

1

GAME 1



Salida • Start • Démarrage
Inizio • Inicio • Inici

Fichas
Tokens
Jetons
Plättchen
Fiches
Gettoni
Fitxes

Bolsa
Bag
Sac
Beutel
Zakje
Borsa
Saco
Bossa

Dado • Die
Dé • Würfel
Dobbelsteen • Dau

2

GAME 2



Modo competitivo • Competitive variant
Variante compétitive • Wettbewerbsvariante
Wedstrijdvariant • Variante competitiva
Modalidade competitiva • Mode competitiu

Gioco 1: troviamo Riccioli d'Oro!
Numero di giocatori: da 1 a 4. **Tipo di gioco:** cooperativo.
Tempo di gioco: circa 15 minuti.
Contenuto: tabellone puzzle da 4 pezzi, casa 3D, Riccioli d'Oro e 3 orsi, 1 dado in legno, 28 gettoni e un sacchetto di stoffa.
Scopo del gioco:
I tre orsi devono fare il giro della casa per raggiungere la camera da letto e trovare Riccioli d'Oro prima che lei scappi dalla finestra. Durante il tragitto, devono riordinare gli oggetti che lei ha spostato.
Configurazione:
Assembla i quattro pezzi del tabellone puzzle, dispiega e monta le pareti della casa 3D e inserisci il pezzo tondo con una fessura a forma di croce al centro del tetto per mantenerle in posizione verticale. Colloca gli orsi e Riccioli d'Oro sulle rispettive caselle di partenza, come illustrato nella Figura 1. Poi, infila i gettoni nel sacchetto di stoffa e colloca il sacchetto vicino al tabellone.
Come si gioca:
Inizia il giocatore più giovane. Il gioco continua in senso orario. Al tuo turno, lancia il dado ed esegui una di queste azioni:
Che cosa è uscito?

- Papà Orso avanza di una casella.
- Mamma Orsa avanza di una casella.
- Orsacchiotto avanza di una casella.
- Riccioli d'Oro avanza di una casella.
- Jolly: scegli un orso qualsiasi e spostalo avanti di tre caselle.
- Sacchetto: pesca un gettone dal sacchetto e colloca nella stanza corrispondente; il colore dello sfondo indica dove deve andare. Se peschi un gettone Riccioli d'Oro, spostala avanti di una casella e metti il gettone a lato del tabellone.

Nota: i giocatori possono anche condividere una stessa casella.
Caselle speciali
Borsa: segui le stesse istruzioni del dado.
Riccioli d'Oro: arretra di una casella.

Per concludere, gli orsi devono raggiungere il tappeto della camera da letto. Non è necessario che vi arrivino in base a un numero di caselle preciso. Una volta che un orso raggiunge il tappeto, deve aspettare che arrivino anche gli altri due. Se il suo colore esce di nuovo al momento del lancio del dado, il turno passa al giocatore successivo.
Il gioco termina quando i tre orsi raggiungono la camera da letto e trovano Riccioli d'Oro. Se è riuscita a scappare dalla finestra prima che la raggiungano... allora è il momento di riprovarci!

Gioco 2: Lotto
Da 2 a 4 giocatori.
Per la versione Lotto del gioco, devi usare l'altro lato del tabellone puzzle. Assembla i pezzi del puzzle e le pareti della casa 3D in modo che corrispondano a ogni stanza, come illustrato nella Figura 2.
Devi usare solo i 16 gettoni di colore blu scuro sul retro. Mischiali e collocali a faccia in giù intorno al tabellone, come mostrato.

Variante cooperativa:
Il gioco inizia con i tre orsi nel giardino. A turno, ogni giocatore gira un gettone: se l'oggetto che si vede fa parte del giardino, va messo insieme agli orsi sul tabellone. In caso contrario, capovolgere di nuovo il gettone in modo che torni a mostrare il lato blu e il turno del giocatore termina.
Una volta trovati tutti e tre gli oggetti che fanno parte del giardino, il giocatore sposta gli orsi nella stanza successiva e ripete il processo fino a completare l'intero tabellone.
I quattro gettoni Riccioli d'Oro fungono da jolly, ma se ne può usare solo uno per stanza.

