De-a șoarecele și pisica

Joc de strategie

Vârstă recomandată: 6+

Număr de jucători: 2-4

Durata jocului : 15 minute

De-a șoarecele și pisica este un joc de cooperare. Lucrați în echipă pentru a câștiga toți!

Include

1 tablă de joc

4 pioni pisicuțe din lemn

1 pion șoricel din lemn

2 zaruri

Instrucțiuni

Un șoricel viclean a furat castronelul cu mâncare al pisicuțelor și încearcă să scape prin gard. Dacă poate să treacă prin grădină și să ajungă până la gard înainte ca pisicuțele să-l înconjoare, câștigă și va păstra mâncarea delicioasă. Puteți să le ajutați pe pisicuțe să-l prindă pe micul șoricel înainte să scape? Dacă puteți, veți câștiga toți!

Scopul jocului

Înconjurați-l pe șoricel cu cele 4 pisicuțe, din toate direcțiile, înainte ca acesta să ajungă la gard.

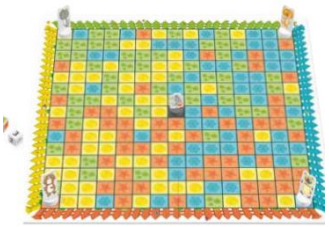
Pregătire

• Desfaceți tabla de joc.

• Plasați câte un pion pisicuță în fiecare dintre cele patru colțuri ale tablei de joc.

• Plasați pionul șoricel în centrul tablei de joc .

• Așezați zarurile în apropiere.



Cum se joacă

Fiecare tură are 3 pași.

1. Dați cu ambele zaruri. Zarul pentru șoricel. Zarul pentru pisicuțe.

Zar șoricel

Zar pisicuțe

2. Mutați șoricelul

Mutați întotdeauna șoricelul primul, în funcție indicația de pe zar.

Culoare

Deplasați șoricelul un spațiu, înainte, spre gardul de aceeași culoare. Pentru a muta șoricelul de pe spațiul de start, trebuie să dați cu zarul.

O floare

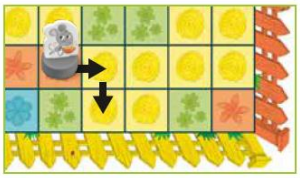
Deplasați șoricelul un spațiu înainte, spre gardului de aceeași culoare cu spațiul pe care se află șoricelul.

Exemplu: La începutul turei, șoricelul se află pe un spațiu de culoare albastră, îl veți muta un spațiu înainte spre gardul albastru.

Două flori

Deplasați șoricelul în același mod ca și la o floare, doar că veți muta două spații.

Exemplu: La începutul turei, șoricelul se află pe spațiul de culoare portocalie, veți muta șoricelul un spațiu înainte spre gardul portocaliu. Acum șoricelul a ajuns pe o floare galbenă, veți muta șoricelul un spațiu înainte spre gardul galben.



Șoricelul nu poate fi mutat dacă:

- Pe zar v-au picat flori. Dacă șoricelul este pe spațiul de start și pe zar aveți o floare sau două, șoricelul va rămâne pe loc. Șoricelul se mută prima dată când pe zar aveți o CULOARE.
- Este blocat de o pisică. Dacă o pisică blochează șoricelul, iar șoricelul trebuie să se mută conform zarului spre pisicuță, acesta va rămâne pe loc. Șoricelul nu poate sări peste o pisicuță.

Exemplu: Zarul indică culoarea verde. Șoricelul trebuie să înainteze spre gardul verde, dar o pisică blochează aceea cale. În acest caz, șoricelul va rămâne pe loc.

3. Mutați pisicuțele

Pisicile se deplasează înainte, înapoi sau în lateral, dar niciodată în diagonală, în conformitate cu numărul de pe zar.

Dacă dați 1, 2 sau 3, mutați ORICE pisică atâtea spații cât indică numărul de pe zar. Întotdeauna trebuie să mutați pisica cel puțin un spațiu. Numărul de pe zar nu se poate împărți între pisicuțe. De exemplu, dacă ați dat 3, nu puteți muta o pisică 2 spații și altă pisică un spațiu.

Pisicile nu pot împărți același spațiu sau sări peste șoricel sau alte pisici.

Dacă dați acest zar, mutați TOATE pisicile un spațiu în orice direcție – înainte, înapoi sau lateral. Cu acest zar, toate pisicile trebuie să mute, întotdeauna, un spațiu.

Pisicuța își poate schimba direcția în timpul mutării.

Exemplu: dacă pe zar a picat numărul 3, pisicuța se poate muta cum este reprezentat mai jos.

Sfârșitul jocului

Dacă toate cele patru pisicuțe înconjoară șoricelul, din toate cele patru direcții, câștigați toții! Dacă șoricelul ajunge la gard, pierdeți toți.

Dacă șoricelul ajunge pe ultimul rând al grădinii, nu a câștigat încă! Trebuie să mai mute o dată pentru a ajunge la gard și a câștiga – fie cu un zar floare, fie culoare, dacă este culoarea gardului la care trebuie să ajungă.

Altă variantă de joc

V-ați familiarizat cu jocul? Provocați-vă cu această variantă de joc. Pregătirea și regulile de joc rămân aceleași, cu excepția acestei modificări:

În loc să mutați o pisică până la numărul indicat pe zar, jucătorii trebuie să o mute numărul exact indicat pe zar.