



JUNIOR Grabolo

Juego para 3 - 5 jugadores; edad más de 4 años

Componentes:

36 cartas, 1 dado con figuras de animales, 1 dado con colores

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es ser el primer jugador que consiga un número de cartas determinado: juego con 3 jugadores - 10 cartas, juego con 4 jugadores - 8 cartas, juego con 5 jugadores - 6 cartas.

Preparación del juego:

Colocar al azar todas las cartas boca arriba en el centro de la zona de juego, para que los animales sean claramente visibles; ninguna carta debe tapar otra carta.


Cómo jugar:

Un jugador tira ambos dados; el resultado es una combinación de color y animal (p. ej., león amarillo). Al mismo tiempo, todos los jugadores tratan de ser el primero que ponga su mano encima de la carta que muestra la combinación correcta.






JUNIOR Grabolo



El jugador que colocó su mano primero, coge esa carta y la coloca boca abajo delante de él. Luego el siguiente jugador tira ambos dados - los jugadores se turnan en sentido horario. En el caso de que la combinación no esté disponible, los jugadores pueden gritar el nombre del que tiene esa carta. Se ha de comprobar lo que ha gritado el primero: Si el jugador nombrado tiene la carta, se la entrega al jugador que lo adivinó correctamente; si no, el jugador nombrado enseña sus cartas para probarlo; posteriormente, el jugador que no adivinó debe volver a colocar una de sus propias cartas boca arriba en el grupo. Se permite a los jugadores nombrarse a sí mismos si creen que tienen la carta. Si se han equivocado y no la tienen, vuelven a colocar una de sus propias cartas boca arriba en el grupo. Si los jugadores no quieren arriesgarse y nadie grita el nombre de otro jugador, continúa el juego lanzando nuevamente los dados.



Fin del juego:

El juego termina en el momento en que el primer jugador obtiene la última carta necesaria para conseguir la victoria.



80482-v3-22082023H2





JUNIOR Grabolo

Jogo para 3 - 5 jogadores

Componentes:

36 cartas, 1 dado com figuras de animais, 1 dado com cores

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador que consiga um número de cartas determinado: jogo para 3 jogadores - 10 cartas, jogo para 4 jogadores - 8 cartas, 5 jogadores - 6 cartas.

Preparação do jogo:

Colocar ao acaso todas as cartas para cima no centro da zona de jogo, para que os animais nas cartas sejam claramente visíveis; as cartas não se podem tapar umas às outras.


Como jogar:

Um jogador lança ambos os dados; o resultado é uma combinação de cor e animal (p. ex., leão amarelo). Então, ao mesmo tempo, todos os jogadores tratam de ser o primeiro que ponha a mão acima da carta que mostra a combinação correcta.






JUNIOR Grubolo



Então, o jogador que colocou a mão em primeiro lugar, tira essa carta e coloca-a para baixo à frente dele. Depois, o seguinte jogador lança ambos os dados - os jogadores começam a jogar no sentido horário. No caso de a combinação não estar disponível, os jogadores podem gritar o nome daquele 'que tem essa carta'. Tem de se comprovar o que gritou o primeiro: Se o jogador nomeado tiver a carta, tem de a entregar ao jogador que o adivinhou corretamente; caso contrário, o jogador nomeado mostra as suas cartas para o provar; posteriormente, o jogador que não adivinhou deve voltar a colocar uma das suas próprias cartas para cima no grupo. É permitido aos jogadores nomearem-se a si mesmos para evitarem a captura de uma carta por um outro jogador, mostrando de novo as suas cartas para que ninguém a tire. Se foi engano e não a têm, voltam a colocar uma das suas próprias cartas para cima no grupo. Se os jogadores não quiserem arrisar e ninguém gritar o nome de um outro, então continua o jogo a lançar de novo os dados.



Final do jogo:

O jogo termina no momento em que o primeiro jogador obtém a última carta necessária para conseguir a vitória.



80452-v3-22082023HZ



