

Monza

Un joc de curse care dezvoltă gândirea strategică, pentru 2-6 jucători cu vârste cuprinse între 5 și 99 ani.

Durata jocului: 10-15 minute

Șase mașini sunt pregătite la start pentru cursa cea mare! Însă numai jucătorul care are cea mai bună strategie și obține culorile necesare pe zar poate înainta rapid și câștiga cursa.

Conținut

6 mașini de curse

6 zaruri colorate

1 tablă de joc

Instrucțiuni de joc

Scopul jocului

Cine va reuși să folosească cât mai multe culori ale zarurilor pentru a face combinații istețe și va trece primul linia de sosire?

Pregătirea jocului

Întinde tabla de joc și așaz-o în centrul suprafeței de joc. Fiecare jucător alege o mașină de curse și o plasează cu fața spre circuit, pe locul de pornire lat unde apar săgețile. Dacă sunt mai puțin de 6 jucători, mașinile de curse rămase se așază înapoi în cutie. Pregătește cele șase zaruri colorate. Fiecare zar indică cele șase culori ale circuitului.

Cum se joacă?

Se joacă în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul cu cea mai mică vârstă începe. Aruncă toate cele șase zaruri (poți folosi ambele mâini).

Acum încearcă să muți mașina conform culorilor obținute.

Va trebui să compari culorile zarurilor cu culorile pătrățelelor din fața mașinii tale.

Sunt aceleași culori? Sunt mai multe culori care coincid una după alta?

- gândește-te și, cu atenție, alege culoarea pe care o dorești și mută mașina ta pe spațiul corespunzător acesteia. După fiecare mutare, pune zarul cu culoarea folosită deoparte.

- Dacă ești norocos și gândești rapid, poți muta chiar și 6 spații!

- Dacă nu există spații pe care să muți mașina ta în funcție de culorile zarurilor, tura ta se încheie și rămâi pe loc. Următorul jucător aruncă cele șase zaruri.

Atenție!

- de la punctul de start, poți muta doar pe spațiile albastre sau albe.

- mașina ta se poate mișca numai înainte.

În plus, următoarele reguli se aplică:

- o schimbare de bandă este posibilă numai în cazul în care capătul îndepărtat al spațiului vecin este situat în fața spațiului în care se afla mașina ta în acel moment. În acest caz, ești obligat să mergi înainte.

- Pe spațiile obstacolele (anvelope) nu poți înainta. Va trebui să le ocolești.

- În timp ce înaintezi, poți trece peste spațiile pe care se află alte mașini. Cu toate acestea, dacă tura ta se termină pe un spațiu pe care este situată o altă mașină, aceasta este mutată înapoi în spațiul liber din spate, pe aceeași bandă. *Atenție: nu poate fi mutată pe un spațiu cu obstacol!*

- De fiecare dată când mutarea este posibilă, ești obligat să muți cât mai departe posibil.

Sfârșitul jocului

Când prima mașină de curse atinge unul dintre cele două spații țintă, runda curentă se joacă până la capăt.

În această rundă, fiecare jucător memorează câte zaruri a folosit pentru a muta.

- dacă la sfârșitul rundei există doar o singură mașină de curse pe spațiul țintă, șoferul câștiga cursa.

- dacă la sfârșitul rundei există mai multe mașini pe spațiile țintă, șoferul care a folosit cele mai puține zaruri în acea rundă va câștiga cursa.

Variație a jocului. :

- odată ce o mutare este finalizată, mașina de culoarea folosită poate fi mutată pe un spațiu liber învecinat sau chiar pe altă bandă.

Exemplu:

- mașina roșie îi aparține lui Jan.
- Zarurile lui indică roșu, roșu, galben, galben, galben și verde.
- Pentru mutarea sa, folosește următorarea combinație de culori : roșu, galben, roșu, verde. Ultimele două zaruri galbene nu pot fi folosite. Ultima culoare folosită pentru mutare este verde, iar mașina sa rămâne pe un spațiu verde. Acum Nina, a cărei culoare de mașină este verde, poate muta mașina sa înainte cu un spațiu.