

## Kipicot, joc de strategie cod DJ08547

**Vârsta recomandată:** 7-99 ani. Pentru 2-4 jucători. Durata: 30 min.

**Conține:** 1 planșă de joc, 40 tokenuri cu arici de mare (20 galbeni, 20 roșii), 4 pionii diferit colorați.

**Scop:** să aduni cât mai mulți arici de mare, formând zone sigure (pătrate).

**Pregătirea jocului:** se pune planșa de joc între jucători. Toți aricii se pun în teancuri, pe culori. Fiecare jucător își alege un pion și îl pune în fața sa.

**Reguli de joc:** Începe cel mai tânăr jucător și se continuă în sensul acelor de ceasornic. Acțiuni posibile:

1. Opțional: muți un arici de mare care este deja pe planșa de joc.
2. Obligatoriu: fie iei din teancurile de jos un arici, de orice culoare dorești, și îl pui pe planșă, fie muți un arici care este deja în joc.
3. Obligatoriu: îți muți pionul pe un arici liber de pe planșa de joc.

Mutarea aricilor este posibilă doar dacă tokenul nu este ocupat de niciun pion. Dacă se dorește mutarea unui singur arici de mare (doar un token), acesta se poate muta pe planșa de joc pe un spațiu liber adiacent poziției inițiale, pe aceeași linie sau coloană (vezi imaginea 1 din manual). Dacă se dorește mutarea unui arici care e peste un alt token (în cazul a 2 tokenuri suprapuse), acesta se poate muta pe orice căsuță goală de pe aceeași linie sau coloană, fiind posibilă inclusiv trecerea peste un alt arici (vezi imaginea 2).

Aricii se introduc în joc doar atunci când sunt luați din teancurile colorate. Jucătorul care dorește să facă această acțiune, alege culoarea ariciului, îl ia din teancul corespunzător și poate să îl pună fie pe o căsuță goală de pe planșă, fie peste un alt arici care e deja în joc pe planșă (se pot suprapune maxim 2 arici!).

Notă: ariciul luat din teancul colorat nu se poate pune peste un token arici care are pion pe el, alți 2 arici suprapuși, sau peste un arici de aceeași culoare.

Dacă după 3 ture, nu se adaugă sau nu se scot arici, jucătorul a cărui rând este, va fi obligat să ia de jos un arici, de orice culoare dorește.

Jucătorii pot să își pună pionii pe orice arici (singur sau cel de deasupra altuia) care nu e ocupat de alt pion.

Câștigarea aricilor de mare: jucătorul a cărui rând este și completează un pătrat de pescuit sigur, câștigă toți aricii care formează spațiul respectiv și care nu sunt ocupați de pionii ai altor jucători.

Pătratul de pescuit are latura de 2 căsuțe (deci are 2 x 2 spații de pe planșa de joc) și este sigur dacă pe toate se află arici (singuri sau suprapuși) colorați corespunzător. În cazul aricilor suprapuși, se ia în considerare culoarea celui de deasupra. Pentru ca un pătrat să fie sigur, complet și corect, trebuie să îndeplinească următoarele condiții obligatorii (vezi exemplele din imagini):

- aricii de pe diagonalele pătratului să fie de aceeași culoare,
- pionul jucătorului care completează pătratul să fie pus pe unul dintre aricii din pătrat și să nu aibă pe diagonală pionul niciunui alt jucător (dacă în pătrat sunt și alți pionii, aceștia pot să fie doar pe aceeași linie/coloană).

Jucătorul care a completat un pătrat sigur ia de planșa de joc aricii din zona respectivă; el câștigă astfel toți aricii din pătrat, fie că sunt singuri sau stivuiți câte 2; nu poate lua de pe planșa de joc ariciul/aricii care au pionii ai altor jucători, dar câștigă aricii sau ariciul de sub pionul propriu. Aricii se pun în afara planșei, în fața jucătorului și nu mai pot fi introduși în joc. Jucătorii își pun înapoi pionul pe planșa de joc atunci când le vine din nou rândul, respectând regulile prezentate anterior. Jocul se termină atunci când nu mai sunt arici în cele 2 teancuri de culori diferite. Câștigă jucătorul care a reușit să adune câți mai mulți arici pe parcursul jocului.

Un joc creat de Jean-Jacques Derghazarian și Alain Rivollet.

Avertisment: contraindicat copiilor sub 3 ani, conține piese mici, pericol de sufocare.

Producător: Djeco, Franța

Importator: Boribon Com SRL, str. Viitorului 21, București.

