

SCĂRILE BÂNTUITE

Număr de jucători: 2 – 4 jucători

Vârsta: 4+ ani

Durata: 10 – 15 minute

- **Conținut:**
- tabla mare de joc 51 x 51 cm
- 4 piese de joc din lemn "fantome"
- 4 piese de joc din lemn "copii" cu cap magnetic
- 4 discuri colorate din lemn
- 1 zar special

Ideea jocului:

În colțul cel mai îndepărtat al unei ruine traiește o fantomă bătrână. Niste trepte încovoiate conduc spre acel loc. Câțiva copii îndrăzneți se strecoară încet pe scări în sus – fiecare dintre ei vrea să fie primul care sperie fantoma bătrână cu un „Buuu!” puternic.

Dar fantoma bătrână cunoaște deja acest joc vechi și a vrăjit pe ascuns zarul, iar copiii înșiși se transformă pe parcursul drumului în fantome – unul după altul.

Pe deasupra, acesta are grijă ca fantomele să fie inversate de mai multe ori pe parcurs și în curând nu vor mai ști cine sunt...

Care dintre copii va reuși până la urmă să ajungă primul la fantomă?

Pregătirea jocului:

Tabla de joc se așază pe mijlocul mesei. Fantomele rămân la început pe marginea tablei de joc. Fiecare copil își așază pionul cu cap magnetic pe treapta cea mai de jos (cu săgeata) și discul de culoarea corespunzătoare în dreptul său pe masă (pentru a nu uita pe parcursul jocului culoarea pionului).

Desfășurarea jocului pentru 4 jucători:

Jucătorul cel mai tânăr începe. Se joacă pe rând în sensul acelor de ceasornic.

Semnificația punctelor de zar:

Cel care este la rând își mută pionul cu atâtea trepte „în sus” cu câte puncte apar pe zar. Pe o treaptă se pot afla și mai mulți pionii.

Ce reprezintă fantoma de pe zar?

Dacă apare fantoma, se întâmplă următorul lucru:

Copilul care a aruncat cu zarul fantoma, „transformă” un pion la alegere într-o fantomă, adică plasează una dintre fantomele de pe marginea tablei de joc deasupra unui pion străin sau deasupra pionului propriu. Capul magnetic rămâne fixat de interiorul fantomei și pionul dispare!

Așa se continuă jocul:

Dacă este rândul unui copil al cărui pion a fost deja „transformat” în fantomă și aruncă cu zarul un număr, acesta trebuie să mute fantoma! Deci ține minte întotdeauna sub care fantomă se ascunde pionul tău! A trage cu ochiul în timpul jocului este strict interzis!

- Dacă toți pionii au fost „transformați” în fantome și se aruncă cu zarul un număr, o fantomă trebuie să avanseze. Mutarea înapoi a pieselor nu este îngăduită!
- Dacă toți pionii au fost „transformați” în fantome și se aruncă cu zarul o fantomă, copilul are aruncat cu zarul trebuie să inverseze două fantome la alegere: de exemplu, pe unul care este situat în spate cu unul situat în față – sau două care se află pe aceeași treaptă!

(Pentru copiii în vârstă de 4 ani poate fi de ajutor a marca treapta cu degetul și mai apoi a inversa fantomele.)

Sfârșitul jocului:

În momentul în care o fantomă ajunge pe treapta cea mai de sus a scărilor (cea cu fantoma bătrână), copilul al cărui pion se află dedesubtul fantomei câștigă! Copilul care a dus până la capăt fantoma are voie să dezvăluie secretul:

Întoarce fantoma peste cap și toți pot vedea cine este adevăratul câștigător, cel care are voie să strige tare „Buuu!”

Important:

Ultimul câmp de joc nu trebuie atins cu număr exact de puncte.

Când este stabilit câștigătorul, copiii pot desigur juca mai departe pentru locul doi și trei.

Desfășurarea jocului pentru 2 jucători:

Pionii nealeși de nimeni se „transformă” de la începutul jocului în fantome și se așază lângă restul pionilor pe poziția de start.

Prin inversarea fantomelor, aceștia intră automat în joc.

Dacă o „fantomă neutră” ajunge primul la final, se joacă mai departe până când o „fantomă adevărată” ajunge la final. Copilul al cărui pion se ascunde sub fantomă, câștigă.

Desfășurarea jocului pentru 3 jucători:

În acest caz se „transformă” a patra piesă de joc în fantomă înainte de începerea jocului. În rest sunt valabile aceleași reguli ca și la varianta cu 2 jucători.

Variantă de joc pentru copii mai în vârstă:

Cel care aruncă cu zarul o fantomă (după ce celelalte piese au fost deja „transformate” în fantome), poate alege între două variante:

- copilul inversează două fantome (în mod obișnuit)
- sau inversează la alegere două discuri de lemn, astfel că și fantomele corespunzătoare își schimbă posesorii.