

little ACTION



2½-5

ans years
años Jahre

jeu de défis
challenge game
Spiel Herausforderungen
juego de desafíos

little ACTION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x12



x20



x6

P Regras do jogo

 2 ½ aos 5 anos  2 a 4 jogadores  10 min.

É a festa na selva! Construir uma pirâmide, jogar à malha, lançar e apanhar, ... tantos pequenos desafios a realizar com êxito para ganhar medalhas. Um primeiríssimo jogo de ação, de manipulação e de destreza para os mais pequenos.

Conteúdo: 6 animais, 20 cartas, 12 medalhas.

Preparação: Os 6 animais são colocados no centro da mesa ao lado do fundo da caixa e das medalhas. As cartas são baralhadas e colocadas num monte, com as faces ocultas, ao lado da caixa.

Desenrolar do jogo: Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo tira uma carta e tenta realizar o desafio que lhe é imposto por esta. Em cada desafio, os jogadores têm direito a três tentativas.



1



2



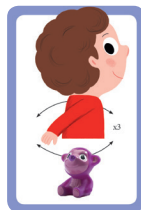
3

• **Desafio 1: Pirâmide.** O jogador pega nos dois animais da carta e tenta colocá-los um sobre o outro como indicado na carta. A pirâmide deve manter-se, pelo menos, 30 segundos para ser validada.

• **Desafio 2: Lançamento.** O jogador pega no animal indicado na carta e tenta lançá-lo para a

caixa. A caixa deve ser colocada a uma tampa de distância do jogador (ou seja, cerca de 20 cm). O animal deve cair na caixa e não sair de lá para que o lançamento seja validado.

• **Desafio 3: Equilíbrio.** O jogador pega no animal indicado na carta e tenta mantê-lo em equilíbrio em cima da cabeça. O animal deve manter-se, pelo menos, 30 segundos em cima da cabeça do jogador sem ser agarrado para que o desafio seja validado.



4



5



6

• **Desafio 4: Carrossel.** O jogador pega no animal indicado na carta e tenta fazê-lo passar três vezes por detrás das suas costas. O animal não pode cair durante as três voltas para que o desafio seja validado.

• **Desafio 5: Tiro.** O jogador pega nos dois animais da carta. Coloca o primeiro na parte superior da caixa, tal como indicado na carta. A caixa deve ser colocada de pé a uma tampa de distância do jogador (ou seja, cerca de 20 cm). Seguidamente, o jogador lança o segundo animal para tentar derrubar aquele que está colocado em cima da caixa. O animal tem de cair da caixa para que o desafio seja válido. Se a caixa também cair, não tem qualquer importância.

• **Desafio 6: Lançar e apanhar.** O jogador pega no animal indicado na carta, lança-o ao ar com uma mão e tem de o apanhar com a mesma mão.

Se o desafio for realizado com êxito, o jogador ganha uma medalha; caso contrário, não ganha nada. Seguidamente, a vez é passada ao jogador seguinte.

Quem ganha? Quando todas as medalhas tiverem sido distribuídas, o vencedor é o que tiver obtido o maior número.