



de la 2 - 6 jucători - cu vârsta de + 6 ani - durata jocului: 10 minute

Conținut

48 cartonașe 'Fruite' imprimate pe ambele fețe.

Principiul Jocului

Așezăm cartonașele imprimate pe ambele fețe și reprezentând jumătăți de fructe în fața noastră. Sunt în total un număr de 16 diferite tipuri de fructe, din fiecare în joc fiind câte 6 cartonașe. Scopul nostru este să colectăm cât mai multe cartonașe prin stivuirea acelor identice. Jucăm cu toții în același timp astfel încât doar cei rapizi și preciși vor obține o stivă impresionantă fără a greși!

Scopul Jocului

Să adunăm cât mai multe cartonașe.

Aranjarea Jocului

Cartonașele sunt împrăștiate în centrul mesei de joc (fig. 1).

jocul propriu zis

Când jocul începe, fiecare luăm din mijlocul mesei câte un cartonaș la întâmplare și ne uităm la ambele sale fețe. Simultan, vom căuta pe masă un cartonaș identic cu cel pe care deja îl deținem. Odată ce găsim cartonașul identic îl ridicăm și așezăm pe cartonașul inițial cu fața în jos, astfel încât imaginile identice să fie față în față, formând o mică stivă din două cartonașe.

Fig. 2: Legătura Fruct la Fruct

Dacă avem o stivă formată (din două sau mai multe cartonașe) vom căuta pe masă un cartonaș al cărui fruct să corespundă fie fructului

aflat deasupra stivei fie celui aflat dedesubt. Cartonășele astfel vor fi stivuite urmărind regula: fructele identice se așează față în față (fig.3)

important:

- în orice moment al jocului putem întoarce cartonășele aflate pe masă pentru a descoperi alte fructe.
- în orice moment al jocului putem așeza înapoi pe mijlocul mesei un cartonăș fie de deasupra fie de sub stiva proprie.

FinaLuL JoCuLui

Când nu mai există cartonășe în mijlocul mesei sau niciunul nu corespunde cu stivele noastre, jocul se termină. Cea mai înaltă stivă este verificată prima: ne vom asigura că regula de aur e respectată: imaginile dispuse față în față vor avea desenate fructe identice. Dacă nu a greșit, proprietarul celei mai înalte stive va fi câștigător. Altfel urmăm procedura de verificare pentru a doua cea mai înaltă stivă și tot așa până unul dintre noi va fi declarat câștigător.(fig.4).

Dacă cele mai înalte stive sunt egale, atunci ambii jucători au câștigat iar jocul mai trebuie jucat!



© 2014 Gigamic from a concept by Theora Concept.