Variante competitiva:
Le istruzioni sono le stesse della variante precedente, ma questa volta ogni giocatore deve scegliere un personaggio e una stanza in cui collocarlo. Il primo a riempire la propria stanza con i tre oggetti che ne fanno parte vince!

Conservare le istruzioni per riferimenti futuri.

Jogo 1: Vamos encontrar a Caracóis Dourados!
N.º de jogadores: de 1 a 4. **Tipo de jogo:** cooperativo.
Tempo de jogo: aproximadamente 15 minutos.
Conteúdo: tabuleiro de puzzle de 4 peças, casa 3D, Caracóis Dourados e 3 ursos, 1 dado de madeira, 28 fichas e um saco de pano.
Objetivo do jogo:
Os três ursos têm de dar a volta à casa para chegar ao quarto e encontrar a Caracóis Dourados antes que ela fuja pela janela. No caminho para lá, têm de arrumar os objetos que ela mudou de lugar.
Preparação:
Monta as quatro peças do tabuleiro, desdobra as paredes da casa 3D e coloca a peça redonda com uma ranhura em forma de cruz no centro do telhado, para manter as paredes na vertical. Coloca os ursos e a Caracóis Dourados nas respetivas casas de partida, como mostra a Figura 1. Depois, guarda as fichas dentro do saco de pano e coloca-o perto do tabuleiro.
Como jogar:
Começa o jogador mais novo. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Na tua vez, lança o dado e realiza uma destas ações:
O que é que te saiu?

- O Papá Urso avança uma casa.
- A Mamã Ursa avança uma casa.
- O Bebê Urso avança uma casa.
- A Caracóis Dourados avança uma casa.
- Jóquer: escolhe um urso qualquer e avança-o três casas.
- Saco: tira uma ficha do saco e coloca-a na divisão correspondente - a cor de fundo indica para onde deve ir. Se tirares uma ficha da Caracóis Dourados, avança uma casa e deixa a ficha ao lado do tabuleiro.

Nota: os jogadores podem calhar e partilhar a mesma casa.
Casas especiais
Saco: segue as mesmas instruções que no dado.
Caracóis Dourados: recua uma casa.

Para terminar, os ursos têm de chegar ao tapete do quarto. Não é necessário que calhem lá por contagem exata. Quando um urso chega ao tapete, tem de esperar que os outros lá cheguem. Se a sua cor voltar a aparecer no lançamento do dado, a vez passa para o jogador seguinte.
O jogo termina quando os três ursos chegam ao quarto e encontram a Caracóis Dourados. Se ela tiver conseguido fugir pela janela antes que eles a apanhem... então deverás tentar de novo!

Jogo 2: Loto
De 2 a 4 jogadores.
Para o jogo do Loto, irás utilizar o outro lado do tabuleiro. Monta as peças do tabuleiro do puzzle e as paredes da casa 3D de modo a que correspondam a cada divisão, como mostra a Figura 2.
Só irás utilizar as 16 fichas que são azuis escuras no verso. Mistura-as e coloca-as viradas para baixo à volta do tabuleiro, como indicado.

Modalidade cooperativa:
O jogo começa com os três ursos no jardim. Os jogadores viram uma ficha à vez: se o objeto apresentado pertencer ao jardim, coloca-o com os ursos no tabuleiro. Caso contrário, vira-a de novo para baixo, de modo a ficar com o lado azul para cima, e a tua vez termina.
Quando tiveres encontrado os três objetos que pertencem ao jardim, move os ursos para a divisão seguinte e repete o processo até o tabuleiro estar completo.
As quatro fichas da Caracóis Dourados funcionam como jóqueres, mas só poderás usar uma por divisão.

Modalidade competitiva:
As instruções são as mesmas da modalidade anterior, mas desta vez cada jogador tem de escolher uma personagem e uma divisão para a colocar. Vence o primeiro jogador a colocar na sua divisão os três objetos que lá pertencem!

