

Cooperation **SAVE THE CAT!** GAME



REGULI DE JOC

SALVEAZĂ PISICA

JOC DE COOPERARE

jucătorii avansează împreună cu un obiectiv comun.

DESCRIERE

Ajutați-l pe pompier să stingă incendiile și să salveze pisica de pe acoperiș!

Număr de jucători: de la 2 la 6

Vârsta jucătorilor: de la 4 la 8 ani

Durata fiecărei partide: 15 minute

PIESE INCLUSE

- 1 planșă de joc de asamblat
- 1 figurină de pompier
- 1 figurină de pisică
- 9 incendii: 4 mari și 5 mici
- 12 găleți cu apă
- 1 zar

SCOPUL JOCULUI

Ajutați-l pe curajoșul pompier să stingă toate incendiile pentru a salva pisica prinsă pe acoperiș și să o ducă înapoi la mașina de pompieri.

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE

Pregătiți planșa de joc. Plasati pisica pe acoperiș și pompierul în mașina de pompieri. Împreună, jucătorii se pun de acord asupra poziției celor 3 incendii inițiale (1 mare și 2 mici), plasând jetoanele de incendiu pe spațiile marcate cu roșu pe planșa de joc. Lângă planșă, stivuiți jetoanele de incendiu rămase într-o grămadă și faceți o altă grămadă cu gălețile cu apă.

JOCUL

Jucătorii joacă pe rând, începând cu persoana care s-a ars cel mai recent. Planșa de joc reprezintă o clădire cu patru etaje și acoperișul acesteia.

Înainte de a arunca zarul, dacă jucătorul are una sau mai multe găleți cu apă, le poate folosi pentru a stinge un incendiu pe tură.

Apoi, jucătorul aruncă zarul și face ceea ce ilustrația indică:

Pompier & găleată: jucătorul decide ce acțiune dorește să întreprindă – fie mută pompierul înainte cu un spațiu, fie ia o găleată cu apă pentru a o folosi la următoarea tură.

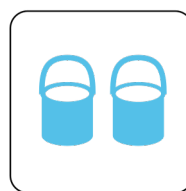
Pompier x2: jucătorul avansează maximum două spații. Este posibil să avanseze doar un spațiu, dacă este necesar.

Pompier x3: jucătorul avansează maximum trei spații. Este posibil să avanseze doar unul sau două spații, dacă este necesar.

Incendiu mic: jucătorul plasează un jeton de incendiu mic pe clădire. Dacă nu mai sunt incendii mici, se poate folosi unul mare în schimb.

Incendiu mare: jucătorul plasează un jeton de incendiu mare pe clădire. Dacă mai sunt incendii mari, se pot folosi două mici în schimb.

Găleată x2: jucătorul ia două găleți cu apă din grămadă și le păstrează pentru următoarea tură. Dacă nu mai sunt jetoane de găleată, jucătorul pierde o tură.



REGULI

AVANSAREA:

Pompierul nu poate trece la un alt etaj până când incendiile de la nivelul curent nu au fost stinse.

PLASAREA INCENDIILOR:

- Incendiile pot fi plasate doar pe spațiile specifice marcate pe planșa de joc (pete roșii cu un simbol de foc și un număr de la 1 la 9).
- Doar un incendiu poate fi plasat pe fiecare loc, fie mare, fie mic.
- Jucătorii trebuie să discute cele mai bune locuri pentru a plasa incendiile – și să ajungă la un acord.

STINGEREA INCENDIILOR:

- Incendiile mari au nevoie de două găleți cu apă pentru a fi stinse. Incendiile mici au nevoie doar de câte o găleată.
- Gălețile folosite și incendiile care sunt stinse sunt plasate înapoi pe grămada corespunzătoare lângă planșa de joc.
- Fiecare jucător poate stinge doar un incendiu pe tură și trebuie să o facă înainte de a arunca zarul; dacă nu, jucătorul trebuie să aștepte următoarea tură. Incendiul care este stins trebuie să fie pe același etaj cu pompierul.
- Jucătorii nu pot împărți gălețile lor cu apă cu alți jucători.

SALVAREA PISICII:

- Când pompierul ajunge la spațiul numărul 12, poate ridica pisica (figurina pompierului este plasată deasupra pisicii) și tura jucătorului se termină. Următorul jucător începe apoi coborârea.
- Pentru a ajunge la mașina de pompieri, toate incendiile de la parter trebuie să fie stinse.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigați jocul dacă pompierul reușește să ajungă înapoi la mașina de pompieri cu pisica.

Jocul este pierdut dacă există 9 incendii active pe planșă în același timp.

DINCOLO DE JOC

Aici aveți un joc care...

- Exersează învățarea numerelor și a valorilor lor
- Generează discuții pentru a defini strategii care ajută la atingerea obiectivelor
- Vă ajută să controlați tensiunea și stresul

lonđji.[®]
B A R C E L O N A