

# Reguli de joc



## Ce găsim în cutia jocului?

- ◆ o tablă de joc - pe o parte se află un traseu format cu buline colorate (*Daniel și împărații*), iar pe cealaltă parte se află un joc de logică (*Logica împăratului*)
- ◆ o carte cu povestirea lui Daniel și regulile jocului *Logica împăratului*
- ◆ cartonașe de joc
  - 7 cartonașe care au pe o față un sul înconjurat de un cerc alb iar pe verso o întrebare
  - 7 cartonașe care au pe o față un sul înconjurat de un cerc albastru iar pe verso o întrebare cu trei răspunsuri dintre care unul singur este corect
  - 5 cartonașe care au pe o față un sul înconjurat de un cerc galben iar pe verso două desene între care există șase deosebiri
  - 7 cartonașe care au pe o față un sul înconjurat de un cerc roșu iar pe verso o propoziție la care se răspunde prin „adevărat“ sau „fals“
  - 5 cartonașe care au pe o față un sul înconjurat de un cerc mov și întrebarea „Unde ajunge împăratul?“ iar pe verso mai multe drumuri, dintre care doar unul duce de la împărat la una din destinațiile desenate pe cartonaș
  - 5 cartonașe care au pe o față un sul înconjurat de un cerc verde și o întrebare prin care jucătorului i se cere să afle câte obiecte care îndeplinesc o anumită condiție se află în careul de pe verso
- ◆ patru pioni și un zar
- ◆ 6 coli cu piese pentru jocul de logică
- ◆ regulile de joc și răspunsurile la întrebări
- ◆ 6 coli cu desene de colorat

cum  
începe  
jocul?



## Daniel și împărații

- După ce s-au amestecat, cartonașele se așează pe masă, cu fața pe care sunt desenate sulurile în sus, aranjate în teancuri după culoarea cercului.
- Conducătorul de joc sau unul dintre jucători citește prima parte din povestirea lui Daniel – paginile 1-3.
- Jucătorii vor trage pe rând câte un cartonaș cu cerc alb și vor răspunde la întrebarea de pe cartonaș.
  - dacă jucătorul a răspuns corect își așează pionul pe bulina pe care scrie IERUSALIM.
  - dacă jucătorul nu a răspuns corect așteaptă până îi vine din nou rândul și trage un alt cartonaș cu cerc alb.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când jucătorul cel mai avansat se apropie de zona de pe traseu în care se află buline albastre, conducătorul de joc citește a doua parte a istorisirii lui Daniel – paginile 4-6
- Jucătorii avansează dând cu zarul. Când un jucător ajunge pe o bulină albastră, trage un cartonaș cu cerc albastru și răspunde la întrebarea de pe cartonaș.
  - dacă jucătorul a răspuns corect înaintează 6 buline
  - dacă jucătorul nu a răspuns corect se întoarce înapoi 3 buline
- Dacă un jucător ajunge a doua oară pe o bulină albastră atunci trage din nou un cartonaș cu cerc albastru și răspunde la întrebare
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când un jucător ajunge pe o bulină galbenă trage un cartonaș cu cerc galben și într-un timp stabilit de conducătorul de joc caută deosebirile dintre cele două desene de pe cartonaș.
- La expirarea timpului jucătorul
  - se deplasează înainte cu un număr de buline egal cu numărul de deosebiri identificate
  - se deplasează înapoi cu un număr de buline egal cu numărul deosebirilor pe care nu le-a identificat
- Dacă jucătorul nu ajunge pe o bulină galbenă continuă traseul dând cu zarul când îi vine rândul.



