

ANIMATERRA

LUMEA BASMELOR

III

REGULAMENT

Acum a venit momentul să intri și tu în poveste. Citește regulile jocului și lasă magia să lucreze.

CUM SE JOACĂ:

Se înfruntă două echipe, echipa Eroilor contra echipa Întunericului. Echipa Eroilor va juca cu ambii pioni, Făt Frumos și Ileana Ruptă-din-Soare (pot alege cu ce pion execută mișcările). Echipa Întunericului va juca cu pionul Întunericului.

Întunericul poate călca pe vulcani și poate trece râul prin orice loc. Întunericul poate trece dintr-o parte în cealaltă a hărții atunci când se află la marginea acesteia.

Eroii nu pot face acest lucru.

Moduri de joc:

1 jucător (1 vs Joc): Jucătorul reprezintă echipa Eroilor, iar Jocul va fi echipa Întunericului.

2 - 6 jucători: Jucătorii își aleg echipa, cu condiția ca cel puțin unul să fie în echipa Eroilor.

Este posibil și ca toți jucătorii să fie în echipa Eroilor (**2 - 6 vs Joc**).

Pentru a executa o mișcare, toți membrii echipei trebuie să fie de acord.

Tura de joc:

Pasul 1: Fiecare jucător trage din pachet până când are 4 cartonașe în mână.

Pasul 2: Fiecare jucător, în ordinea stabilită de comun acord, alege un cartonaș din mână și îl etalează cu fața în jos, alcătuiind un șir de cărți pe masa de joc.

În cazul jocului cu 1 jucător (**1 vs Joc**), pentru echipa Întunericului se va etala cartonașul cel mai de sus din pachet. Pentru jocul în 1 sau 2 jucători, pasul 2 se mai repetă o dată, astfel încât să fie etalate 4 cartonașe în total.

Pasul 3: Se execută sau se rețin indicațiile de joc de pe spatele cartonașelor etalate.

Pasul 4: Cartonașele etalate se întorc cu fața în sus, menținând ordinea acestora.

Pasul 5: Mișcările de pe cartonașe se execută în ordine (săgeata verde – echipa Eroilor, săgeata neagră – echipa Întunericului). Unde săgețile unei mișcări indică mai multe direcții, echipa alege de comun acord ce mișcare să execute.

Modul vs Joc: În cazul săgeților cu mai multe direcții, echipa reprezentată de Joc (echipa Întunericului) va executa mișcarea obligatorie, semnalată pe cartonaș cu conturul roșu.

Pasul 6: La finalul mișcărilor, se înlătură cartonașele jucate și începe o nouă tură de joc (pașii 1-6).

Câștigă Eroii, dacă pionul lui Făt Frumos ajunge pe aceeași căsuță cu Întunericul.

Câștigă Întunericul, dacă pionul Întunericului ajunge pe aceeași căsuță cu Ileana Ruptă-din-Soare.

JOACA CREEAZĂ
CELE MAI FRUMOSE POVEȘTI

ANIMATERRA

LUMEA BASMELOR

III

LEGENDĂ



PUNCT DE PLECARE

(fiecare pion se așază pe oricare dintre cele 3 puncte de plecare, aleator)



COPACII MAGICI

(blochează trecerea întinericului)



RÂU

(eroii nu pot trece râul decât folosind podul)



FÂNTANA FERMECATĂ

(pionul Făt Frumos se poate teleporta către o altă fântână)



MLAȘTINĂ

(echipa pierde următoarea mișcare în tura de joc)



VULCAN

(pionii eroilor nu pot intra pe această căsuță)

