



Varsta recomandata: 4 – 99 ani

Nr jucatori : 2 – 5

Pestisorii inoata agale in mare. Dintr-o data, unul dintre pestisori vede rechinul care se pregateste sa ii atace. Ei inoata rapid, dar la fel si rechinul...

Familiarizeaza-te cu piesele de joc

Zaruri – In set sunt 2 zaruri identice. Numeroatate de la 1 -4



Pestisorul norocos-1 pestisor a reusit sa se fereasca de probleme. Rechinul ii da un jeton Pestisorului aflat in dreapta sa.

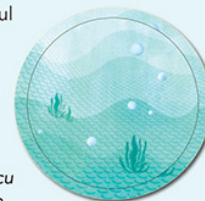


Rechinul victorios - Este zi minunata pentru Rechin! Fiecare pestisor ii da rechinului cate un jeton.

Plansa de joc cu marea-Marea este impartita in 2 parti. O plansa rotunda mica si un inel. Cand inelul este pus peste plansa mica, spatiul de joaca va deveni mai mare.

Marea este zona unde Rechinul poate prinde pestisorul. Daca pestisorul se afla in afara plansei de joc, atunci se afla in siguranta.

(Alegeti chiar voi nivelul de dificultate al jocului, optand sa jucati cu plansa de joc extinsa sau doar cu cea mica. Oricare dintre variantele alese va testeaza abilitatile intr-un mod diferit.)



Jocul 1: Atacul rechinului

Rechinul incearca sa prinda cat mai multi pestisori, iar pestisorii incearca sa se fereasca de rechin.

Obiectivul jocului: Jucatorul cu numarul maxim de jetoane cu pestisori castiga jocul.

Pregatirea pentru joc

La inceputul jocului, fiecare jucator primeste 8 jetoane cu pestisori. Alegeti cine va fi rechinul, iar acest jucator va purta manusa cu rechin.

Fiecare jucator isi alege un pestisor si il pune pe plansa de joc si tine de capatul sforii. La inceputul fiecărei runde de joc, pestisorii trebuie sa fie in mijlocul „marii”. Poti alege care dintre variantele de planse de joc sa fie folosite: cea mica sau cea extinsa. Tine zarurile la indemana.

Regulamentul jocului:

Alegeti numarul de „atac”. Rechinul trebuie sa aleaga orice numar intre 1 si 4 si sa il spuna celorlalti jucatori. Rechinul da cu zarul.

Daca numarul de atac pica la zar

Toți jucatorii incearca sa isi traga pestisorii din calea rechinului. Daca un pestisor este prins, acesta trebuie sa ii dea rechinului unul dintre jetoanele sale cu pestisori. La urmatoarea runda, pestisorul respectiv va lua locul rechinului, iar rechinul va primi pestisorul acestuia. Se va alege din nou numarul de atac. Rechinul poate ataca mai multi pestisori in acelasi timp si fiecare pestisor prins va da rechinului cate un jeton. Rechinul va decide care dintre pestisorii prinsi ii va lua locul in urmatoarea runda.

Daca numarul de atac nu pica la zar

Pestisorii nu trebuie trasi din apa. Daca jucatorii intra in panica si isi scot brusc pestisorii din mare, atunci acesti jucatori trebuie sa ii dea Rechinului cate un jeton. Rechinul poate sa se prefaca ca ataca pestisorii chiar daca numarul de atac nu pica la zar, dar daca atinge vreun pestisor trebuie sa dea fiecarui pestisor cate un jeton.

- Dacă la aruncarea zarului nimeriți Rechinul Victorios :Toti pestisorii trebuie sa ii dea rechinului cate 1 jeton.
- Dacă la aruncarea zarului nimeriți Pestisorul Norocos: Rechinul trebuie sa dea jucatorului din dreapta sa un jeton.

Sfarsitul jocului:

Jocul se termina cand unul dintre jucatori a ramas fara jetoane, iar jucatorul cu cele mai multe jetoane castiga jocul.

Daca jucatorul rechin nu reuseste sa prinda nici un pestisor intr-una dintre runde, atunci el ramane rechin si in urmatoarea runda.

Jocul 2: Fereste-te de Rechin!

