



Counting Mountain

Intreceti-va pana in varful muntelui folosindu-va de numere si adunari, dar fiti atenti la yeti care va vor trage inapoi in jos!

Continut

- 1 plansa de joc • 1 munte 3D format din doua parti • 1 varf de munte
- 4 personaje de joc • 4 suporturi pentru personaje • 10 carti de joc • 3 carti yeti

Pregatirea jocului

Asamblati plansa si muntele 3D la fel ca in imagine si asigurati-va ca sagetile colorate se potrivesc.



Adaugati si fixati varful muntelui (castigatorul se va aseza aici la sfarsitul jocului).



Fiecare jucator alege o piesa de joc, o fixeaza in suportul colorat potrivit si o aseaza pe cortul colorat potrivit.



Se aseaza cartile pe masa, cu fata in jos



1 Inainte de start

Asigurati-va ca toti jucatorii pot vedea si partea stanga si partea dreapta a muntelui, urmand sa urce pe ambele parti, urmarind sagetile colorate.



Urmariti sagetile de pe plansa!

2 Jucatorul cel mai tanar incepe prin intoarcerea a doua carti. Daca alege...

Doua carti cu numere



Adunati numerele de pe carti (cei mai mici pot numara pasii de pe carti) si avansati conform rezultatului adunarii, urmarind sagetile colorate.

Dupa randul dvs, **puneti cartile la loc pe masa** cu fata in jos si amestecati-le, strigand 'viscol!'. Jocul continua cu urmatorul jucator.

O carte cu numar si o carte yeti



Yeti traiesc doar la munte, asa ca...

Daca sunteti la campie (plansa plata) sunteti in siguranta! Avansati conform numarului afisat pe carte. (sunteti in siguranta chiar daca acum ati ajuns pe munte)

Daca sunteti pe munte (plansa 3D) yeti v-a urmarit, fugiti! Mutati-va **INAPOI** conform numarului afisat pe carte.

Dupa randul dvs, puneti cartile la loc pe masa cu fata in jos si amestecati-le, strigand 'viscol!'. Jocul continua cu urmatorul jucator.

Doua carti yeti



TOTI cei care sunt **pe munte** se muta inapoi doi pasi. **TOTI** cei care sunt **la campie** raman acolo unde sunt.

Dupa randul dvs, puneti cartile la loc pe masa cu fata in jos si amestecati-le, strigand 'viscol!'. Jocul continua cu urmatorul jucator.

3 Castigatorul

Castigator este jucatorul care ajunge primul in varful muntelui.

Nu este nevoie sa aveti numarul exact ca sa ajungeti in varf.



Pentru cei mai mici

Pentru ca jocul sa fie mai usor pentru cei mici, eliminati sau reduceti numarul cartilor yeti. Castigator este jucatorul care ajunge primul in varful muntelui.