Guarda as instruções para referência futura.

Joc 1: Anem a trobar la Rinxols d'Or!
Nombre de jugadors: D'1 a 4. **Tipus de joc:** Cooperatiu.
Durada de la partida: Aproximadament 15 minuts.
Contingut: Tauler puzzle de 4 peces, casa 3D, la Rinxols d'Or i els 3 óssos, 1 dau de fusta, 28 fitxes i una bossa de roba.
Objectiu del joc: Els tres óssos han de fer la volta a la casa fins arribar a l'habitació i trobar la Rinxols d'Or abans que s'escapi per la finestra. Pel camí, hauran d'endreçar els objectes que ella hagi desordenat.
Preparació:
Munta les quatre peces del tauler, desplega les parets de la casa 3D i, al centre del sostre, col·loca la peça rodona que té una ranura en forma de creu per mantenir les parets dretes. Situa els óssos i la Rinxols d'Or a les caselles de sortida respectives, tal com es mostra a la primera imatge. Després, posa les fitxes dins la bossa de roba i col·loca-la a prop del tauler.
Com s'hi juga:
Començarà el jugador més jove i es continuarà en el sentit de les agulles del rellotge. Al teu torn, tira el dau i fes una d'aquestes accions:
Què ha sortit al dau?

- Papà Ós avança una casella.
- Mamà Óssa avança una casella.
- L'Osset avança una casella.
- La Rinxols d'Or avança una casella.
- Comodi: tria qualsevol ós i fes-lo avançar tres caselles.
- Bossa: treu una fitxa de la bossa i col·loca-la a l'habitació corresponent (el color de fons indica on ha d'anar). Si treus una fitxa de la Rinxols d'Or, fes-la avançar una casella i deixa-la al costat del tauler.

Podeu coincidir a la mateixa casella i compartir-la.
Caselles especials
Bossa: segueix les mateixes instruccions que amb el dau.
Rinxols d'Or: retrocedeix una casella.

Finalment, els óssos han d'arribar a la catifa de l'habitació. No cal que hi arribin amb el número exacte. Un cop un ós arriba a la catifa, ha d'esperar que els altres dos també hi arribin. Si torna a sortir el seu color en tirar el dau, el torn passa al següent jugador.
El joc s'acaba quan els tres óssos arriben a l'habitació i troben la Rinxols d'Or. Si ella ha aconseguit escapar per la finestra abans que l'atrapin... aleshores toca tornar-ho a intentar!

Joc 2: Loto
De 2 a 4 jugadors.
Per jugar a aquesta variant, fareu servir l'altra cara del tauler. Munteu les peces del puzzle i les parets de la casa 3D de manera que coincideixin amb cada habitació, tal com es mostra a la segona imatge.
Només fareu servir les 16 fitxes que tenen el revers de color blau fosc. Barregeu-les i col·loqueu-les cara avall al voltant del tauler tal com s'indica.

Mode cooperatiu:
El joc comença amb els tres óssos al jardí. Per torns, destapeu una fitxa: si l'objecte que hi apareix pertany al jardí, col·loqueu-lo amb els óssos al tauler. En cas contrari, torneu-la a girar cap per avall amb la cara blava amunt i passeu el torn.
Quan hàgiu trobat els tres objectes que pertanyen al jardí, moveu els óssos a la següent habitació i repetiu el procés fins que hàgiu completat tot el tauler.
Les quatre fitxes de la Rinxols d'Or funcionen com a comodins, però només en podeu utilitzar una per a cada habitació.

Mode competitiu:
Les instruccions són les mateixes que per al mode anterior però, en aquest cas, cada jugador ha de triar un personatge i una habitació on col·locar-lo. Guanya el primer a omplir la seva habitació amb els tres objectes que hi pertanyen!

Conservi les instruccions per futures referències.

Goldilocks and the 3 Bears

Instrucciones de juego Règles du jeu Playing instructions Spielanleitung
Spelregels Istruzioni di gioco Instruções de jogo Instruccions de joc



1110100760



