

## LER5052

### **Continut:**

- Tabla de joc
- 4 piese de joc - animalute mici
- 2 zaruri cu numere
- 1 zar cu operatii

### **Instructiuni:**

Alege o piesa si pune-o pe Start. Jucatorii dau cu zarul numerotat, iar jucatorul care nimereste numarul cel mai mare incepe primul.

Primul jucator da cu cele 3 zaruri si creeaza o operatie matematica din numere pozitionandu-le astfel: cel mai mare numar sa fie primul, zarul cu operatie sa fie al 2lea si cel mai mic numar sa fie ultimul.

Apoi, aduna sau scade numerele si muta pionul inainte urmand suma sau diferenta. De exemplu, daca dai cu zarul si nimeresti  $3 + 2$ , muta pionul 5 spatii.

Daca dai cu zarul si ecuatia este egala cu 0 ( $5 - 5 = 0$ ), ramai pe loc. Acum este randul celuilalt jucator.

Primul jucator care ajunge la Finish este castigatorul!

(De retinut: jucatorii nu trebuie sa dea cu zarul numarul exact pentru a ajunge la Finish.)

### **Spatiile speciale de pe tabla de joc:**

“Even” (Par) sau “Odds” (impar): daca aterizezi pe unul din aceste spatii, da cu zarul pentru numere. Daca nimeresti un numar “par” sau “impar” asa cum sunt indicate pe tabla de joc, muta pionul acel numar de spatii. Daca nu nimeresti “par” sau “impar” asa cum arata pe tabla de joc, asteapta pana iti vine randul si incearca din nou! (EX: pionul ajunge pe “Even”, dai cu zarul 5. 5 nu este număr par. În acest caz, rămâi pe loc).

Spatiu cu numar: Daca aterizezi pe un spatiu cu numar, atunci da cu zarul cu operatii.

Daca nimeresti “+”, mergi mai departe cu pionul numarul indicat pe spatiu. Daca nimeresti “-”, muta-te inapoi acel numar.

“Short Cut”(scurtatura): Daca aterizezi pe unul din aceste spatii, urmeaza sageata, asa cum indica pe tabla de joc.

“Endless Loop” (bucla infinita): Toti jucatorii intra in aceasta bucla asa cum este indicat de sageata.

Jucatorii continua sa se mute in sensul acelor de ceasornic in jurul buclei. Daca aterizezi pe spatiul marcat “exit” (iesire), atunci poti sa iesi din bucla cand iti vine randul.