

Instrucțiuni joc

Joc de masă - Scufița Roșie

Vârsta: 2 ani+

Numărul de jucători: De la 1 la 4

Durata jocului: Aproximativ 10 minute

Scopul jocului: Fii primul jucător care ajunge la casa bunicuței. Lupul încearcă să fie primul care intră în casă, în timp ce Scufița Roșie își dorește să fie prima care ajunge la casa bunicuței înaintea lupului.

Jocul conține:

- 1x tablă de joc sub formata din 4 piese puzzle
- 1x casă din carton 3D
- 1x zar cu diferite culori
- 1x figurină din lemn reprezentând-o pe Scufița Roșie
- 1 x figurină din lemn reprezentând lupul
- 1 x figurină din lemn reprezentând bunicuța
- 6 x discuri din lemn
- instrucțiuni de joc



Cum se joacă:

1. Piesele de puzzle reprezintă o tablă de joc cu diferite căi, iar arborii sunt așezați pe cercurile de pe tablă, cu vârful în sus, la întâmplare.
2. Jocul începe cu cel mai mic copil și continuă în sensul acelor de ceasornic.
3. La fiecare tură, se dă cu zarul și se acționează în conformitate cu instrucțiunile asociate simbolului rezultat:
 - Dacă apare Scufița Roșie, avansează cu o pătrățică pe traseu.
 - Dacă apare Lupul, acesta avansează cu o pătrățică pe traseu.
 - Dacă apare Vânătorul, întoarceți o piesă arbore. Dacă pe piesa cu arbore este Lupul, acesta se mișcă înapoi cu o pătrățică, doar dacă nu este la începutul traseului. Dacă pe piesa este Vânătorul, nu se întâmplă nimic.

- Dacă apare Coșul de picnic, Scufița Roșie se așează pe el și continuă să se miște din acea poziție.
- Dacă apare Bunicuța, aceasta avansează cu o pătrățică spre casă pentru a fi așezată în pat. Dacă Bunicuța este deja în pat, tura trece la următorul jucător.
- Dacă apare Fluturile, Scufița Roșie avansează la următoarea pătrățică cu fluture. Dacă este deja pe o pătrățică cu fluture, se deplasează la următoarea pătrățică cu fluture și tura trece la următorul jucător.

4. Intrarea în casă este ultima pătrățică de pe traseu.

Lupul nu poate intra în casă dacă bunicuța nu este în patul ei și trebuie să aștepte pe ultima pătrățică. Dacă lupul ajunge la casa înaintea Scufiței Roșii, el se deghizează în bunicuță și jocul se încheie. Jucătorul care ajunge primul în casa bunicuței este declarat câștigător.

Modul competitiv: 2 jucători.

Fii primul care ajunge la căsuță! Fiecare copil își alege fie lupul, fie Scufița Roșie și trebuie să fie primul care ajunge la ea. Pe rând, aruncă zarurile și efectuează acțiunea indicată. Fiecare jucător este responsabil să-și mute personajul.