

E O RÂMĂ DEDESUBT / DA IST DER WURM DRIN!

Include:

- O tablă mare de joc
- O tablă mică de joc
- 60 secțiuni de râme (6x10 piese în 6 culori și 6 lungimi)
- 4 cilindri de lemn pentru prinderea tablelor de joc
- 1 zar de culoare
- 4 margarete
- 4 căpșune
- 4 capete de râme

Jucători: 2-4, de la 4+

Obiectivul jocului:

Pe locuri, fiți fata, start! Câștigă râma care scoate prima capul în partea cealaltă a grădinii. Lăsați râmele să dispară în pământ, înveseliți-le și estimați care râmă va fi mai rapidă. Dacă estimați corect, vă puteți hrăni râma cu margarete sau căpșune, ceea ce o ajută să înainteze și mai repede. Prima râmă care reușește să scoată capul din pământ, câștigă!

Aranjarea jocului:

Așezați tabla mică de joc peste cea mare și prindeți-le cu unul dintre cei patru cilindri pe care îi vedeți în imagine.

Sortați secțiunile de râme conform culorilor și așezați-le pe tabla de joc.

Luați un cap de râmă, o margaretă și o căpșună de aceeași culoare.

Faceți așa încât capul râmei să dispară în tunelul râmei.

Cum jucăm:

Cel mai tânăr săpător începe aruncând zarul primul. Ceilalți jucători urmează în sensul acelor de ceasornic.

Ce culoare arată zarul?

Culoarea pe care ați aruncat-o vă arată care secțiune de râmă o veți ascunde în tunelul râmelor-până ce dispăre înăuntru.

Dacă nu mai există vreo secțiune de râmă rămasă de culoarea pe care zarul a indicat-o, alegeți o altă secțiune.

Ce facem cu margareta și cu căpșuna?

Le folosiți pentru a estima care rămă va fi prima care își va scoate capul la parcela cu flori și ultima la stratul cu căpșune.

Totul se rezolvă astfel:

În timpul oricărei runde, vă așezați margareta peste margaretele de pe tabla de joc- mai exact, pe culoarul unde estimați că va apărea prima rămă. Puteți face asta chiar dacă mai există și alte margarete așezate acolo.

Dacă credeți că rămă roșie va fi prima rămă care va ieși la margareta dumneavoastră, așezați margareta pe spațiul margaretelor al acestui culoar.

Când apare prima rămă la parcela cu margarete, vă puteți hrăni râma cu margarete: o împingeți în tunelul râmei.

Felicitări! Margareta dumneavoastră este în locul corect, pentru că râma roșie este prima rămă care scoate capul.....așadar hrăniți-vă râma cu margarete!

Mai târziu, în același mod vă veți așeza căpșuna pe parcela cu căpșune. Margaretele și căpșunile jucate incorect sunt scoase din joc.

SFAT:

Este mai bine să așteptați până ce puteți estima care rămă va ieși prima. Dar nu așteptați prea mult: până ce prima rămă ajunge la margarete s-ar putea să nu mai aveți unde să vă așezați margareta. Același lucru se poate aplica și pentru căpșune pe parcela de căpșune.

Sfârșitul jocului:

Râma care scoate prima capul din pământ la grămada de îngrășământ, câștigă jocul.

Variante:

Dacă vă doriți un joc mai lung, puteți juca până la capătul tablei de joc. Râma care scoate prima capul înainte de capătul tablei de joc, câștigă. Puteți observa ce se întâmplă cu suspans pe ultimii centimetri.

Pentru informația dumneavoastră:

Ați observat că segmentele râmelor sunt de dimensiuni diferite. Cele albastre sunt cele mai scurte, mai exact 1 cm lungime. Cele roșii sunt 6 cm și sunt cele mai lungi. Astfel, vă puteți familiariza cu lungimile acestora de la 1 la 6 cm. Margaretele, cășunele și capetele de rămă au 3 cm lungime, la fel ca și segmentele de culoare mov.