

## ДА СПАСИМ КОТЕТО

Играчите са от 2 до 4. За играта са необходими зар, по една пионка в различен цвят според броя на участниците, както и игрална дъска „Да спасим котето“. Целта на играта е да се достигне най-бързо до позиция 95, която е финална.

### Правила на играта:

Всеки играч избира пионка с желан цвят и я поставя на съответното кръгче на старта. Играчите хвърлят зара последователно по един път, за да определят реда на участие. Първ започва този, който е получил най-много точки. Придвижването напред на пионките става през толкова позиции, колкото показва хвърления от играча зар. Следва хвърляне на останалите участници. При движението си напред е вероятно пионките да попаднат на игрални полета, които променят хода на играта. Някои позволяват



прескачането на позиции напред. Други обаче връщат назад. Ако двама или повече играчи се окажат с пионките си на едно и също игрално поле, те не се отстраняват взаимно. За да достигне до позиция 48, всеки участник трябва да хвърли точен брой точки, които са му необходими, за да „улови“ котето. Следва спускане по покрива и стълбата надолу. При финала за да достигне позиция 95, играчът също трябва да хвърли точно това число, което е необходимо на пионката за да попадне на определеното място (95).

### Игралните позиции, които променят хода на играта са:

- 4 – спъваш се в храста и се връщаш на 1
- 5 – засилваш се и скачаш директно на 10
- 13 – стълбата е счупена, подхлъзваш се и падаш на 8
- 20 – достигаш до дървото и с помощта на клоните преминаваш на 26
- 27 – в началото на покрива е хлъзгаво и пропускаш ход
- 28 – има старо въже вързано за комина, с което коминочистачът ти помага да преминеш на 38
- 42 – подухва вятър и изчакваш да утихне – пропускаш ход
- 52 – освежаваш се с глъдка вода и добиваш правото да хвърлиш още венъж
- 55 – има счупена керемидата на покрива и трябва да си внимателен – пропускаш ход
- 60 – котето е уплашено и трябва да побързаш – преминаваш на 70
- 75 – кракът ти е заплетен в клоните – пропускаш 2 хода
- 80 – пускаш се бързо по леаната на 89
- 91 – камъкът е мокър, подхлъзваш се и се връщаш 88

Победител е този, който завърши първи, а другите играят за останалите места.

**Приятна игра и успех!**