

DigUp




Esti asteptat la super petrecerea din padurea magica. Sunt o multime de comenzi pe care trebuie sa le onorezi si trebuie sa aduni alimentele cat mai repede. Ajuta animalutele sa scoata mancarea ascunsa in pamant. Trebuie sa fii priceput la urmariri pentru ca si alte animalute sapa dupa mancare si cararile s-ar putea sa te deruteze. Ia-te la intrecere cu prietenii si fii primul care strange toate alimentele necesare pentru a completa comanda si a o duce la petrecere.


Familiarizeaza-te cu piesele de

•Spinner-ul

•Spinner-ul este impartit in 7 sectiuni si are 5 animalute pe el: Sobolan, lepuras, Veverita, Bursuc, Cartita.

•Animalutele de pe spinner indica ce animalut trebuie sa urmariti, pentru a gasi alimentele pe care le-au ingropat.

•Schimba : IDaca spinner-ul indica , atunci jucatorii trebuie sa schimbe unul dintre jetoane cu cel al celui alt jucator.

•Comenzi amestecate : IDaca spinner-ul indica , trebuie sa schimbi cardul cu comanda pentru petrecere cu cel al celui alt jucator.



•Cardurile cu comenzi pentru petrecere

Cele 8 carduri cu comenzi pentru petrecere iti arata ce alimente trebuie sa duci la petrecere.



•Jetoane cu alimente

20 de jetoane cu 5 tipuri de alimente



•Jetoane cu inimioara

Jocul are 2 jetoane cu inimioara pe care un jucator le poate primi daca daruieste alimentele pe care le are in plus.



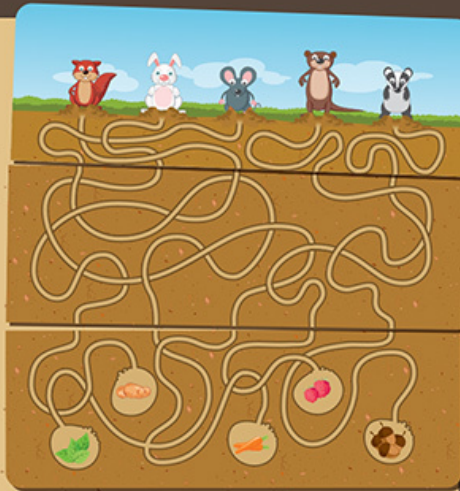
•Punga "Care"

Aceasta punga este pentru alimentele in plus, pe care nu le folosesti la completarea comenzii.



•Pregatirea pentru joc

- Fiecare jucator primeste 3 planse de joc (cu animalul, cararea din interiorul pamantului si alimente)
- Aranjeaza plansele ca in imaginea alaturata, cu plansa cu animalute deasupra, cea cu alimente jos si cea cu carare la mijloc, intre cele doua.
- Amesteca bine cardurile cu comenzi pentru petrecere si imparte cate una fiecarui jucator. Pune deoparte restul de carduri.
- Pastrati spinner-ul la indemana..



Varianta alternativa de joc: pentru jucatorii cu varsta mica puteti face labirintul mai scurt folosind doar 2 dintre cele 3 planse: partea de sus cu animalul si partea de jos cu alimente.

Reguli de joc:

1. Jucatorul cu varsta cea mai mica incepe jocul.
2. Fiecare jucator invarte pe rand spinner-ul.
Daca sageata spinner-ului indica:
a) Animalut-
 - Ambii jucatori urmareasc in gand, fiecare pe plansa sa, cararea din pamant de la animalut pana la aliment.
 - Trebuie sa urmaresti cararea din pamant de la animal la aliment in gand, fara sa iti folosesti degetele. Ia-te la intrecere cu celalalt jucator si incearca sa gasesti primul alimentul ingropat de animalut.
 - Primul jucator care spune "I-am gasit" primeste jetonul cu alimentul care corespunde respectivului animalut. Celalalt jucator se opreste din urmaritul traseului.
 - Jucatorul trebuie sa ii arate si celuilalt traseul pe care l-a identificat in gand pentru a demonstra ca este cel corect.
- Daca a facut o "sapatura gresita" dupa ce a spus "I-am gasit" jucatorul trebuie sa returneze un jeton.
- Doar jucatorul care striga primul "I-am gasit" si identifica si cararea corecta poate pastra jetonul cu aliment. Spre exemplu, daca atunci cand invarti spinner-ul acesta indica "iepure", atunci atat tu cat si celalalt jucator trebuie sa identificati pe plansa de joc cararea sapata de iepure si sa gasiti alimentul ascuns de acesta in pamant.

Cine castiga jocul: Fiecare jucator primeste la inceputul jocului un card cu comanda pe care trebuie sa o duca la petrecere din padure. Jucatorii trebuie sa adune alimentele din comanda cat mai repede. Primul care reuseste sa adune toate alimentele din comanda este castigator.

Varianta alternativa de joc :

Jucatorii cu varsta mica pot urmari traseul cu degetul.

Jucatorul care a gasit cararea pana la aliment, spre exemplu pana la "cartof", trebuie sa spuna "I-am gasit". Apoi trebuie sa ii arate si celuilalt jucator cararea folosind degetul. Daca traseul identificat este corect jucatorul va primi un jeton cu cartof.

b) Schimba

Jucatorii schimba intre ei cate un jeton cu alimente.

c) Comenzi amestecate -

Comenzile s-au amestecat!

Schimba cardul cu comanda ta cu cardul celuilalt jucator. Trebuie sa faci acest lucru chiar daca nu vrei!

3. Dupa fiecare tura ambii jucatori trebuie intoarca una dintre plansele de joc. Plansele pot fi intoarse pe orizontala (de stanga la dreapta) sau pe verticala (de sus in jos).

4. Jucatorii continua sa joace invartind spinner-ul.

5. Jocul continua pana cand unul dintre jucatori anunta ca si-a completat comanda cu toate alimentele necesare pentru petrecere. Acest jucator este castigator.

6. Alimentele in plus pe care le-ai strans, dar care nu fac parte din comanda nu trebuie irosite. Pune-le in pungă CARE si ofera-le celor care poate nu au suficiente mancare. Arata ca iti pasa si vei castiga un jeton cu inimioara.

Despre "Care" : Fie ca esti sau nu castigator, un lucru este sigur- vei primi inimioara daca pui mancarea pe care nu o folosesti in pungă "care" (din engleza - a-i pasa). Este contextul ideal pentru a scoate in evidenta importanta ajutorii celor care sunt mai putin privilegiati.