

Gnomes at night

Joc de cooperare și strategie

Nr. de jucători: 2-4

Vârsta recomandată: 6+

Regina Benevolence găzduiește o petrecere în onoarea supușilor ei loiali. Pentru a le mulțumi, va oferi 12 obiecte magice din cutia de comori pe care o ține ascunsă într-o cameră secretă din castel.

Dar, când Regina merge să aleagă obiectele pe care să le dăruiască, descoperă cutia goală! Cineva a luat comorile și a fugit cu ele! Petrecerea nu poate avea loc fără comori! Nu mai este mult până la răsărit și la începerea petrecerii. Trebuie găsite comorile!

Lângă castel trăiește un grup de gnomi prietenoși care sunt loiali Reginei. Ea face apel la doi dintre cei mai de încredere prieteni gnomi să găsească comorile și să le returneze.

Hoțul a fost văzut ultima oară alergând prin labirintul întortocheat al castelului, pierzând din comori pe drum.

Gnomii au nevoie de ajutorul tău pentru a-i ghida rapid prin labirint și a găsi și returna Reginei toate comorile la timp pentru festivități. Grăbește-te!

Scopul jocului

Jucătorii cooperează pentru a ajuta gnomii să recupereze cât mai multe comori înainte de expirarea timpului.

Include: 4 table de joc, 12 cartonașe comori, 2 cartonașe echipă, 4 cartonașe de start pentru colț, 2 suporturi de tablă de joc, 2 dispozitive de mișcare a gnomilor magnetice, 1 clepsidră cu nisip și instrucțiuni.

Pregătire

Golește cutia de toate piesele de joc, lăsând baza înăuntru cutiei. Atașează cele două suporturi acolo unde este indicat pe ambele părți, pe fundul cutiei. Decideți împreună cu ce tablă de joc labirint vreți să vă jucați și așezați-o pe cele două suporturi, astfel încât tabla să fie poziționată vertical în cutie. Tablele de joc sunt marcate cu niveluri de dificultate: de la A la D. A este cel mai ușor nivel, B este puțin mai greu, C este și mai greu, iar D este cel mai dificil. Începeți cu nivelul A și continuați până la D.

- Amestecă cele 4 cartonașe de start pentru colț și plasează-le lângă cutie, cu fața în jos.
- Amestecă cele 12 cartonașe comori și pune-le lângă cartonașele de start, într-o grămadă, cu fața în jos.
- Pune clepsidra într-un loc unde toată lumea o poate vedea.
- Așază cele 2 dispozitive de mișcare a gnomilor.

Jucătorii stau pe părțile opuse ale tablei de joc în timp ce joacă.

Regulile sunt pentru 2 jucători.



Cartonașe echipă pentru un joc cu mai mulți jucători

Pentru 4 jucători: Doi jucători stau de fiecare parte a tablei de joc.

Fiecare echipă primește câte un cartonaș echipă. Fiecare jucător din acea echipă alege o culoare pentru întregul joc. Această culoare indică când este rândul jucătorului respectiv în funcție de culorile echipei, afișate pe cartonașul comoară. Fiecare cartonaș comoară prezintă două culori, acestea sunt culorile jucătorilor activi, în timp ce este jucat. Doar jucătorii activi vorbesc și mută gnomii în acea rundă.

Pentru 3 jucători: Există o echipă de doi jucători și una de un singur jucător. Echipa cu doi jucători primește un cartonaș echipă. Între runde, schimbă locurile astfel încât jucătorul unic să se schimbă de fiecare dată.

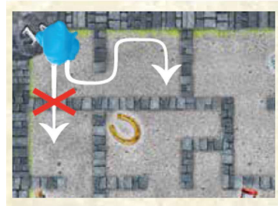


Amintiți-vă, toată lumea joacă în echipă, este un joc de cooperare, câștigați sau pierdeți împreună.

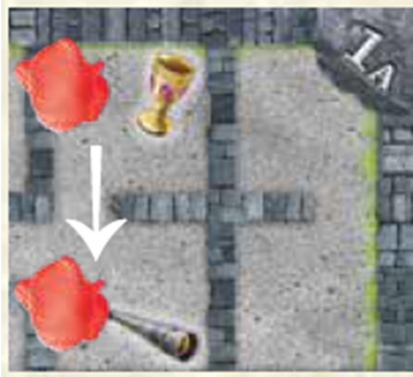
Cum se mută gnomii prin labirint

Labirinturile

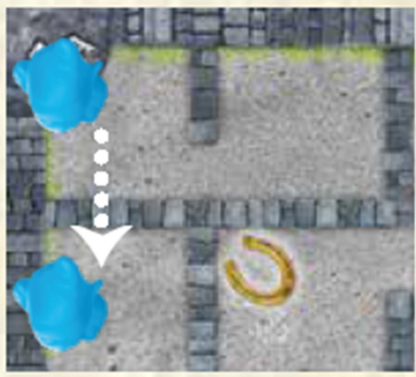
Partea din față a tablei labirint A: Jucătorul poate muta gnomul de-a lungul drumului, dar nu poate muta gnomul printr-un perete.



