



URMEAZĂ URMELE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător urmează o cale indicată de bucăți mici ascunse aici și acolo pe câmp: fiecare pistă se întâlnește cu alte patru într-un singur loc, unde este ascuns un marker. În cazul în care cinci concurenți reușesc să se întâlnească în locul în care este ascuns markerul, aceștia pot lua „comoara” și porni spre victorie.

MATERIALE

Mai multe foi de hârtie de diferite culori în număr egal cu jucătorii împărțit la cinci, o pereche de foarfeci, markere colorate.

PREGĂTIRE

Începând cu prima foaie colorată se taie cinci colțuri se dimensiunile unei cărți de joc: cartonașele astfel obținute sunt ascunse aici și acolo pe câmpul de joc. Pornind de la fiecare dintre ele se pun pe pământ o bucățică de hârtie la fiecare zece pași, tăindu-le din aceeași foaie. Unele piese rămân vizibile, altele sunt mai ascunse: în orice caz cele cinci căi sunt făcute pentru a se termina într-un singur punct, în locul în care este ascuns markerul de aceeași culoare cu a foilor. Aceeași sarcină este repetată cu celelalte culori, având grijă de a alege ascunzișurile nu prea aproape unele de altele.

CUM SE JOACĂ

Toți jucătorii pornesc în căutarea cartoanelor. Cine găsește un cartonaș îl ia, observă culoarea și pornește pe urma care pleacă de la acel punct. Când găsește markerul de culoarea corespunzătoare, se așează alături și așteaptă să fie ajuns de cei patru colegi care urmăresc piesele de aceeași culoare. Atunci când grupul de cinci jucători s-a reunit, iau markerul și fug spre coordonator.

ÎNVINGĂTOR

Grupul de cinci jucători care livrează primul markerul animatorului.