1

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| XX |
|  |

Pentru 2-4 jucători cu vărsta de minim 8 ani — durata jocului: 15-30 minute.

**CONŢINUT**

60 de cărti de joc, Impărtite 1n seturi de căte 10 cărti pentru fiecare dintre cele 6 Personaje; cărtile au două feţe: pe o parte este imaginea unui Personaj, iar pe cealaltă este desenată o lupă; o carte cu Alice; regulamentul jocului.

**SCOPUL JOCULUI**

La finalul jocului, fiecare dintre noi căştiga puncte Tri funcţie de numărul de cărţi colectate (vezi tabelul cu puncte): acela care are cele mai multe puncte căştigă.

**PREGĂTIREA JOCULUI**

Pentru doi jucători: toate cărtile cu Personaje sunt folosite.

Vom juca cinci runde.

Pentru trei jucători: eliminăm căte două cărţi pentru fiecare dintre Personaje.

Vom juca trei runde.

Pentru patru jucători: toate cărtile cu Personaje sunt folosite.

Vom juca trei runde.

Pentru prima rundă, primul jucator este ales la Tntămplare. Acesta primeşte cartea Alice, iar noi le

amestecăm pe celelalte 60 de cărti (sau 48 in cazul In care suntem 3 de jucători) şi le aşezăm Intr-un teanc. Pe tot parcursul jocului, primul jucător va fi acela care a primit cartea Alice in prima rundă.

Inainte de fiecare rundă, acela dintre noi care Tncepe, expune cărţile astfel Tncăt să formeze o grilă/un tabel

1n centrul mesei de joc, alternăndu-le: o carte cu imaginea Personajului In sus, o carte cu imaginea lupei In sus, una cu Personajul, alta cu lupa, etc.

- pentru doi jucători: un tabel cu 3 x 4 cărti - pentru trei jucători: un tabel cu 4 x 4 cărţi

- pentru patru jucători: un tabel cu 4 x 5 cărli *(fig.1 aşezatua jocului pentru doi jucăton)*

**DESFĂSURAREA JOCULUI**

- Cel care are cartea Alice incepe jocul. El ia o carte de pe masa de joc, din tabel, şi o pune in locul acesteia pe Alice. *(fig.2: Andrei are cartea Alice; El Inlocuieşte carte Pălărierul nebun cu imaginea lupei In sus cu cartea Alice, fiind acum in posesia Pălărierulut)*

- Următorul jucător (In ordinea acelor de ceasornic) poate alege dacă doreşte să ia una sau două cărţi. Pentru a lua mai mult de o carte, acestea trebuie să fie alăturate (pe verticală, orizontală sau diagonală). *(fig. 3: Adina ia un Motan de Cheshire cu imaginea lupei In sus Şi un lepure cu imagina lupei in sus.)* Incepănd cu a treia rundă, fiecare dintre noi poate lua una, două sau trei cărţi. Acestea trebuie să fie

Tnvecinate fie pe verticală, fie pe orizontală, fie pe diagonală. Două cărti aflate In tabel, separate printr-un spaţiu, nu sunt considerate a fi învecinate. Dacă unul dintre noi doreşte să ia de jos trei cărţi, acestea trebuie să se afle in linie dreaptă.

**Fiecare jucător va lua de jos, cănd ii vine răndul, cel puţin o carte.**

*(fig. 4: Este răndul lui Andrui din nou. El poate ridica una, două sau trei cărţi şi Işi doreşte să* ia *un Pălărier,cu imaginea lupei 1n sus şi doi repuri cu imaginea personajului în sus. Dar nu poate acest lucru deoareceexistă un spaţiu fiber intre cei doi repuri. Astfel, el ar putea ridica doar Pălărierul cu imaginea lupei 1n sus şiun lepure cu imaginea personajului 1n sus. Pn schimb, el decide să aleagă un Motan de Cheshire cu imaginea personajului în sus, un Pălărier cu limaginea lupei în sus şi o Omidă cu imaginea personajului 1n sus.)*

Ne aşezăm cărţile pe care le luăm de jos, in dreptul nostru, pe coloane, fiecare coloană reprezentănd un Personaj. Fiecare carte trebuie să rămănă In poziţia iniţială, aşa cum a fost luată de jos (cu imaginea personajului sau a lupei la vedere).

*(fig. 5:1n acest moment, Andrei are doi Pălătieti cu imaginea lupei în sus, un Motan Cheshire cu imaginea personajului în sus şi o Omidă cu imaginea personajului în sus (a). Adina are un Motan Cheshire cu imaginea lupei în sus şi un lepure cu imagine alupei 1n sus (b).)*

Dacă unul dintre noi a luat o carte cu un personaj şi a mai ridicat o carte similară Intr-o rundă anterioară, aceasta aflându-se atunci cu imaginea opusă la vedere, cele două cărţi se anulează reciproc şi sunt eliminate: prin urmare, un jucător nu poate să aibă in acelaşi timp două cărţi cu acelaşi Personaj, una cu imaginea acestuia la vedere, cealaltă cu imaginea lupei. Este posibil să fim nevoiţi să eliminăm mai mult de o pereche de cărţi pe parcursul unei singure runde. Cărţile eliminate nu mai sunt folosite pe parcursul jocului.

*(fig. 6: Este rândul Adinei şi ea decide să ridice cartea Alice, un lepure cu imaginea personajului 1n sus şi un Motan Cheshire cu imaginea lupei 1n sus. In colecţia ei deja are un lepure cu imaginea lupei 1n sus; astfel ea renun(ă la cele două cătţi cu lepuri şi păstrează cartea Alice şi cele două cărţi cu Motani Cheshire cu imaginea lupei ln sus.)*

**Cartea de joc Alice:** *Putem lua de jos cartea Alice ca pe oricare altă carte cu Personaje. Acela care o ddică de pe masă, va fi cel care deschide runda unnătoare.*

*Runda se termină când toate cărţile din tabel au fost luate. Formăm apoi un nou tabel şi Incepem o nouă rundă.*

**FINALUL JOCULUI:**

*Jocul se finalizează după cinci runde (pentru doi jucători) sau trei runde (1n cazul în care suntem trei sau patru care joacă). Fiecare ne numără m punctele acumulate după cum urmează:*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Numărul de cărţi pentru fiecare personaj* | *0 1* | *2 3* | *4 5+* |
| *Puncte* | *5 1* | *3 6* | *10 15* |

*Acela care deţine cartea Alice la finalul jocului, câştigă patru puncte în plus.*

**Jucătorul cu cele mai multe puncte captiga.** *(fig.* 7: *exemplu de calcul)*

*0 Omidă = 5 puncte*

*0 Regină de Inimă Roşie = 5 puncte 2 leputi = 3 puncte*

*4 Motani de Cheshire = 10 puncte*

*6 Pălărieri nebuni = 15 puncte Cartea Alice = 4 puncte*

*Total = 42 puncte*

© 2011 Gigamic based on a concept by Emanuele Ornella

**2**