

JUNIOR Maureen Hiron Grabolo



Atenție, animăluțele sălbatice au evadat! Prinde-le pe toate!

Grabolo Junior este un un joc de familie dinamic și deosebit de amuzant, o vânătoare de cărți turbulente, cu animăluțe sălbatice de toate culorile aflate în libertate. Culege cât de rapid poți cartea cu animăluțul căutat în tura respectivă iar dacă nu-l găsești la vedere poți să-l cucerești de la alt jucător! Ai grijă ca memoria să nu-ți joace feste și să fi penalizat cu una din cărțile cucerite deja!

Câștigă jucătorul cel mai ager și cu memoria cea mai bună, adică cel care a adunat cele mai multe cărți cu animăluțe.

Conținut: 36 de cărți cu animăluțe în diverse culori, 1 zar cu imaginile iecărui animăluț și 1 zar ce conține culorile acestora.

Obiectivul jocului: Fii primul jucător care capturează un anumit număr de cărți: 3 jucători - 10 cărți, 4 jucători - 8 cărți, 5 jucători - 6 cărți.

Pregătirea jocului: plasează aleatoriu toate cărțile cu fața în sus, în mijlocul suprafeței de joc, astfel încât să aibă o vizibilitate maximă.

Desfășurarea jocului: Primul jucător aruncă ambele zaruri care vor arăta un animăluț cu o anumită culoare (de exemplu leu galben). Apoi în același timp, toți jucătorii vor încerca să identifice cartea corespondentă combinației de pe zaruri. Jucătorul care identifică primul și corect cartea căutată, o capturează și o pune cu fața în jos în fața lui. Jocul continuă astfel în sensul acelor de ceasornic, jucătorii culegând treptat din cărțile de pe masă. Pe parcurs poate să apară următoarea situație: zarurile vor arăta din nou unul dintre animăluțele găsite anterior și culese de către unul dintre jucători. În acest caz, dacă un jucător ține minte la cine se află cartea cu animăluțul respectiv și anunță primul acest lucru, va putea captura (după verificare) cartea de la jucătorul în cauză. Acesta va avea la rândul lui posibilitatea să-și protejeze cartea cu animăluțul respectiv în situația în care se va numi pe sine înaintea oricărui jucător. Trebuie însă avut în vedere faptul că oricine greșește (jucătorul care spune greșit numele concurentului sau cel care anunță că deține cartea corespondentă combinației de zaruri și nu este așa) va pierde una din cărțile cucerite deja, care se va pune din nou pe masă cu fața în sus. În aceeași situație, dacă nici unul dintre jucători nu dorește să riște strigând numele unui jucător atunci jocul se continuă cu o nouă aruncare de zaruri.

Sfârșitul jocului: Primul jucător care a capturat numărul necesar de cărți este câștigător.

Importator: Grup Primavi SRL Timișoara
www.facebook.com-happycolor.ro
www.happycolor.ro



© Game Factory
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com

