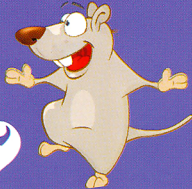




прите мишлетъ



Развлекателна игра за деца над 5 години. Играят от 3 до 4 играчи. Необходимо е да се съберат 5 жетона «Сирене» от един и същ вид. Обаче това не е лесна работа - палавата котка не спи и е нащрек да ти попречи. Понеже всички жетони «Сирене» са еднакви по цвят, те се различават помежду си само по броя на дупките на тях. Затова играчите трябва да внимават да не ги объркат.

Комплектация. Игрално поле с ходове, с различни обозначения: «Заспала котка», «Котка нащрек» «Мишки» - различни цветове, «Сирене», «Кресло», празни ходове. Игрални фигури - 4 бр., зар - 1 бр., жетони «Сирене» - 20 бр. (по 5 от четири вида), упътване.

Начало на играта. Преди началото на играта, всеки играч избира по една игрална фигура и един жетон «Сирене». Играчите трябва да изберат различни видове жетони «Сирене». Останалите жетони се слагат извън игрално поле с лицето нагоре. Играчът, който ще играе с червена игрална фигура ще бъде «Котката».

Играчите разполагат своите игрални фигури на ход «Старт». Играта започва «Котката», а останалите играчи играят в посока на часовниковата стрелка. Играчите хвърлят зар и местят игралната си фигура с толкова хода, колкото е показал зара.

- При попадане на ход «Сирене», независимо от това дали играчът е в ролята на котката или мишката, взима един от жетоните «Сирене» и го обръща. Ако жетона «Сирене» съвпада с неговия вид, това е добре, защото запасите от сирене от своя вид се увеличават и съответно играчът е с една стъпка по-близо до победата. Ако пък не, той взима жетона, защото може да му потрябва, когато трябва да го подхвърли на котката, която е нащрек. Тя винаги бди и ще иска да отнеме някой жетон «Сирене» от мишката.

- При попадане на котката на ход «Мишка», независимо от цвета му, котката прибира от мишката от този цвят един жетон «Сирене», желателно е да прибере от своя вид жетони, защото по този начин ще увеличи своите запаси, ако пък мишката няма подобен жетон, то котката сама избира какъв друг жетон да прибере.

- При попадане на игралната фигура на мишката на ход «Мишка», нищо не се случва, мишките не пречат една на друга.

А ето какво се случва, ако играещ мишка попадне на ход «Заспала котка» и «Котка нащрек»:

- При попадане на мишката на ход «Заспала котка», мишката може да прави каквото си иска, т.е. да прибере от котката един жетон «Сирене» от своя вид, или пък, ако тя няма такъв, да избере друг жетон, за да може после, ако ѝ потрябва да го подхвърли на котката.

- При попадане на мишката на ход «Котката нащрек», трябва да “подхвърли”, т.е. да даде на котката един жетон «Сирене», по свой избор.

Играта продължава дотогава, докато поне един от играчите не събере 5 жетона «Сирене» от своя вид, той и става победител. Ако игралните фигури на играчите са стигнали хода «Финиш», а още никой от играчите не е събрал 5-те необходими жетона, игралните фигури се месят на ход «Старт» и играта продължава докато някой не събере 5 жетона.



Да, забравихме за ход «Кресло», понеже и котките и мишките са мързеливи и няма да пропуснат възможността да си починат. При попадане на ход «Кресло» - всеки от играчите си почива, т.е. пропуска един ход.

