

## ARCHELINO

**Număr jucători:** 1 + jucători

**Vârsta:** 4+ ani

**Durata unei partide:** 10 minute

**Conținutul jocului:**

- cărticică cu 60 de provocări împărțite pe 3 nivele
- o arcă
- 7 figurine din lemn: Noe, o girafă, un cangur, un leu, un hipopotan, un urs panda și o zebra

**Scopul jocului:**

Fiecare animal dorește să își ocupe locul său în arcă. Destul de simplu, întrucât Noe este mereu primul în arcă, însă locul unde așezi fiecare animal poate fi dificil de găsit.

Cangurul vrea cu disperare să stea lângă leu, dar în acel loc ursul panda vrea să stea de povești cu zebra, iar girafa nu vrea să fie ultima din arcă. Dar nu-ți face griji! Dacă gândești strategic fiecare mutare, nu vei avea probleme.

Continuă să cauți combinația ideală până când vei termina toate cele 60 de provocări.

**Etapele:**

1. Alege o provocare
2. Pune deoparte cele 7 personaje și arca.
3. Urmărind instrucțiunile, ai grijă să așezi fiecare animal la locul lui.

Vârful arcei este mereu orientat spre stânga. Primul în arcă este Noe. Spațiile rămase sunt notate în cărticica cu provocări cu numere de la 1 la 6, numărul unu fiind imediat la dreapta lui Noe.

**Observă următoarele instrucțiuni:**

- Numărul indică poziția animalului și locul ocupat de acesta în arcă.
- Câteodată unul dintre animale vrea să stea la povești cu cel de lângă el; pentru a face asta, cei doi trebuie să stea unul în fața celuilalt, aceeași regulă se aplică și lui Noe.
- Unele imagini de pe cartonașe indică faptul că unul sau mai multe animale vor să stea întrun anumit loc; aceste instrucțiuni adiționale te ajută să le gasești animaluțelor locul corespunzător.
- Dacă este vreun spațiu liber aflat lângă un alt animal, înseamnă ca acel loc trebuie ocupat de către un alt animal, urmându-se cu grijă instrucțiunile.