- Dacă jucătorul ajunge încă odată pe o bulină galbenă atunci mai trage un cartonaș cu cerc galben, rezolvând proba.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când jucătorul cel mai avansat se apropie de bulinele roșii conducătorul de joc citește a treia parte a istorisirii lui Daniel – pagina 7.
- Jucătorii avansează dând cu zarul. Când un jucător ajunge pe o bulină roșie, trage un cartonaș cu cerc roșu și spune dacă propoziția de pe cartonaș este adevărată sau falsă.
  - dacă jucătorul a răspuns corect mai dă odată cu zarul
  - dacă jucătorul nu a răspuns corect rămâne pe loc și când îi vine din nou rândul ia un alt cartonaș cu cerc roșu
- Dacă un jucător ajunge a doua oară pe o bulină roșie atunci trage din nou un cartonaș cu un cerc roșu.
- Jucătorii avansează pe traseu dând cu zarul.
- Când un jucător ajunge pe o bulină de culoare mov trage un cartonaș cu cerc mov și răspunde la întrebare, rezolvând traseul de pe cartonaș.
  - dacă jucătorul a răspuns corect se deplasează înainte cu șase buline
  - dacă jucătorul nu a răspuns corect se deplasează înapoi cu trei buline
- Dacă jucătorul nu ajunge pe o bulină mov atunci continuă traseul dând cu zarul când îi vine rândul.
- Dacă jucătorul ajunge încă odată pe o bulină mov mai trage un cartonaș cu cerc mov rezolvând proba și răspunzând la întrebare.
- Jucătorii avansează dând cu zarul.
- Când jucătorul cel mai avansat se apropie de bulinele verzi, conducătorul de joc citește a patra parte a istorisirii lui Daniel – paginile 8-11
- Când un jucător ajunge pe o bulină verde ia un cartonaș cu cerc verde și răspunde contratimp la întrebare, rezolvând problema de pe cartonaș.
  - se deplasează înainte cu un număr de buline egal cu numărul de obiecte găsite pe cartonaș



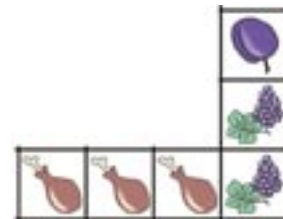
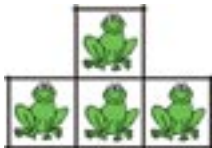
**cum  
se încheie  
jocul?**

- se deplasează înapoi cu un număr de buline egal cu numărul de obiecte negăsite pe cartonaș
- Dacă jucătorul nu ajunge pe o bulină verde atunci continuă dând cu zarul când îi vine rândul.
- Dacă jucătorul ajunge încă odată pe o bulină verde mai trage un cartonaș cu un cerc verde rezolvând proba și răspunzând la întrebare.
- Jucătorii avansează dând cu zarul.
- Trebuie să dea numărul necesar pentru a ajunge exact pe bulina pe care scrie **SFÂRȘIT**.
- Jucătorul care ajunge primul pe bulina pe care scrie **SFÂRȘIT** câștigă jocul.

# Regulile jocului **Logica împăratului**



- Pentru început decupați seturile cu piese de joc, urmând liniile negre.
- Pe tabla de joc se află un careu cu desene. Căsuțele goale trebuie completate urmând o anumită logică.
- „Logică“ înseamnă că desenele respectă o anumită succesiune.
- Această succesiune poate fi
  - ◆ pe verticală sau pe orizontală, de la stânga la dreapta, de la dreapta la stânga, de sus în jos, de jos în sus.
  - ◆ în format de L (de exemplu patru căsuțe pe orizontală apoi trei pe verticală (4-3) sau variantele: 3-4, 2-5, 5-2.
  - ◆ sau același desen să formeze un pătrat, sau un triunghi (sunt valabile doar triunghiurile formate din 4 desene, nu și cele formate din 3 desene).
  - ◆ sau, jucătorii să identifice o regulă după care a fost alcătuită tabla de joc și să completeze căsuțele goale conform acestei reguli.
- Exemple de succesiuni corecte:



- La începerea jocului fiecare jucător va primi un set de piese cu aceeași culoare de fond.
- Pe rând, jucătorii vor pune câte o piesă în căsuțele goale alegând desenul potrivit și vor explica logica după care au gândit completarea căsuței.
  - ◆ Dacă aceasta este corectă, piesa rămâne în căsuță.
  - ◆ Dacă logica nu este corectă atunci piesa se pune într-o grămadă de unde jucătorul nu o mai poate lua.
- Câștigător este jucătorul care are cele mai multe piese plasate în căsuțele goale.