

Sheila Shark



Peștii înoată prin reciful de corali, când, deodată, apare rechinul Sheila. Dar, din fericire, caracatița Tinto este prin apropiere. Ea le dă peștilor cerneală, astfel încât ei să poată întuneca privirea rechinului. Un rechin care nu mai vede, nu prezintă niciun pericol. Fiți atenți pe unde înoată peștii cu pete de cerneală pe spate. Doar dacă găsiți acești pești, puteți stropi rechinul cu cerneală. Imediat ce rechinul este complet acoperit de cerneala, ați câștigat.

Conține:

- 12 piese de puzzle pentru rechin (9 cu stropi de cerneala pe o parte)
- 9 pești mov, numerotați de la 1 la 9
- 1 rechin
- 12 pești (4 specii diferite, câte unul din fiecare specie are pete de cerneala pe una dintre părți)
- 1 suprafață de joc ocean, cu o săgeată în formă de rechin

Scopul jocului:

Încercați împreună să întunecați vederea rechinului Sheila. Fiți atenți care pești au pete de cerneală pe spate! Doar așa puteți obține piese de puzzle, cu care să acoperiți rechinul. Dacă reușiți să acoperiți rechinul în întregime cu cerneală, înainte ca el să prindă 9 pești, ați câștigat!

Pregătirea jocului:

Înainte de primul joc:

- decupați cu grijă piesele de pe cartoane
- lipiți abțibildurile pe zar, astfel încât cele două abțibilduri roșii să fie pe părți opuse

Înainte de fiecare joc:

- puneți suprafața de joc ocean în mijlocul mesei, între jucători; așezați cei 9 pești mov pe marginea oceanului
- așezați ceilalți pești în ocean (câte 3 pești din aceeași specie într-un cadran)
- puneți săgeata rechin în cadranul 1
- așezați rechinul pe masă, astfel încât toți jucătorii să ajungă ușor la el
- așezați cele 9 piese puzzle, cu petele de cerneală în jos, lângă ocean

Scopul jocului:

Încercați împreună să întunecați vederea rechinului Sheila. Fiți atenți care pești au pete de cerneală pe spate! Doar așa puteți obține piese de puzzle, cu care să acoperiți rechinul. Dacă reușiți să acoperiți rechinul în întregime cu cerneală, înainte ca el să prindă 9 pești, ați câștigat!

Notă: cele 3 piese puzzle, fără pete de cerneală pe o parte sunt folosite numai pentru varianta avansată de joc (vedeți sfârșitul acestor reguli) pregătiți zarul și Start!

Cum se joacă:

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Cel mai tânăr jucător începe și aruncă zarul.

Dacă zarul arată 1,2,3 sau 4 atunci poți întoarce un pește din ocean. Alege un pește din cadranul care corespunde numărului de pe zar. Dacă zarul arată 1, atunci trebuie să întorci un pește din cadranul 1, etc.

-dacă pe dosul peștelui întors sunt pete de cerneală, poți lua orice piesă de puzzle și să o adaugi rechinului. Ura! Acum Sheila vede mai greu și nu mai este chiar atât de periculoasă.

-dacă pe dosul peștelui întors nu sunt pete de cerneală, atunci nu se întâmplă nimic. Întoarce peștele în poziția inițială și jocul continuă cu următorul jucător.

Dacă zarul arată un rechin roșu, avem alarmă: „Atenție, rechin!”. Rechinul se apropie. Întoarce săgeata rechin în sensul acelor de ceasornic, atâtea cadrane, câte săgeți arată zarul. Apoi întorci un pește din cadranul în care a ajuns săgeata rechin.

-dacă peștele întors are pete de cerneală pe el, ai avut noroc! Ia o piesă de puzzle și adaug-o la rechin

-dacă peștele întors nu are pete de cerneală, ia un pește mov de pe marginea oceanului și așează-l pe masă în fața ta.

Pont: Este bine să ții minte poziția peștilor cu pete de cerneală din ocean.

ex.: „Peștele cu pete de cerneală se află lângă cufarul cu comoară.” Așa, data următoare vei ști unde se află peștii cu pete de cerneală.

Continuați să vă jucați până când Sheila este complet acoperită cu cele 9 piese de puzzle cu pete de cerneală pe ele sau până când rechinul a prins 9 pești.

Sfârșitul jocului:

Dacă Sheila este acoperită complet cu pete de cerneală, înainte ca ea să prindă 9 pești, atunci ați câștigat jocul! Rechinul nu mai poate vedea deloc și nu mai este un pericol. Jucătorul care are cel mai mic număr de pești mov în față sa este cel mai bun jucător.

Dacă Sheila a prins 9 pești înainte ca voi să o acoperiți în întregime cu pete de cerneală, din păcate, ați pierdut și rechinul a câștigat jocul.

Versiune pentru experți:

Pentru a face jocul mai dificil, adăugați pieselor de puzzle cu cerneală, cele 3 piese puzzle fără cerneală și amestecați-le cu fața în jos. Când un jucător trebuie să adauge o piesă de puzzle rechinului, acest lucru e mai dificil, deoarece nu toate piesele de pe masă sunt cu pete de cerneală.

Dacă întoarce o piesă fără pete de cerneală, atunci rechinul a trecut prea rapid și nu l-a nimerit. El înoată mai departe, fără să prindă pești.

Piesele de puzzle, fără pete de cerneală, care sunt descoperite de către jucători, nu se adaugă rechinului. Ele se întorc înapoi, cu fața în jos, printre piesele de puzzle rămase pe masă.

Importator și distribuitor: Grup Primavi S.R.L.
Calea Stan Vidrighin, 14 -16, Timișoara, Timiș
www.happycolor.ro
www.facebook.com/happycolor.ro
Telefon :+40356429332

**Producător:**

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm-Landmann-Platz 1-5
D- 89312 Gunzburg
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

