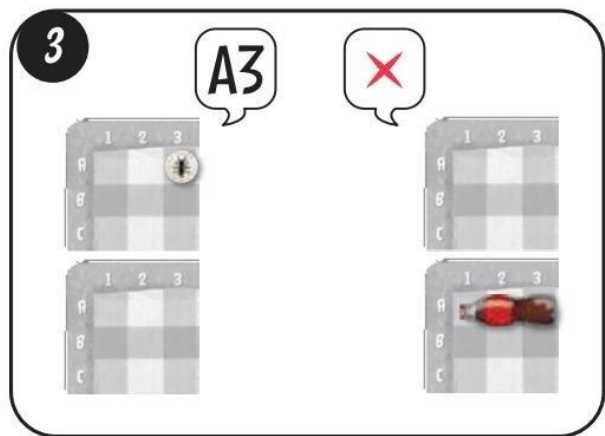
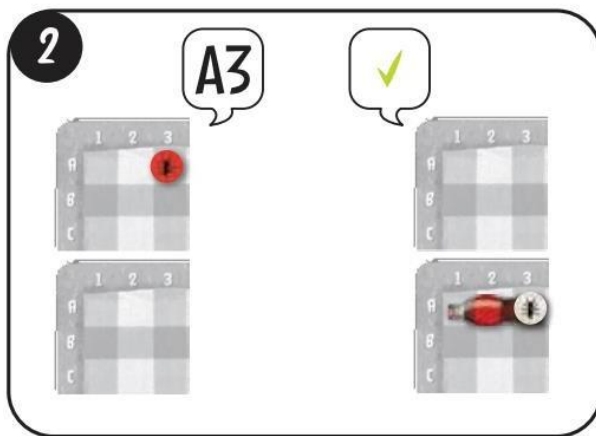
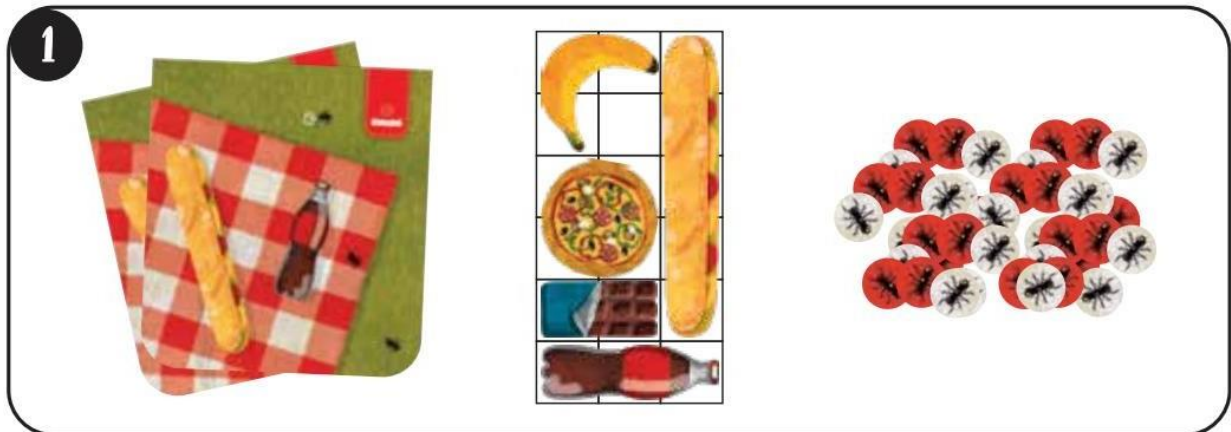


Sv_12522 Picnic cu instrusi



RO. CUPRINS (1): 2 table de joc magnetice, 2 seturi de alimente magnetice, 170 de furnici magnetice.

CUM SE JOACĂ:

Fiecare jucător ia o planșă magnetică și un set de alimente și le așază în fața sa, astfel încât interiorul planșei să nu fie vizibil de către celălalt jucător.

Pentru a pregăti jocul, fiecare jucător trebuie să așeze alimentele pe suprafața inferioară a planșei sale. Alimentele trebuie să se potrivească corect în celule, fără a depăși tabla, iar această poziționare nu se poate schimba pe parcursul jocului.

Începând cu cel mai tânăr jucător și pe rând, fiecare jucător ghicește unde și-ar fi putut plasa adversarul alimentele, cerând o anumită celulă (de exemplu, A-3, D-7 etc.). Celălalt jucător trebuie să răspundă dacă există sau nu un aliment pe poziția ghicită.

În caz afirmativ, jucătorul care a ghicit pune o furnică roșie pe poziția respectivă a planșei sale. Jucătorul care anunță trebuie să pună o furnică (de orice culoare) pe mâncarea sa de pe suprafața inferioară a planșei și apoi să ghicească, pentru a continua jocul.

În caz contrar, jucătorul care ghicește pune o furnică albă pe acea poziție de pe suprafața superioară a planșei sale, iar jucătorul care anunță continuă să ghicească, pentru a continua jocul. Atunci când o furnică mănâncă ultima parte a unui aliment, jucătorul care anunță trebuie să spună că acest aliment a fost mâncat în întregime. Jocul continuă până când toate alimentele unui jucător sunt mâncate, astfel încât celălalt jucător să fie declarat câștigător!