 randuri; de acolo ia steaua. Acum zarul arata un 4, muta cosul peste 4 rafturi, si ia un con.

Apoi, dupa ce arunca 3, ia un divan.



Desfasurarea jocului

Jucati in ture. Jucatorul care cantaresta cel mai putin incepe jocul.

Start la vechituri!

La tura ta, arunca cu zarul. Apoi muta cosul de cumparaturi in sensul acelor de ceasornic de-a lungul marginii plansei de joc – de la un raft la altul – in functie de numarul de pe zar. Pe acelasi raft pot sta mai multe cosuri.

Acum jucatorul face una din urmatoarele actiuni:

- Asezi o vechitura (sau un cupon de cumparaturi) in cosul tau de cumparaturi de pe raftul la care ai ajuns. (Daca ai deja un cupon de cumparaturi in cos, nu mai poti lua inca unul de pe raft).

sau

- Pui o vechitura (sau un cupon de cumparaturi) din cosul tau inapoi pe un raft gol.

sau

- Schimbi o vechitura din cos cu o alta de pe raft.

sau

- Poti face un test de cantar, daca raftul la care ai ajuns are un element ce reprezinta un cantar. Pentru aceasta, scoate produsul din cos si aseaza-l pe talerul cantarului. In celalalt taler se pun "Vechiturile Zilei". Apoi vezi care cantaresta mai mult...

www.happycolor.ro

Compensarea unui cupon de cumparaturi

Poti face acest lucru pe langa modul normal pe care il joci la tura ta, indiferent daca o faci inainte sau dupa.

Schimburi in magazin:

La tura ta, poti compensa un cupon de cumparaturi de pe un raft la care ai ajuns.

www.happycolor.ro



Exemplu: Cu un mod normala la tura sa, Victor schimba coroana din cos cu inelul de pe raftul la care a ajuns...



...apoi compenseaza cuponul de cumparaturi cu un butoi.



Schimbul cu un alt jucator:

Daca ai ajuns la un raft unde este deja un jucator, poti compensa cuponul cu el. Pui cuponul in cosul lui si, in schimb, iei o vechitura din cosul lui si o asezi la tine in cos.



Exemplu: Elena a ajuns la raftul unde se afla cosul lui Victor. Ea isi pune cuponul in cosul lui...



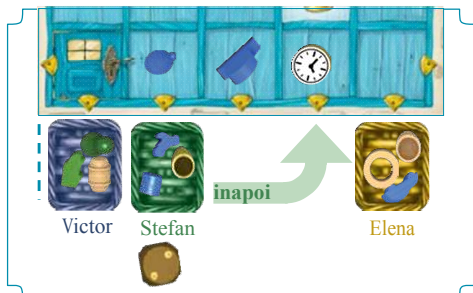
...pentru ca apoi sa aleaga o vechitura in schimb.

La cantar, va rugam!

Dupa ce ati facut o data turul magazinului, expeditia voastra la cumparaturi s-a incheiat. Vetii merge la cantar (iarasi pe la usa). (Punctele in plus in urma aruncarii cu zarul se vor pierde). In runda urmatoare, nu mai aveti ture insa veti astepta pana cand ceilalti jucatori ajung si ei la cantar.

Inapoi

Nu vrei sa mergi inca la cantar? Atunci intoarce-te! In orice caz, poti face asta numai daca nu este inca nici un jucator la cantar si ai putea ajunge la cantar acum cu numerele de pe zar: presupunand ca nu vrei sa mergi inca la cantar, iti vei muta cosul de cumparaturi de-a lungul marginii plasei de joc in sens invers acelor de ceasornic – inapoi – in functie de punctajul de pe zar. (In acest caz, la raftul la care ai ajuns poti executa o actiune mentionata mai sus).



Exemplu: Stefan a nimerit 2 cu zarul si deci, el poate merge la cantar. Insa el nu doreste inca acest lucru. Din moment ce nimeni nu a ajuns inca la cantar, ii este permis sa se intoarca.



Elenei i-ar putea fi permis sa faca si ea acest lucru dar este multumita cu cumparaturile sale si merge spre cantar. Din acest moment, Victor nu se mai poate intoarce pentru ca altcineva (Elena) este deja la cantar.

Finalul jocului

De indata de toate cosurile de cumparaturi au ajuns la cantar, se vor cantari unul dupa celalalt si se va compara greutatea elementelor din cos cu greutatea "Vechiturilor Zilei" a matusii Trudel. Cupoanele nu se iau in calcul. Jucatorul a carui vechituri cantareste mai putin decat "Vechiturile Zilei", castiga jocul. In cazul in care exista mai multi jucatori in aceasta situatie, jucatorul a carui vechituri cantaresc mai mult, castiga. (pentru a fi siguri care este acesta, pur si simplu se cantaresc elementele detinute de jucatori si se compar).

Varianta pentru copiii mai mici

Copii mai mici pot dezvolta abilitati de a folosi cantarul cu acest joc, "Vechiturile Matusii Trudel". Insa pentru a nu-i solicita, exista un anumit scop al jocului pentru acestia:

- Jucatorul care are cele mai grele vechituri, castiga

sau

- Jucatorul cu cele mai usoare vechituri, castiga.

Inainte de a incepe jocul, stabiliti care din cele doua obiective va fi urmat.

Autor: Steffen Bogen
Ilustratia: Alexander Jung
Art.Nr.: 60 110 5006

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

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

