

## JOC DE SOCIETATE

### **CARGOLINO VALENTINO**

- 2-6 jucători
- 5 ani+
- 15 min'

O cursă nebună de melci unde câștigătorul este cel mai lent!

Doamnelor și Domnilor! Cel mai mare eveniment sportive al anului stă să înceapă: CURSA MELCILOR! Toți jucătorii se pregătesc la linia de start cu un singur scop: să evite să ajungă primul la linia de sfârșit!

### **CONȚINUT:**

- Patru zaruri colorate
- Șase melci de lemn
- Șase jetoane melc
- 1 Planșă de joc
- 40 de jetoane cochilie
- Instrucțiuni

### **Scopul jocului:**

Jucătorii trebuie să folosească rezultatul zarurilor pentru a muta melcii celorlalți jucători, astfel încât melcii lor să rămână pe ultima poziție la sfârșitul cursei.

### **Pe locuri, fiți gata....**

- 1) Tablă este așezată în centrul mesei.
  - 2) Oricare ar fi numărul de jucători, plasați cele 6 figurine melci în poziția START.
  - 3) Fiecare jucător primește la întâmplare jetoanele melc, ținându-le ascunse pentru ceilalți jucători:
    - 2 sau 3 jucători - 2 jetoane melc pentru fiecare jucător.
    - 4, 5 sau 6 jucători: 1 jeton melc pentru fiecare jucător.
- Returnați cărțile rămase (dacă există) în cutie, păstrându-le ascunse.
- 4) Așezați jetoanele cochilie într-o parte a planșei.
  - 5) Jucătorul care a sosit mai târziu va fi jucătorul inițial și va lua cele patru zaruri colorate. El va face prima tură a cursei.

### **Cursa începe:**

Jucătorii merg pe rând în sensul acelor de ceasornic. În timpul turei, fiecare jucător va face următoarele acțiuni în această ordine: 1) Jucătorul aruncă simultan cele 4 zaruri. 2) Mută melcii.

### **Mutarea melcilor**

Jucătorul alege unul dintre zarurile pe care le-a aruncat și, în funcție de culoarea obținută la aruncare, el

avansează cu o pătrățică un melc care îndeplinește una dintre următoarele condiții:

- Culoarea melcului este aceeași cu cea rezultată la zar.
- Melcul se află într-un pătrat a cărui culoare este aceeași cu cea a rezultatului zarului.

După ce a mutat melcul care a îndeplinit una dintre condițiile anterioare, jucătorul da zarul folosit la următorul jucător (cel din stânga) Procedează la fel cu celelalte zaruri până când a folosit cele 4 zaruri aruncate.

**Exemplu:** În cazul unui rezultat roșu, plătitorul poate alege să mute melcul roșu cu 1 pătrat (spre floarea galbenă) sau să mute un melc din pătratul roșu în pătratul următor.

**Notă:** De pe pătratul START, puteți muta orice melc folosind orice culoare. Cele 4 zaruri aruncate trebuie folosite.

**Exemplu:** Paul, Robert și Martha joacă un joc. Este rândul Marthei. Melcii ei sunt cel verde și cel violet; dar ea nu știe care sunt ai lui Paul și nici care sunt ai lui Robert. Martha aruncă zarurile și obține următorul rezultat: verde, albastru, violet, roșu. Apoi, ea decide să folosească rezultatele zarurilor în următoarea ordine: violet, albastru, roșu, verde.

- 1) Ea folosește violetul că să mute melcul galben de pe pătratul violet pe el albastru. O altă opțiune ar fi fost să mute melcul violet, dar prefer să n-o facă, pentru că melcul violet este unul din melcii ei. Apoi îi pasează zarul lui Robert.
- 2) Ea folosește rezultatul albastru pentru a muta din nou melcul galben care este acum pe pătratul albastru, până la pătratul roșu. Apoi îi pasează zarul lui Robert.
- 3) Ea folosește rezultatul roșu pentru a muta melcul verde din pătratul roșu în pătratul verde. Apoi îi pasează zarul lui Robert, care este următorul jucător.
- 4) Ea folosește rezultatul verde pentru a muta melcul verde din pătratul verde în pătratul galben.
- 5) Poziția finală a melcilor poate fi văzută aici:



## SFÂRȘITUL CURSEI

Cursa se termină atunci când, la sfârșitul unui tur, unul sau mai mulți melci au ajuns la ultima piatră. Atunci, jucătorii își dezvăluie jetoanele melc și primesc atâtea jetoane de scor câte jetoane de scor au primit în funcție de numărul care apare în pătrățelele de pe tablă de joc în care sunt plasați melcii lor.

Notă: În ultima tură a cursei, când un melc a ajuns în pătratul pietrei finale, dacă niciun melc nu poate avansa cu rezultatul unui zar datorită faptului că acel melc se află în piatra finală și nu există niciun alt melc într-un pătrat de aceea culoare, atunci rezultatul acelui zar este ignorat.

## CÂȘTIGĂTOR

Jocul constă în două curse. După ce termină prima cursă, jucătorii păstrează în fața lor jetoanele de scor obținute și pregătesc următoarea cursă în același mod. Jucătorii vor primi din nou la întâmplare cărțile cu melci, așa că este posibil că aceștia să repete culoarea în ambele curse. În cea de-a doua cursă, jucătorul care începe va fi cel care a terminat cu zarurile la sfârșitul primei curse.

Jucătorul care are mai multe jetoane de scor, după terminarea celei de-a doua curse, va fi câștigătorul Cursei Melcilor!

În caz de egalitate, câștigătorul va fi jucătorul care a terminat a doua cursă cu un melc în spatele melcului sau melcilor celuilalt jucător. Dacă rezultatul de egalitate rămâne în continuare, aceștia vor împărți victoria.