

00791B Pălăria magicianului

Vârsta 4+

2-4 jucători

CONȚINUTUL JOCULUI:

- 55 cărți de joc
- 4 monezi verzi
- 4 pălării negre
- 4 porumbei albi
- 4 pahare roșii
- 4 tuburi portocalii
- Reguli ilustrate

PREGĂTIREA JOCULUI:

Fiecare jucător primește un set din următoarele obiecte:

- 1 pălărie neagră
- 1 monedă verde
- 1 pahar roșu
- 1 porumbel alb
- 1 tub portocaliu

CUM SE JOACĂ:

Așezați pachetul de cărți de joc cu fața în jos în centrul mesei.

Fiecare rundă de joc începe prin dezvăluirea cărții de sus a pachetului. Jucătorii se întrec apoi în a-și aranja piesele respectând aceleași 3 reguli:

1 - Obiectele imprimate color pe cartea de joc trebuie să fie vizibile în stivă.

2 - Obiectele imprimate cu gri pe cartea de joc trebuie ascunse undeva ÎN INTERIORUL stivei.

3 - Obiectele care nu sunt ilustrate trebuie puse deoparte (și nu pot fi incluse în stivă).

Primul jucător care a terminat provocarea strigă „**Gata!**” Dacă a finalizat corect provocarea, primește cartea respectivă ca punct. Dacă a greșit, ceilalți jucători continuă până când unul încheie corect provocarea și exclamă "**Gata!**"

FINALUL JOCULUI:

Se joacă până când un jucător obține un anumit număr de puncte, sau până când se epuizează toate cărțile de joc.

CE OBIECT ESTE CONSIDERAT VIZIBIL?

Un obiect este considerat vizibil dacă este observat în întregime când stiva este privită din lateral.

CE OBIECT ESTE CONSIDERAT ASCUNS?

Un obiect este considerat ascuns dacă se află complet în interiorul altui obiect.

INFO:

- Un obiect care este complet în interiorul unui obiect răsturnat (pe care îl puteți observa doar când priviți stiva de deasupra) se consideră ca fiind ascuns.

- Dacă puteți observa doar o parte a unui obiect (când priviți din lateral stiva), acel obiect nu este nici ascuns, nici vizibil.

JOC AVANSAT:

Obiectele care sunt ilustrate înconjurate de steluțe galbene trebuie păstrate complet goale. Nu pot avea obiecte plasate în interiorul lor.

Sau, obiectele care sunt ilustrate înconjurate de steluțe galbene trebuie să aibă ascuns înăuntru un alt obiect.