

## 00782 Joc de acțiune - Circuit 3D cu șerpi și scări

Vârsta +4 ani  
2-4 jucători

### Conținut:

1 tablă de joc, 1 grămadă de fân, 1 moară de vânt, 3 șerpi,  
4 scări cu suporturi, 1 zar, 4 bile de joc

### Obiectivul jocului

Utilizează bila de joc pentru a parcurge traseul, folosindu-te de scări pentru a înainta și evită șerpii care te vor trimite înapoi jos pe tabla de joc. Câștigă primul jucător care ajunge la Cheia de Aur!

### Pregătirea jocului

Asamblați toate piesele 3D potrivit formele elementelor 3D cu cele de pe tabla de joc, de exemplu, dreptunghiul mic 3D se fixează la orificiul dreptunghiului mic de pe tablă. Există, de asemenea, 4 suporturi care se fixează sub scări pentru a permite înclinarea acestora. Suporturile trebuie prinse în tabla de joc. Acest lucru se face urmărind poziția găurilor din tabla de joc. Scările sunt apoi așezate pe suporturi. Grămada de fân este fixată acoperind capetele scării scurte și ale șarpelui lung.

### Cum se joacă

Fiecare jucător selectează o bilă de joc colorată și o plasează în poziția de start, lângă Vrăjitor. Jucătorii aruncă pe rând zarul. Jucătorul cu cel mai mare număr începe. Când le vine rândul, jucătorii aruncă zarul și mută bila în funcție de numărul de poziții indicate de cifra zarului. Mutați întotdeauna de-a lungul traseului în direcția indicată de săgețile de orientare. Dacă ajungeți pe un spațiu deja ocupat, trebuie să săriți la următorul spațiu liber. Dacă bila de joc ajunge în partea de jos a unei Scări, trebuie să urcați în vârf înclinând scara, acolo unde este necesar. Pe scară deplasarea are loc întotdeauna în sus. Dacă bila de joc ajunge în vârful unei scări, rămâne acolo până la următoarea mutare, apoi continuă de-a lungul traseului. Dacă bila de joc ajunge pe capul unui șarpe, trebuie să aluneci în jos. Reluarea traseului are loc de-a lungul căii din acel punct. Când urmați traseul din jurul morii de vânt, încercați să evitați punctele marcate cu săgețile galbene. Dacă bila de joc ajunge pe unul dintre aceste spații, trebuie să o muți în interiorul morii de vânt și să o rotești. Când moara de vânt se oprește, bila de joc trebuie plasată înapoi pe traseu în spațiul cel mai apropiat de poziția finală a morii de vânt. Când ajungi pe un loc marcat cu săgeată galbenă de lângă grămada de fân, bila trebuie îndepărtată și plasată în gaura din centrul grămezii de fân. Rezultatul poate ajuta sau încurca jucătorul.

### Câștigarea jocului

Câștigă primul jucător care ajunge la finalul traseului și obține Cheia de Aur.