

CURSA LIBRIȘ LA FERMĂ!

MATERIALE:

2 zaruri, 1 jeton pentru fiecare jucător.

START

Cursa este gata să înceapă.



1

PE SCURTĂTURĂ

Mută-ți jetonul în **căsuța portocalie următoare** și mai **dă o dată** cu zarul.



We know
books

17



16

SCHIMB DE JETOANE

Dă cu zarul  și fă schimb de jetoane cu jucătorul al cărui jeton are culoarea zarului. Dacă această culoare nu se află în joc, **pierzi o tură**.

15



18

NU MAI E MULT

Amintește-ți că ai nevoie de **numărul exact** pentru a ajunge la **SOSIRE**.



SOSIRE




2




3

SCHIMB DE JETOANE

Dă cu zarul  și fă schimb de jetoane cu jucătorul al cărui jeton are culoarea zarului. Dacă această culoare nu se află în joc, **pierzi o tură**.


4

MAI DĂ O DATĂ

Dă **încă o dată** cu zarul  și mută-ți jetonul.

14

MAI DĂ O DATĂ

Dă încă o dată
cu zarul  și
mută-ți jetonul.



We know
bod

13

DINTR-O PARTE ÎNTR-ALTA

Mută-ți jetonul în **căsuța
albastră anterioară**
și mai dă o dată
cu zarul.

12



11




PE SCURTĂTURĂ

Mută-ți jetonul în
căsuța portocalie
anterioară și mai
dă o dată cu zarul.

SCOPUL JOCULUI:

Câștigă primul jucător care ajunge la **sosire**.

CUM SE JOACĂ?

- Fiecare jucător își așază jetonul în căsuța de **start**.
Unul dintre jucători dă cu zarul . Culoarea care iese indică
jucătorul care începe partida.
- Pe rând, fiecare jucător dă cu zarul  și își mută jetonul. Dacă
ajunge pe o căsuță cu instrucțiuni, trebuie să le urmeze. În unele
căsuțe trebuie să dai cu zarul  și să urmezi indicațiile.
- Câștigă primul jucător care își aduce jetonul la **sosire**. Trebuie
să ajungă pe căsuță cu numărul exact de puncte de pe zar.

2-6
jucători


10



VAR
Ghinioni! T
la căsuța

9

ÎNTOARCE-TE

Dă încă o dată cu
 și mută-ți jeto
înapoi cu numărul
căsuțe indicat

5



6

DINTR-O PARTE ÎNTR-ALTA

Mută-ți jetonul în **căsuța
albastră următoare**
și mai dă o dată
cu zarul.

7



8

PE SCURTĂTURĂ

Mută-ți jetonul în **căsu**
portocalie următoare
mai dă o dată cu zarul

CĂLĂTORIE ÎN SPAȚIU

We know
books

MATERIALE:










2 zaruri, 1 jeton pentru fiecare jucător.

2-6
jucători

SCOPUL JOCULUI:

Câștigă primul jucător care ajunge pe **Saturn** după ce a dat cu zarul și a obținut numărul exact de puncte.

CUM SE JOACĂ?

- Fiecare jucător își așază jetonul pe căsuța **Pământul**. Unul dintre jucători dă cu zarul . Culoarea care iese indică jucătorul care începe partida.
- Pe rând, fiecare jucător dă cu zarul  și își mută jetonul, urmând drumul stelelor. Dacă ajunge pe o căsuță cu instrucțiuni, trebuie să le urmeze.
- După ce își mută jetonul, jucătorul dă cu zarul : dacă iese una dintre aceste culori , câștigă **+1 combustibil** și înaintează 1 căsuță. Dacă iese una dintre acestea , rămâne pe loc.
- **Luptă spațială:** Dacă un jucător ajunge pe o căsuță unde se află deja altul, amândoi vor da cu zarul , iar cel care obține mai puține puncte se va muta înapoi cu 1 căsuță.
- **Gaură neagră:** Jucătorul care cade în ea se întoarce la căsuța 2 urmând săgețile portocalii.

5

6

4

Rămâi să explorezi
Luna și pierzi 1 tună.

3

2

1

PĂMÂNTUL