Exemplu



Spatele plăcii labirint A:
Jucătorul mută gnomul roșu pe
Drum, pe această parte.



Partea din față a tablei labirint A:
Gnom roșu trage gnom albastru
după el printr-un zid, pe această parte.

Drumurile labirintului sunt diferite pe fiecare parte a tablei de joc. Poți muta gnomul tău numai de-a lungul drumurilor de pe partea tablei tale de joc. Nu poți muta printr-un perete din labirint - dar jucătorul de pe cealaltă parte a tablei poate muta gnomul tău prin perete. Astfel vă ajutați unul pe celălalt să ajungeți la o comoară!

Pionii/gnomii

Pentru a avea o idee despre cum se mișcă gnomii, așează fiecare dispozitiv magnetic pe poziția #1A, în colț, pe părți opuse ale tablei de joc A. Ar trebui să se atașeze unul de celălalt. Fiecare jucător este responsabil pentru propriul dispozitiv. Mută pe rând dispozitivele de mișcare în jurul tablei. Când tu miști, celălalt dispozitiv se va mișca împreună cu acesta. Mută numai dispozitivul de pe partea ta și nu trage cu ochiul în partea opusă a tablei! Nu ține de dispozitivul tău în timp ce este mutat cel de pe partea opusă a tablei de joc. Dacă amândoi încercați să vă mișcați în același timp, magnetii se pot detașa în timpul jocului. În acest caz trebuie să mutați dispozitivul înapoi pe a colț.

Cum se joacă

Jocul are 3 runde. Fiecare rundă are 4 pași:

1. Trage cartonașul de start și plasează ambele dispozitive magnetice în colțul tablei de joc indicat de cartonaș – 1, 2, 3 sau 4. Dacă din orice motiv cade unul dintre dispozitivele magnetice, întoarce următorul cartonaș de start și plasează dispozitivele în colțul indicat pe cartonaș.
2. Întoarce în același timp clepsidra și primul cartonaș comoară din grămadă și începe jocul!
3. Cât de repede posibil, localizează pe tabla de joc comoara ilustrată pe cartonaș. Aceasta va fi localizată doar pe o parte a tablei. Sfătuiți-vă și mutați gnomii către comoară. Uneori te vei putea deplasa cu ușurință către comoară, alteori va trebui să te întorci. Încercați diferite drumuri până când ajungeți la comoara pe care o căutați. Odată ce gnomii ajung la comoară, pune deoparte cartonașul comoară și repede întoarce-l pe următorul pentru a începe altă căutare!

Runda se termină când se întâmplă unul din două lucruri:

- Se scurge tot nisipul din clepsidră.
 - Jucătorii găsesc toate cele 12 comori. În fiecare rundă, jucătorii caută mereu același lucru 12 comori, 6 pe o parte a tablei și 6 pe cealaltă.
4. Calculează scorul runde numărând comorile pe care le-ai găsit, 1 punct pentru fiecare comoară. Ține scorul pe o coală de hârtie. Pentru a începe runda următoare, amestecă cartonașele comori și cele de start

și așază-le într-o grămadă, cu fața în jos. Folosește din nou aceeași tablă de joc sau schimbă tabla, alegând un alt grad de dificultate.

Sfârșitul jocului

Fiecare joc are 3 runde. Adună punctele din toate cele 3 runde pentru a determina scorul final.

Punctaj

0-9 puncte: Regina vede că ai încercat, dar vrea mai mult de la tine.

10-18 puncte: Mai bine, dar mai sunt comori de găsit.

19-24 puncte: Cetățenii sunt impresionați. Bună treabă!

25-30 puncte: Hoțul nu are nicio șansă în fața ta. Continuă!

31-36 puncte: Felicitări! Petrecerea Reginei va avea loc mulțumită vouă!

Acesta este un joc de comunicare și viteză. Data viitoare încearcă să-ți depășești cel mai bun scor!

COMORILE REGINEI

Le poți găsi pe toate înainte de expirarea timpului?



Cheia din sticlă
Deschide orice ușă.



Telescop
Dezvăluie viitorul.



Potcoava de aur
Aduce noroc.



Baston
Conduce orice călător
rătăcit acasă.



Harta Legendelor
Dezvăluie bârlogurile
creaturilor mitice.



Dinte de dragon
Dă curaj oricui îl poartă



Amuletă
Strălucește când
cel care o poartă
este mințit



Poțiune magică
Transformă metalul
în aur



Clepsidră
Posesorul ei poate călători
înainte sau înapoi în timp



Mușchi magic
Poate vindeca orice
rană



Cartea magică
Conține toate cunoștințele
din întreaga lume



Pocalul cu pietre prețioase
Îi conferă posesorului abilitatea de a vorbi
orice limbă.