

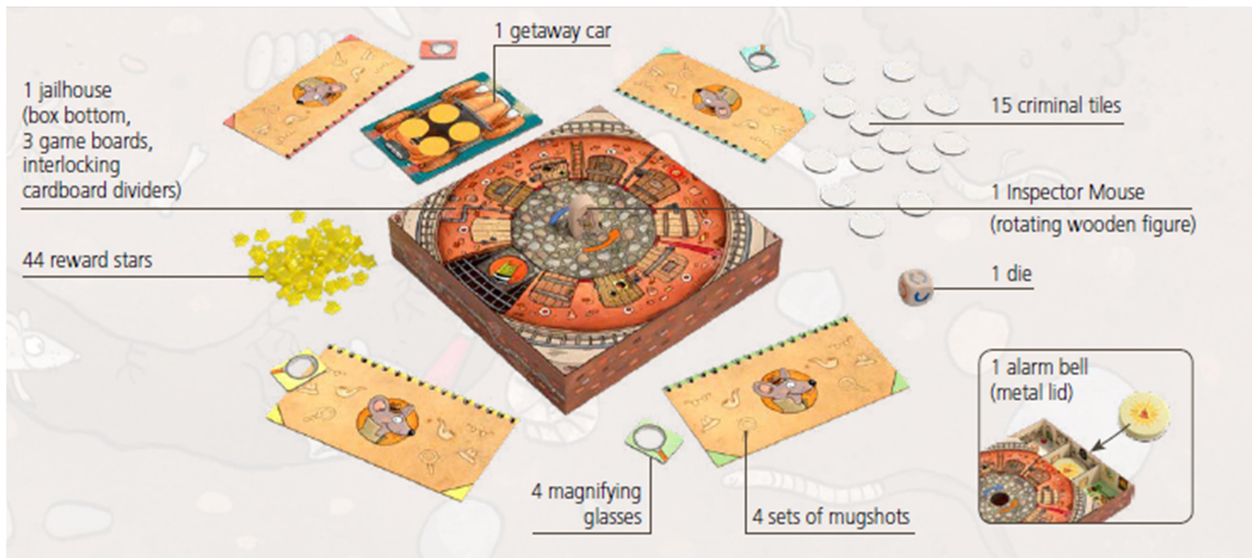
## Inspector Mouse Marea evadare

Joc de memorie


Nr. de jucători: 1-5

Vârsta recomandată: 5+

Inspectorul Mouse are nevoie de ajutorul tău – A prins o mulțime de infractori și i-a pus după gratii, dar acum aceste minți criminale plănuiesc o evadare spectaculoasă! Veți avea nevoie de o memorie bună și abilități excelente de detectiv atunci când va suna alarma. Dejucați încercarea de evadare, dându-vă seama care infractor a fost ultimul în celula în care a fost săpat tunelul prin care au scăpat. Cine are cea mai bună memorie și poate să aducă infractorii înapoi după gratii?



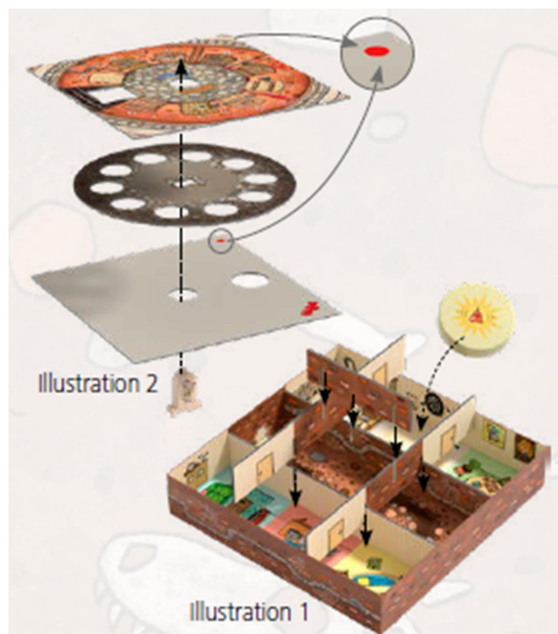
### Pregătire

În primul rând, îndepărtați cu atenție toate piesele și ambalajele din carton. Cadrele goale care pot fi aruncate sunt marcate cu semnul 