Obiectivul jocului: Rechinul trebuie sa prinda pestisorul cu acelasi numar ca cel nimerit la aruncarea zarului.

Pregatirea pentru joc: Pregatirea pentru joc este identica cu cea din jocul 1.

Regulament:

Jocul 2 incepe la fel ca jocul 1. Rechinul arunca cu zarul. El trebuie sa incerce sa prinda pestisorul cu acelasi numar ca cel nimerit la aruncarea zarului.

- Dacă rechinul reuseste sa prinda pestisorul, atunci pestisorul trebuie sa dea rechinului un jeton. Jucatorul respectiv va lua locul Rechinului, iar Rechinul va primi pestisorul cu sfoara al acestuia.
- Dacă rechinul nu prinde pestisorul, atunci trebuie sa ii dea respectivului jucator un jeton. Jucatorul rechin ramane rechin si in runda urmatoare.
- Dacă un jucator cu pestisor al carui numar nu a picat la zar isi retrage pestisorul din mare, atunci el trebuie sa ii dea rechinului un jeton. Chiar si cea mai mica incercare este sanctionata!

Daca va jucati cu mai putini pestisori si nimeriti la zar un numar care nu corespunde nici unui pestisor, atunci toti pestisorii trebuie sa stea cuminti in mare. Pestisorul care face o miscare va trebui sa dea un jeton rechinului. Dacă nimeriti la aruncarea zarului un rechin sau un pestisor, atunci jocul continua ca inainte.

Sfarsitul jocului

Jocul se termina cand unul dintre jucatori a ramas fara jetoane, iar jucatorul cu cele mai multe jetoane castiga jocul.

Alte variante de joc

Jocul se va desfasura in sensul acelor de ceasornic si puteti stabili cate runde va avea. Fiecare jucator poate fi de 3 ori consecutiv Rechinul, iar apoi cedeaza locul urmatorelui jucator.

Jocul 3 -In siguranta/ In primejdie

Obiectivul jocului: Rechinul trebuie sa prinda 2 pestisori al caror numar nu a picat la aruncarea zarului.

Pregatirea pentru joc: Jocul acesta este pentru 5 jucatori. Pregatirea pentru joc este similara cu variantele anterioare de joc, doar ca de aceasta data se vor folosi cele 2 zaruri.

Regulamentul jocului:

Jocul 3 incepe la fel ca jocul 2. Rechinul da cu zarul. El trebuie sa incerce sa prinda 2 pestisori al caror numar nu a picat la aruncarea zarului. De aceasta data, restul de pestisori se afla in siguranta si trebuie sa stea linistiti in mare. (spre exemplu, daca la zar pica 1 si 4, inseamna ca pestisorii inscriptionati cu cifrele 1 si 4 sunt in siguranta si ca rechinul trebuie sa incerce sa prinda pestisorii inscriptionati cu 2 si 5.)

- Dacă rechinul prinde ambii pestisori poate alege care dintre ei ii va lua locul in runda urmatoare. Fiecare ii va da rechinului cate un jeton.
- Dacă rechinul prinde 1 singur pestisor, atunci pestisorul trebuie sa ii dea un jeton rechinului. Acest jucator va lua locul rechinului, iar rechinul va primi pestisorul sau. Rechinul trebuie sa dea un jeton pestisorului pe care nu l-a prins. Dacă rechinul nu prinde niciunul dintre pestisori, atunci trebuie sa le dea respectivilor jucatori cate un jeton. Jucatorul rechin va indeplini rolul de rechin si in runda urmatoare.
- Dacă jucatorii cu pestisorii care sunt in siguranta isi trag piesa de joc din mare trebuie sa dea fiecare cate un jeton rechinului.
- Dacă la zar pica pestisorul sau rechinul jucati ca inainte.

Sfarsitul jocului:

Jocul se termina cand unul dintre jucatori a ramas fara jetoane, iar jucatorul cu cele mai multe jetoane castiga jocul.

Follow us!



facebook.com/chalkandchuckles
instagram.com/chalkandchuckles



info@chalkandchuckles.com
www.chalkandchuckles.com
©2013 Chalk and Chuckles