



Conține:



- 54 de cărți din plastic,
- Regulament ilustrat.

- 2 cutii pentru cărți,

Principiul și Scopul jocului:

În fiecare tură, jucătorii vor trage câte o carte și vor trebui să îndeplinească provocarea respectivă.

Instrucțiunile provocărilor trebuie respectate până la finalul jocului. Pe parcursul jocului, jucătorii vor încerca din răspuțeri să respecte toate provocările. La final însă, poate fi un singur câștigător!

Pregătirea Jocului:

Cărțile se amestecă și se împart în două teancuri, așezate în cele 2 cutii. Așezați cutiile astfel încât toți jucătorii să ajungă cu ușurință la acestea. Cel mai Zen jucător începe, iar jocul continuă apoi spre stânga.

Cum se joacă:

În fiecare tură, jucătorii vor trebui să îndeplinească următoarele sarcini:

- să tragă o carte din oricare dintre cele 2 teancuri;
- să citească textul de pe carte cu voce tare astfel încât să audă toți jucătorii;
- să îndeplinească instrucțiunile provocării de pe carte, respectând simultan și instrucțiunile cărților precedente (dacă este cazul).

Apoi este rândul următorului jucător.

Cărțile verzi trebuie să fie așezate în fața jucătorului activ pentru ca oricine să poată vedea ce provocare trebuie să îndeplinească (Imaginea 1).



Imaginea 1.



Imaginea 2.

Cărțile portocalii trebuie să fie așezate pe corp (Imaginea 2: Pune cartea pe cap).

Cel puțin o parte din carte va trebui să rămână vizibilă (nu este permis ca o carte să fie ascunsă complet sub îmbrăcăminte).

Dacă un jucător nu reușește să îndeplinească instrucțiunile unei noi provocări sau să continue să îndeplinească simultan instrucțiunile oricărei provocări anterioare chiar și pentru o secundă, a pierdut.

Schimbarea poziției corpului este permisă atâta timp cât instrucțiunile provocării sunt respectate.

Jucătorii ar trebui să fie onești. Chiar dacă nimeni nu observă când cineva face o greșală, jucătorul respectiv ar trebui să recunoască greșeala și să iasă din joc.

Dacă un jucător nu poate să tragă o carte la începutul turei sale este scos din joc.

Sfârșitul jocului:

Ultimul jucător care rămâne în joc este câștigător. Acum este timpul pentru revanșă!

Varianta Nebunească:

Amestecați cărțile și împărțiți fiecărui jucător câte 2 cărți apoi formați 2 teancuri pe care le așezați în cele 2 cutii. Așezați cutiile astfel încât toți jucătorii să poată să ajungă la ele.

În fiecare tură jucătorii vor trebui să îndeplinească următoarele acțiuni:

1 - Vor juca una din cele două cărți proprii, vor citi provocarea cu voce tare și apoi vor așeza cartea în dreptul oricărui jucător. Acel jucător va trebui apoi să execute provocarea de pe carte.

2 - Vor trage o nouă carte din oricare pachet.

Jucătorul care a primit provocarea este următorul la rând să joace o carte. Ultimul jucător care rămâne în joc este câștigător.

Varianta pe echipe:

Dacă sunt mai mulți jucători se recomandă formarea a 2 sau 3 echipe. Fiecare echipă va fi considerată un singur jucător. Aceasta variantă se poate juca împreună cu Varianta Clasică sau cu Varianta Nebunească.

Orice jucător dintr-o echipă poate să tragă și să joace cărți dar neapărat cel puțin un jucător trebuie să îndeplinească provocările.

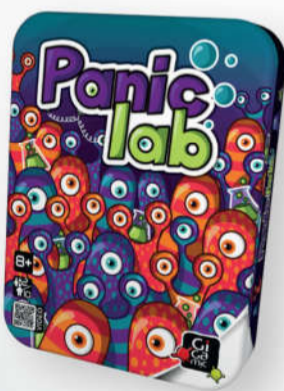
Un jucător din echipa ta poate să te scape de o provocare dacă este de acord să o facă el. Situația în care doi jucători ai aceleiași echipe trebuie să îndeplinească aceeași provocare se numește "asigurare".



Împărtășește cele mai bune momente Yogi pe Twitter #yogi și pe Facebook Gigamic World

Dacă ți-a plăcut **Yogi**,

Îți vor plăcea deasemenea și:



Amibele au evadat din laborator, aleargă în toate direcțiile și trebuie neapărat să le recuperăm. Însă mare atenție, aceste mici creaturi nu se lasă prinse foarte ușor. Se pot ascunde în gurile de aerisire și pot suferi mutații severe schimbându-și înfățișarea. Panică în laborator este un joc extraordinar de logică ce poate fi jucat chiar și în 10 jucători, în care vă veți antrena gândirea analitică, viteza de reacție și concentrarea în momentele de presiune.



Difference este un joc de observație bazat pe cunoscutul principiu 'observă diferența'. Fiecare jucător primește în fața sa câte un teanc de cărți cu aceeași ilustrație: circ, castel, lac sau dragon. La începutul jocului așezăm o carte cu una dintre aceste ilustrații în centrul mesei. Toți jucăm în același timp și trebuie să observăm diferențele dintre cartea ce acoperă teancul propriu și cartea din centrul mesei în cel mai scurt timp posibil. Primul care reușește, acoperă cartea din centrul mesei cu cartea sa, iar jocul continuă. Primul dintre noi ce reușește să rămână fără nici o carte este declarat câștigător.

Păstrați aceste informații și această adresă pentru referințe ulterioare. 12-2017

® & © Gigamic 2017



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux
France



Importator:
HAPPY COLOR INT SRL Timișoara,
Str. Ioan Budai-Deleanu, 21A
www.happycolor.ro,
office@happycolor.ro

Autor: Behrooz 'Bez' Shahriari
Ilustrații: Simon Caruso