Acum, fixați separatoarele de carton împreună, așa cum se arată în ilustrația 1 și așezați grila rezultată în interiorul cutiei. Asigurați-vă că cei doi pereți lungi ai tunelului sunt corect aliniați cu tunelul din partea de jos a cutiei. Puneți alarma pe cercul bej. Apoi, așezați cele trei table de joc una peste alta, așa cum se arată în ilustrația 2. Punctele roșii de pe spatele tablelor pătrate de joc vă vor ajuta să le aliniați corect. De jos în sus, împingeți figurina rotativă Inspector Mouse prin golul din centrul tablelor de joc. Acum puteți ține tabla de joc cu cele trei straturi cu figurina rotativă și așezați-o deasupra grilei din cutie. Asigurați-vă că celula cu alarma pe „intermitent” este deasupra sistemului de alarmă din partea de jos a cutiei.

Acum, puneți cutia cu tabla de joc în mijlocul mesei și puneți mașina de evadare lângă ea, la ieșirea din tunel. Fiecare jucător ia un set de fotografii și o lupă.

Fotografiile și luele rămase nefolosite pot fi puse la loc în cutie. Amestecați cartonașele cu infractori cu fața în jos și așezați-le lângă cutie. Alegeți un cartonaș cu infractor, la întâmplare și puneți-l cu fața în sus la intrarea în închisoare. Pregătiți stelele recompensă și zarul.



### Cum se joacă

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care a rezolvat cel mai recent un mister începe primul și aruncă zarul.

Ce indică zarul?



Utilizați figurina Inspector Mouse pentru a roti închisoarea în sensul acelor de ceasornic.



Utilizați figurina Inspector Mouse pentru a roti închisoarea în sens invers acelor de ceasornic.



Jucătorul poate roti închisoarea în orice direcție.

**Notă:** Jucătorii trebuie să facă liniște și să fie atenți la zgomote atunci când închisoarea este rotită. La un moment dat, un infractor va încerca să evadeze și se va declanșa sistemul de alarmă. Jucătorii trebuie să încerce să țină minte ce cartonașe cu infractori au fost plasate în închisoare, dar și în ce ordine.

Când rotiți figurina Inspector Mouse...

- ... rotiți până când intrarea în închisoare este goală. Luați unul dintre cartonașele cu infractori, cu fața în jos și puneți-l cu fața în sus la intrare. Apoi este rândul următorului jucător.

sau

- ... sună alarma. Acum, trebuie să opriți tentativa de evadare.

### **Oprirea unei tentative de evadare**

Ce se întâmplă când pornește alarma? Nu mai rotiți închisoarea. Fiecare jucător încearcă acum să deducă care a fost infractorul care a încercat să iasă din celulă când a pornit alarma. Așezați-vă lupa pe fotografia suspectului vostru și închideți coperta dosarului. Când toată lumea este gata, ridicați tabla de joc și verificați ce cartonaș cu infractor a aterizat pe alarmă. Jucătorii își verifică apoi fotografiile pentru a vedea dacă au identificat suspectul potrivit.

- A ales cineva corect?

Jucători care au identificat corect infractorul care a încercat să evadeze primesc o stea recompensă, pe care o plasează în birou de detectiv (fiecare jucător are un cod culoare) la baza cutiei. Cartonașul cu infractorul care a fost identificat este apoi scos din joc, cu fața în jos.

- Există două sau mai multe cartonașe cu infractor pe sistemul de alarmă?

Atunci înseamnă că sunt mai multe încercări de evadare. În acest caz, orice cartonaș cu infractor care nu a fost identificat de jucători, va fi plasat în mașina de evadare, cu fața în sus. Orice jucător care a identificat corect un infractor primește o stea recompensă. Cartonașele cu infractorii identificați sunt scoase din joc, cu fața în jos.

- Nimeni nu a identificat corect infractorul sau nu există niciun cartonaș cu infractor pe sistemul de alarmă?

