

BOBBY & MISHA

JOC DE MEMORIE

Jucătorii memorizează jetoane pentru a avea grijă de animalele lor de companie.

Număr de jucători: 2

Vârsta jucătorilor: de la 4 ani

Durata unei partide: 15 minute

PIESE INCLUSE

x12 jetoane cu animale de companie (indicator de fericire): 6 pisici și 6 câini

x15 jetoane de acțiune: x3 câini, x5 pisici, x9 comuni

x45 de cărți de joc: 35 de acțiune și 10 speciale

x2 jetoane de ajutor: 1 os, 1 șoarece

SCOPUL JOCULUI

Fă-ți animalul de companie să atingă nivelul maxim de fericire (6/6).

ÎNAINTE SĂ ÎNCEPEȚI (vezi imaginea „PREGĂTIREA JOCULUI” din interiorul cutiei)

- Fiecare jucător își alege un animal de companie (pisică sau câine) și ia cele 6 jetoane corespunzătoare pentru a construi indicatorul de fericire, începând de la poziția (4/3).
- Amestecați jetoanele de acțiune și așezați-le cu fața în jos între jucători, așa cum este arătat în imagine.
- Amestecați cărțile și formați un pachet de unde se vor trage cărțile.
- Distribuți jetoanele de ajutor: 1 os pentru jucătorul cu câinele, 1 șoarece pentru jucătorul cu pisica.

JOCUL

Jucătorii întorc pe rând câte o carte și efectuează acțiunea afișată.

CĂRȚI DE ACȚIUNE :

Dacă apare Bobby, joacă jucătorul cu câinele. Dacă apare Misha, joacă jucătorul cu pisica. Dacă apar amândoi, joacă ambii jucători.

Jucătorul are o singură șansă de a întoarce jetonul (sau jetoanele) de acțiune indicate pe carte.

Exemplu: pentru a tăia unghiile pisicii, întoarce jetonul cu foarfeca.

Dacă ghicește, crește fericirea animalului său cu 1 punct și înlocuiește, în ordine, o parte a feței acestuia cu una de nivel superior. Dacă greșește, scade cu 1 punct.

Dacă joacă ambii jucători, aceștia trebuie să decidă dinainte ce jetoane să întoarcă — pot alege aceleași jetoane sau jetoane diferite. Cel care ghicește câștigă 1 punct; cel care greșește pierde 1 punct.

Doar jucătorul cu câinele poate întoarce jetoanele pentru câine și doar jucătorul cu pisica poate întoarce jetoanele pentru pisică.

CĂRȚI SPECIALE :

- **OS:** Ajutor pentru câine. Pune-l pe câine. Când jucătorul greșește din nou, fericirea nu scade; osul este pur și simplu îndepărtat. Se poate deține doar un singur os.
- **ȘOARECE:** La fel ca osul, dar pentru pisică.
- **OCHI:** Fiecare jucător se poate uita la un jeton de acțiune.
- **AMESTECĂ UN JETON:** Schimbă poziția a două jetoane de acțiune între ele.
- **FERICIRE +1 / -1:** Crește sau scade fericirea ambilor jucători cu un punct.

FÂRȘITUL JOCULUI

Jucătorul care ajunge la 6/6 câștigă. Cel care ajunge la 1/1 pierde. Dacă se termină cărțile, câștigă animalul de companie cel mai fericit.