

# Findevier



Un joc amuzant de-a v-ati ascunselea

## Continutul jocului

10 discuri cu animale, 10 carduri cu imagini, 40 jetoane din lemn

## Obiectivul jocului

In fiecare seara vupile, bufnitele, iepurii, aricii si mistretii se intalnesc pentru a se juca de-a v-ati ascunselea. Daca un animal este descoperit, un altul dispare. Cine gaseste o familie de patru animale castiga o recompensa.

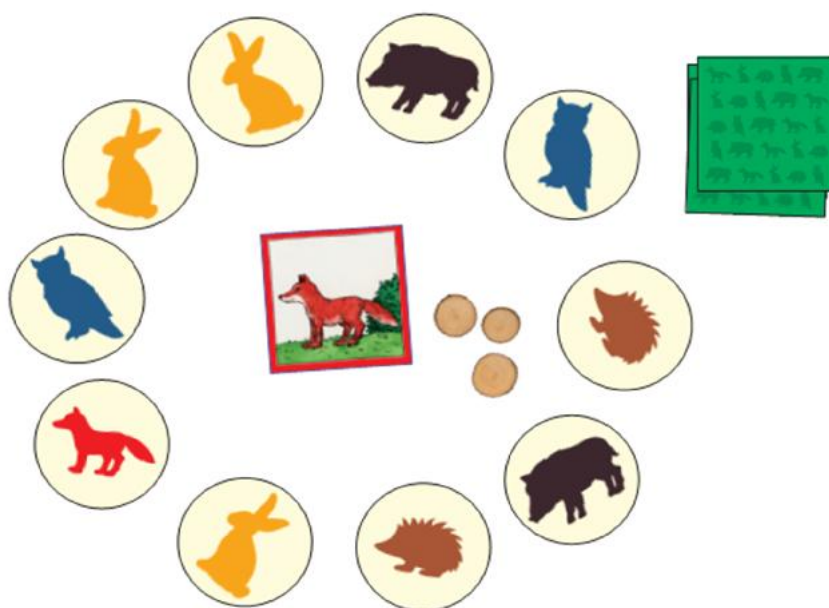
## Pregatirea jocului

Asezati cele 10 discuri cu animale in orice ordine in cerc. Asigurati-va ca nu apar patru discuri din aceeași familie de animale. Amestecati cardurile cu imagini cu fata in jos langa cerc formati o stiva. Plasati jetoanele de lemn in capacul cutiei.

## Inceputul jocului

Intoarceti primul card cu imagini de la inceputul stivei si asezati-l cu fata in sus in mijlocul cercului. Acum, toata lumea cauta familia careia ii apartine animalul din imagine. Pentru fiecare membru (inca ascuns) al acestei familii de patru, se aseaza un jeton de lemn langa cardul din cerc.

Exemplu: Toata lumea cauta familia celor patru vulpi. Numai o vulpe este vizibila pana acum. Celelalte trei sunt inca ascunse si trebuie gasite. Se aseaza trei jetoane de lemn langa cartea cu vulpea. Acum cautarea poate incepe.



### **Desfasurarea jocului**

Jocul continua in sensul acelor de ceasornic.

Se alege jucatorul care va incepe jocul. Acest jucator intoarce toate jetoanele in favoarea sa.

Daca jucatorul alege un animal dintr-o familie pe care toata lumea il cauta, el poate lua un jeton din mijloc si poate continua jocul.

Daca jucatorul alege un animal diferit, jucatorul va termina tura. Jucatorul care gaseste al patrulea animal este recompensat cu ultimul jeton si cu cardul cu animal. Acest jucator alege apoi un nou animal si potriveste jetonul pentru jucatorul urmator. Jucatorul din stanga continua cautarea.

Va rugam sa aveti in vedere: daca cardul cu animal este identic cu cel de dinainte, cardul poate fi inlocuit si asezat la sfarsitul stivei iar un altul va fi extras din stiva.

### **Sfarsitul jocului si numirea castigatorului**

Jocul se termina cand toate cardurile cu imagini au fost folosite. Fiecare jeton si fiecare card cu animal valoreaza cate un punct.

Jucatorul care aduna cele mai multe puncte castiga.

### **Varianta Casino**

#### **Pentru jucatori avansati**

La inceputul jocului, jetoanele din lemn sunt distribuite egal tuturor jucatorilor. Jetoanele care raman se vor aseza la o parte.

Regulile de baza se mentin.

**Nou:** cardurile cu imagine sunt asezate in mijloc fara jetoane aditionale.

In schimb, pentru fiecare jeton ales incorect, un altul trebuie platit si asezat in mijloc. (Daca un jucator a ramas fara jetoane, nu va mai juca!)

Pentru fiecare animal gasit, jucatorul primeste un jeton din mijloc. Daca nu mai sunt jetoane in mijloc, jucatorul are voie sa fure de la adversar.

La finalul fiecarei ture, jucatorul poate decide daca vrea sa continue sau nu. In acest caz, jucatorul din stanga continua cautarea.

Jucatorul care gaseste al patrulea animal din familia respectiva este recompensat cu un cardul cu animal si cu jetoanele ramase in cerc.

### **Finalul jocului si desemnarea castigatorilor**

Jocul se termina cand toate cardurile cu imagine au fost folosite. Fiecare jeton valoreaza un punct. Fiecare animal valoreaza doua puncte. Castiga jucatorul care aduna cele mai multe puncte.

Autor: Steffen Mühlhäuser,  
Bernhard Kümmelmann

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

©steffen-spiele Zum spielplatz 2  
56288 krastel www.steffen-spiele.de

Art.Nr.: STEFFEN.S23FINDEVIER

