

Chop! Chop! joc tactic de semicooperare, Cod DJ08401

Vârsta recomandată: 6-99 ani. Pentru 2-5 jucători.

Cu 2 jucători: un jucător pisică împotriva unui jucător șoarece.

Cu 3-5 jucători: un jucător pisică împotriva a 2, 3 sau 4 jucători șoarece.

Conținut: tablă de joc, măsuță din lemn cu 4 picioare, 38 plăcuțe, 4 cartonașe gaura de șoarece, 4 șoareci, o pisică, 2 zaruri.

Scopul jocului: Pentru șoareci: colectați cele 10 bucăți de brânză.

Pentru pisică: Prindeți toți șoarecii din joc înainte ca ei să colecteze cele 10 bucăți de brânză.

Configurarea jocului: Alegeți care jucător va fi pisica și care jucătorii vor fi șoarecii. Șoarecii joacă împreună împotriva pisicii. Fiecare jucător șoarece poate mișca orice șoarece la rândul lui. Așezați măsuța din lemn în centrul tablei de joc. Amestecați plăcuțele și așezați-le cu fața în jos în spațiile marcate de pe tabla de joc. Așezați cartonașele gaura de șoarece cu fața în jos, cu un șoarece pe fiecare, așa cum se arată în imaginea din instrucțiunile de joc. Așezați pisica pe una dintre cele 6 spații de pe măsuța de lemn.

Reguli de joc:

Jucătorii aruncă cu zarurile pentru a muta șoarecii și pisica pe tabla de joc. Fiecare parte are propriul zar: șoarecii aruncă zarul gri, pisica aruncă zarul albastru.

Reguli de mișcare:

- Trebuie să vă deplasați orizontal sau vertical (niciodată în diagonală).
- Trebuie să mutați numărul exact de spații indicat de zar.
- Nu poți sări peste altă piesă de joc, trebuie să te miști în jurul ei.
- Nu poți reveni pe spațiul pe care tocmai l-ai părăsit.

Pisica: Pisica se poate muta doar pe suprafața măsuței din lemn, niciodată dedesubt. Masa are 6 spații în care se poate muta pisica similar cu spațiile de pe podea.

Șoarecii: Se poate mișca doar un șoarece la fiecare tură.

- Șoarecii se pot muta într-un spațiu sub măsuța din lemn dar nu deasupra mesei.
- Un șoarece se poate ascunde într-o gaură pentru șoarece, dar nu poate fi niciodată mai mult de un șoarece în fiecare gaură de șoarece.

Incepe cel mai tânăr jucător șoarece. El dă cu zarul, alege un șoarece și îl mută un număr de spații egal cu rezultatul zarului. Apoi întoarce cartonașul gaură de șoarece pe care tocmai l-a părăsit, astfel încât să fie cu fața în sus. După mutare, întoarce plăcuța pe care a ajuns (vezi a 2-a imagine).

Apoi vine rândul jucătorului pisică. Dă cu zarul și mută pisica un număr de spații indicat de zar. Dacă pisica aterizează pe un spațiu ocupat de un șoarece: Felicitări! Îl prinde și îl scoate din joc. Dacă aterizează pe un spațiu cu plăcuță, o întoarce și face acțiunea afișată. Jocul continuă în acest fel, alternând între jucătorul pisică și jucătorii șoarece.

Notă: dacă aterizați pe un spațiu fără plăcuță, nu se întâmplă nimic.

Acțiuni cu plăcuțele:

De fiecare dată când întoarceți o plăcuță, scoateți-o de pe tabla de joc.

- Farfurie spartă: Nu se întâmplă nimic. Pisica și șoarecii pot ateriza pe spațiul pe care se afla această plăcuță.
- Brânză: Pentru șoareci este perfect! Ei iau bucata de brânză și o țin în fața lor.

Pentru pisică: Pune plăcuța înapoi pe tablă cu fața în sus și pune pisica deasupra ei. Pisica nu se poate deplasa pe spațiile cu placuță cu brânză cu fața în sus.

Notă: Dacă pisica este pe o plăcuță cu brânză, șoarecii nu se pot deplasa în acel spațiu pentru a lua bucata de brânză.

- +1 și +2: mutare bonus! După aterizarea pe aceasta plăcuță, mutați pisica sau șoarecele unul sau două spații suplimentare. Important: nu te poți deplasa înapoi în acest spațiu, dar te poți întoarce înapoi la spațiul pe care te aflai la începutul turei, dacă se poate.

- Săgeată: Mișcare liberă! Mutați pisica sau șoarecele oriunde pe tablă, cu câteva excepții:

- Nu poți muta un șoarece pe un spațiu al măsuței din lemn, o plăcuță cu brânză cu fața în sus sau pe un cartonaș gaură de șoarece.

- Nu poți muta pisica sub măsuță, pe o plăcuță cu brânză cu fața în sus sau pe un cartonaș gaură de șoarece.

- Furculiță: Pentru șoareci: dacă există o plăcuță cu brânză cu fața în sus pe tabla de joc, furculița îi permite să o ia fără să aterizeze pe ea. În cazul în care nu este nicio plăcuță cu brânză cu fața în sus sau o pisică este pe ea, nu se întâmplă nimic.

Pentru pisică: nu se întâmplă nimic, pisica pur și simplu aterizează pe acest spațiu.

- Cuțit: Ai! Te rănești și trebuie să sari o tură. Următorul jucător face două ture la rând.

(Important: dacă următorul jucător este un jucător șoarece, trebuie să facă două mutări.)

După ce ați făcut acțiunea corespunzătoare, eliminați plăcuța de pe tabla de joc.

Câștigarea jocul:

Dacă șoarecii colectează toate cele 10 bucăți de brânză, ei câștigă jocul de îndată ce unul dintre ei trece pe un cartonaș gaură de șoarece. Dacă pisica prinde toți șoarecii înainte să adună toate cele 10 bucăți de brânză, pisica câștigă.

Important: Pentru a câștiga, fiecare șoarece trebuie să-și fi părăsit spațiul de pornire (cele 4 cartonașe gaură de șoarece trebuie să fie cu fața în sus) și unul dintre ei trebuie să se întoarcă într-o gaură de șoarece.

Notă: Dacă mai rămâne un singur șoarece în joc și este într-o gaură de șoarece, jucătorul pisică nu se poate deplasa în spațiul din fața acelei găuri pentru a-l bloca. Șoarecele trebuie să poată părăsi gaura.

Un joc de Alexandre Droit.

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani, poate conține piese mici. A se utiliza sub directă supraveghere a unei persoane adulte.

Producator: Djeco, Franta.

Importator si distribuitor: BORIBON COM SRL Bucuresti, str Viitorului nr 21 Tel: 0212111063