

RO La petrecere !

Contine:

1 planșa de joc tip puzzle, 4 gentuțe 3D, 28 de cartonase cu imagini, 8 pionii cu personaje, 8 suporturi pentru pionii, 1 zar

Obiectiv:

Sa ii primul jucator care isi umple gentuța cu un cadou si cinci accesorii de petrecere si se alatura petrecerii in mijlocul planșei de joc.

Jocul:

- Fiecare jucator isi alege o gentuța si un pion, pe care il plaseaza in suportul pentru pionii.
- Planșa se assembleaza si pionii ramasi sunt introdusi in suporturi si plasati in mijlocul planșei.
- Cartonasele se raspandesc pe masa cu fata in sus pe langa planșa si iecare jucator isi plaseaza pionul pe una din sagetile roz din colturile planșei.
- Cel mai tanar jucator incepe jocul dand cu zarul si mutand pionul in sensul acelor de ceasornic, de-a lungul marginii planșei, cu numarul de spatii aratat de zar.
- Daca jucatorul se opreste pe o imagine a unui cadou sau a unui accesoriu de petrecere, el cauta cartonasa potrivit, il ia si il plaseaza in gentuța sa. Daca acel cartonasa a fost deja colectat de alt jucator, el trebuie sa astepte turul urmator pentru a incerca sa colecteze alt cartonasa. Notati ca jucatorii nu au voie sa tina mai mult de un cartonasa cadou si cinci cartonase accesorii in acelasi timp.
- Daca jucatorul se opreste pe un spatiu cu o gentuța desfacuta, el pierde un cartonasa si trebuie sa returneze unul din cartonase pe masa cu fata in sus.
- Daca jucatorul se opreste pe unul din cele doua spatii albe cu sageata roz si nici un telefon mobil, el poate alege sa ridice un cadou sau un accesoriu de petrecere care nu a fost colectate si le plaseaza in gentuța sa.
- Daca jucatorul se opreste pe un spatiu cu un telefon mobil, el pretinde ca telefoneaza altui jucator. Acel jucator trebuie sa scoata unul din cartonase din gentuța si sa il returneze pe masa cu fata in sus.
- O data ce un jucator a colectat un cadou si cinci cartonase accesorii, el continua sa inainteze in jurul planșei pana ce ajunge la cararea care duce la petrecere.
- Notati ca o data ce gentuța jucatorului s-a umplut, acesta poate inca sa piarda un produs daca se opreste pe un spatiu cu gentuța desfacuta, sau daca alt jucator ii telefoneaza. Daca un jucator si-a pierdut un produs cand se ala pe cararea spre petrecere, el trebuie sa se intoarca inapoi pe carare in jurul planșei, iar turul urmator sa colecteze alt produs.
- Nu trebuie dat cu zarul un numar exact pentru a ajunge la petrecere. Primul jucator care ajunge la petrecere este castigatorul si isi poate pozitiona pionul pe stea. Ceilalti jucatori pot de asemenea sa ajunga la petrecere.

Castigatorul:

Castigator este primul jucator care colecteaza un cadou si cinci accesorii de petrecere in gentuța si ajunge la petrecere in mijlocul planșei.



© 2004 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England

www.orchardtoys.com
Ref: 042 Realizat in Anglia

Va rugam sa pastrati aceste instructiuni pentru consultare ulterioara.