

RO Meciul de fotbal

Contine:

4 planse de joc, 4 pionii sub forma de minge de fotbal, 4 suporturi pentru pionii, roata arbitrilor, roata portii, 1 zar

Pregatirea jocului:

- Se aseaza pionii in suporturile lor.
- Fiecare jucator alege o plansa de joc si un pion, care se aseaza la start, pe imaginea cu minge de fotbal, din partea de jos a plansei de joc.

Obiectiv:

Sa fii primul jucator care inscrie un gol.

Jocul:

- Cel mai tanar jucator incepe jocul dand cu zarul si mutand pionul numarul corespunzator de spatii pe plansa de joc.
- Daca pionul jucatorului se opreste pe imaginea unuia din fotbalistii proprii (purtand tricou colorat), el muta pionul **in sus** pe plansa de joc, catre spatiul indicat de sageata. Daca pionul jucatorului se opreste pe un fotbalist advers (purtand tricou alb), jucatorul trebuie sa mute pionul **in jos** pe plansa de joc, catre spatiul indicat de sageata.
- Daca pionul jucatorului se opreste pe o imagine cu fluier, jucatorul invarte roata arbitrilor. Daca roata arata "cartonas rosu", jucatorul este eliminat si trebuie sa mute pionul inapoi la start, pentru a porni din nou turul urmator.
- Daca roata arata "cartonas galben" jucatorul sta pe loc turul urmator.
- Daca roata arata "lovitura libera" (imaginea mingii lovita cu piciorul), jucatorul are dreptul sa dea cu zarul din nou.
- Daca, la un alt tur, jucatorul se opreste din nou pe o imagine cu fluier, el trebuie sa invarteasca roata arbitrilor din nou.

Observatie: Cand jucatorii se muta in sus sau in jos conform sagetilor, ei se pot opri pe alt fotbalist, caz in care trebuie sa urmeze din nou sageata de la acel fotbalist in acelasi tur. Daca o sageata conduce la un fluier, jucatorul trebuie sa invarte roata arbitrilor, cum a fost descris mai sus, ca parte a turului sau.

• O data ce un jucator a ajuns la sageata colorata din fata portii (aruncand zarul care sa arate un numar egal sau mai mare decat numarul de spatii necesare a fi parcurse pentru a atinge sageata), el invarte roata portii pentru a vedea daca va inscrie un gol. Daca mingea de pe sageata rotii este indreptata catre orice parte a portii, sutul este aparat si jucatorul trebuie sa mute pionul inapoi pe plansa la imaginea cu cruce neagra sau alba indicata de roata (deasupra mainilor portii - cruce neagra, sub picioarele sale - cruce alba). Daca mingea de pe sageata rotii este indreptata spre o parte a portii fara sa atinga nici o parte a portii, jucatorul inscrie, strigand "gol" si castigand jocul.

Observatie: Imaginea cu cruce neagra si cea cu cruce alba de pe plansa de joc fac parte din joc doar cand un jucator trage la poarta. In celelalte etape ale jocului, jucatorii trebuie sa trateze aceste spatii la fel ca spatiile goale de pe plansa.

Castigatorul:

Castigator este primul jucator care inscrie un gol.



© 2011 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 087 Realizat in Anglia
Va rugam sa pastrati aceste instructiuni pentru consultare ulterioara.