

GB Game rules

СНОР!СНОР!



6-99 years



2-5



15 min

DJ 08401 СНОР!СНОР

Игра за деца от 6 до 99 години
Брой на участниците от 2 до 5
Продължителност на играта 15 мин.

При 2 играчи: 1 котка играе срещу 1 мишка
При 3 -5 играчи: комбина (1 котка играе срещу 2, 3 или 4 мишки)

Съдържание на комплекта: 1 игрално поле-кухня, 1 маса, 38 плочки, 4 плочки миши



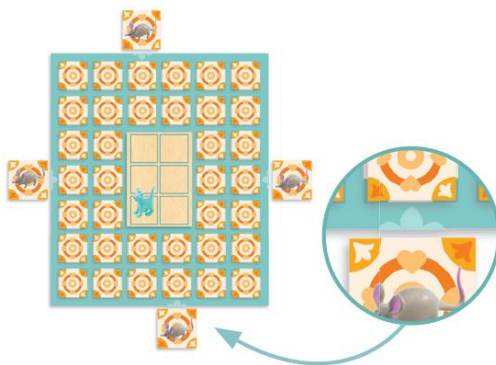
дупки, 4 мишки, 1 котка, 2 зара.

Цел на играта:

- за мишката: да събере 10 парчета сирене
- за котката: да хване 4 мишки преди те да съберат всички парчета сирене.

Подготовка за играта: Решете кой от играчите ще бъде котката и кой (кой) мишката. Мишките играят заедно срещу котката. Играчите-мишки могат да играят с която искат мишка когато са на ред.

Поставете полето-кухня в средата на масата. Разбъркайте плочките и ги поставете върху полето с лицето нагоре като внимавате да не се наднича към обратната страна на плочката. Поставете таблото върху полето на обозначеното място. Поставете плочките миши дупки (с лицето нагоре) съгласно долната схема и поставете върху тях мишките. Поставете котката върху едно от шестте квадратчета на масата.



Ход на играта: Мишките и котката се движат по полето и **всеки играе със своя собствен зар:** мишките със сивия, а котката със синия.

1: Ходове:

- Движете се хоризонтално или вертикално, но никога по диагонал.
- Движете се на толкова квадратчета, колкото са се паднали на зара.
- Не е позволено да прескачате друг играч, трябва да заобиколите играча.
- Няма право да се връщате след като сте започнали да се придвижвате по полетата, паднали се на зара.

Котката:

Може да се движи отгоре по масата, но не и под нея. Масата има 6 квадратчета, по които тя може да се движи отгоре така, както и по пода.

Мишката:

- При всеки ход можете да придвижвате само 1 мишка.
- Мишката може да се скрие под масата, но не може да се движи отгоре по нея.
- Мишката може да се върне за да се скрие в миша дупка, но само ако в тази дупка няма друга мишка.

Най малкият играч-мишка започва и хвърля зара. Когато сте на ход изберете мишката, която ще придвижвате и я преместете на толкова квадратчета, колкото са се паднали на зара. След това обърнете плочката, от която току-що сте тръгнали, така че мишата дупка да е с лицето нагоре. В края на хода обърнете плочката, на която сте попаднали и извършете това, което е отбелязано на нея.

След това идва редът на котката. Хвърлете зара и после се придвижете напред на толкова квадратчета, колкото са отбелязани на него. Ако попаднете на квадратче на което има мишка – поздравления! Хващате я и я отстранявате от играта. Ако попаднете на квадратче с плочка обърнете я и извършете действието, което е указано. И така нататък, като редувате мишка и котка.

Забележка: ако попаднете на квадратче без плочка нищо не се случва.

2. Плочките:

Всеки път когато обръщате плочка я махайте от игралното поле.

- **счупени съдове:** нищо не се случва. И котката и мишката могат да застанат на това поле, на което е била тази плочка.
- **сирене:**

За мишката: идеално! Печелите парче сирене и запазвате плочката пред Вас.

За котката: оставяте плочката на полето с лицето нагоре и чакате върху нея. В последствие няма да можете да се придвижвате или да спирате върху видимите парчета сирене.

Забележка: докато котката дебне върху сиренето мишката не може да го вземе.

- **+ 1 и + 2:** бонус за придвижване. Ако попаднете на такава плочка мишката или котката се придвижват напред на 1 или 2 квадратчета. Но внимавайте, не можете да се върнете обратно на квадратчето, което току-що сте напуснали. Все пак можете да се върнете на квадратчето, на което сте били преди да се хвърлили зара.

- **стрела:** свободен ход. Котката или мишката могат да се преместят където си искат по полето, с изключение на:

За мишката: не могат да отидат върху масата, до видими парчета сирене или да се скрият в миша дупка.

За котката: не може да отиде под масата, върху видимо парче сирене, върху мишка или в миша дупка.

вилаца:

За мишката: ако на полето се вижда сирене вилицата помага на мишката да го набоде и да спечели парчето без да се движи. Ако няма сирене или котката дебне върху него не се случва нищо.

За котката: нищо не се случва, тя остава на квадратчето, където е била.

нож: леле! Котката или мишката се порязват на ножа и пропускат своя ход. Следващият играч хвърля зара два пъти. (Внимавайте, ако играе играчът-мишка, той хвърля два пъти и трябва да мести два пъти). След като е изпълнено действието на плочката тя се маха от игралното поле.

Победител:

Първите, които постигнат своята цел печелят.

Внимавайте, за да спечелите мишките трябва да са напуснали своите дупки поне веднаж (четирите плочки миши дупки, от които мишките тръгват трябва да са обърнати с лицето нагоре) и поне една от тях трябва да се върне обратно до дупката за да остави десетте парчета сирене...)

Забележка: ако е останала само една мишка и тя се е скрила в дупка играчът-котка не може да застане на квадратчето пред тази дупката за да я блокира. Мишката трябва да има възможност да излезе от своята дупка.