Oh, vai... Toate cartonașele infractor neidentificate sunt plasate pe mașina de evadare cu fața în sus. Dacă nu există cartonașe cu infractor pe sistemul de alarmă, a fost o alarmă falsă și tabla de joc este pusă la loc în cutie. După ce o încercare de evadare a fost oprită, înlocuiți tabla de joc de pe grila de carton. Dacă intrarea în închisoare acum este goală, plasați un nou cartonaș cu infractor acolo. Acum este rândul următorului jucător să arunce zarurile.

### **Sfârșitul jocului**

Jocul se termină când...

- ✓ ... mașina de evadare este plină. Oh, vai, de data asta infractorii au scăpat! Din păcate, toată lumea pierde. Dar cu ajutorul inspectorului Mouse, în curând îi vei aduce din nou pe toți în închisoare!
- ✓ ... ultimul cartonaș cu infractor este plasat la intrarea în închisorii. Grozav! Toți ați făcut o muncă excelentă de detectiv. Acum fiecare numără câte stele recompensă a strâns. Câștigă jucătorul cu cele mai multe stele. Dacă doi sau mai mulți jucători au cu același număr de stele, câștigă amândoi.

### **Sugestii privind gradul de dificultate al jocului**

Pentru detectivii juniori: jocul este mai ușor dacă nu folosiți toți cei 15 infractori. Așezați unele dintre cartonașele cu infractor cu fața în sus, vizibile pentru toată lumea înainte de a începe jocul. Aceste personaje vor fi „nevinovate” pe durata acestui joc.

Pentru maștri detectivi: Dacă doriți să îngreunați lucrurile, începeți prin a pune niște cartonașe cu infractor în mașina de evadare, fie cu fața în sus sau – puțin mai

complicat – cu fața în jos. Începeți cu un singur cartonaș infractor și creșteți treptat numărul pe măsură ce abilitățile de memorare se consolidează.



### **Varianta jocului de cooperare și solo (un singur jucător)**

Aceste reguli vor funcționa dacă jucați singur, dar și dacă jucați împreună cu un prieten, ca o echipă.

Regulile de bază se aplică cu următoarele modificări:

#### **Pregătire**

- De data aceasta, nu aveți nevoie de stelele recompensă; tot ce aveți nevoie este un set de fotografii și o lupă.
- Jocul se joacă cu toate cele 15 cartonașe cu infractor.

#### **Cum se joacă**

- Când sună alarma, sunteți cu toții de acord asupra infractorului care încearcă să evadeze, punând lupa pe fotografia lui din dosar.
  - L-ați identificat corect? Atunci cartonașul său este îndepărtat din joc, cu fața în jos.
  - Nu este corect? Cartonașul este plasat cu față jos în mașina de evadare. Nu ai voie să vezi fețele infractorilor din mașina de evadare.

#### **Sfârșitul jocului**

Jocul se termină când...

- ... mașina de evadare este plină. Oh nu! Toți infractorii au scăpat și toată lumea pierde.
- ... ultimul cartonaș cu infractor a fost plasat la intrarea în închisoare. Excelent! Toată lumea câștigă!

#### **Cine este șeful?**

Această varianta face jocul și mai complicat:

- La începutul jocului, așezați un cartonaș cu infractor, cu fața în jos, pe scaunul șoferului mașinii de evadare. Acesta este șeful care are a planificat evadarea.
- Înainte de a număra stelele recompensă la sfârșitul jocului, mai ai un un ultim mister de elucidat: Cine este mintea criminală care a planificat totul? Dacă ați fost

atenți, veți ști care infractor nu a intrat niciodată în închisoare și, prin urmare, acesta este șeful.

- Jucătorii țin secret propriile bănuieli până când cartonașul cu infractor de pe scaunul șoferului este întors.
- Fiecare jucător care a identificat corect șeful primește două stelele recompensă.

**Sfat:** *Această variantă poate fi jucată și în versiunea de cooperarea sau solo. Puteți încerca să aflați identitatea șefului fie pe cont propriu, fie cu prietenul vostru, în echipă.*

*Jocul este câștigat (sau pierdut) doar atunci când identitatea șefului este dezvăluită.*