

## Scufița roșie (Mechanlou), joc de societate, Cod DJ05126

**Vârsta recomandată:** 4-7 ani. Pentru 2-4 jucători.

**Conține** 50 cărți de joc (24 cărți cu fragmente din poveste numerotate de la 1 la 6, 10 lupi, 8 vânători în pădure, 8 lupi în pădure)

**Scopul jocului:** să fii primul care adună toate cele 6 cărți poveste.

**Pregătirea jocului:** cu oricare 8 dintre cărțile pădure (vânători sau lupi) se formează un cerc, iar restul de 8 cărți pădure se pun în mijlocul cercului, în teanc. Cărțile de joc cu povestea și cei 10 lupi se amestecă împreună, iar din acest teanc fiecare jucător primește câte 3 cărți.

**Reguli de joc:** Începe cel mai tânăr jucător. Pe durata jocului, jucătorii pot să aleagă una dintre cele 3 variante:

- pun jos, cu fața în sus, orice carte din poveste, mai puțin a 6-a, care trebuie pusă ultima
- pun în teancul de rezerve una dintre cele 3 cărți din mână, așezând-o ultima
- încearcă să câștige o carte poveste jucată anterior de un alt jucător, punând peste respectiva carte un lup. Jucătorul provocat încearcă să protejeze cartea întorcând o carte cu pădure din cercul de 8, dar abia după ce trece cu degetele peste cerc rostind *"Cât timp e lupul plecat în pădure, ne jucăm culegând fragi și mure; când lupul vine acasă, e pericol să fim o masă gustoasă"*.
  - Dacă jucătorul provocat întoarce o carte cu lup în pădure, pierde cartea poveste în favoarea lupului, cedând-o jucătorului care l-a provocat, și care trebuie să o folosească pentru propria poveste (fie începe, fie completează povestea sa). Lupul folosit se pune sub teancul de rezerve.
  - Dacă întoarce un vânător în pădure, jucătorul provocat strigă "Bang!", jucătorul provocat păstrează cartea poveste, iar lupul și vânătorul se pun sub teancul de rezerve.

NB1: jucătorii iau de jos la finalul fiecărei ture o carte, astfel că au mereu 3 cărți în mână.

NB2: De fiecare dată când o carte poveste din cerc este întoarsă, trebuie înlocuită cu o altă carte pădure neîntoarsă din teanc.

NB3: jucătorul care a pus jos primele 5 cărți poveste poate folosi o carte de joc lup pentru a încerca să tragă cartea poveste nr 6 de la un alt jucător. Dacă cartea trasă nu este 6, cele 2 cărți (lupul și cartea trasă) se pun sub teancul de rezerve.

Jocul se termină atunci când un jucător adună cele 6 cărți poveste.

**AVERTISMENT:** Contraindicat copiilor sub 3 ani, poate conține piese mici.

A se utiliza sub directă supraveghere a unei persoane adulte.

Producător: Djeco, Franța.

Importator și distribuitor: BORIBON COM SRL București, str Viitorului nr 21 Tel: 0212111063