

Pisica neagra

-Schwarzer Kater-



Un joc de memorie pentru 2 pana la 9 jucatori , de peste 4 ani.

Continutul jocului:

5 palarii negre

1 bucata mare de branza

1 bucata mica de branza

1 cub de ciocolata

1 cub de bacon

1 pisica neagra

8 soricei colorati

40 de cubulete de branza



Pregatirea jocului:

Pentru a juca pisica neagra ai nevoie de o suprafata plana de aproximativ 50 X40 cm. Unul dintre jucatori va fi conducatorul. Conducatorul jocului va primi bucata mica si cea mare de branza, bucata de slanina, cubul de ciocolata, pisica neagra si cele 5 palarii negre.

Toti ceilalti jucatori isi aleg culoarea unei piese soricel, si primesc cate 3 cuburi de branza la inceputul jocului.

Conducatorul jocului va lua cuburile de branza ramase. Acesta va sta intr-o parte a suprafetei de joc, iar ceilalti jucatori vor forma un semicerc in fata acestuia.

O partida de joc dureaza 4 runde. Adica, motanului ii este permis un total de 4 runde pentru a construi capcana.

În timpul jocului, conducatorul va acționa ca pisica și, va ține scorul, explicat pe paginile următoare. Ceilalți jucători actineaza ca șoareci și sunt numiți așa în restul acestor instrucțiuni.

Cum se joaca:

Pisica neagra isi stabileste capcanele.

Pisica a pus ambele bucăți de brânză, slănina, ciocolata și pisică neagră pe o linie cu suficient spațiu între fiecare obiect astfel încât toți șoarecii au o viziune clară de ordine în care sunt plasate.



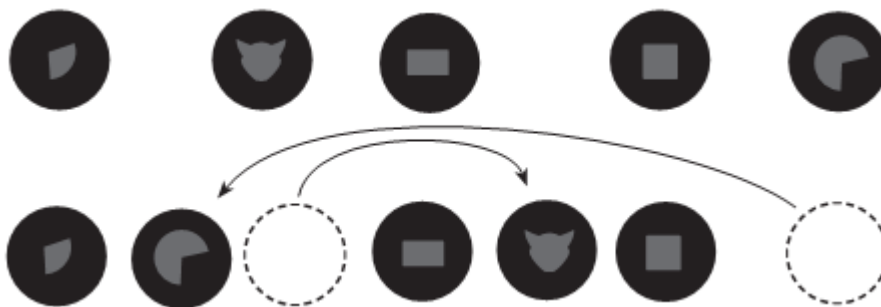
În spatele fiecărui obiect pisica pune una dintre pălăriile negre.



Pisica muta pălăriile

Cand soarecii au memorat (mai mult sau mai puțin), poziția celor cinci obiecte, pisica le acopera cu pălăriile, după care muta două din cele cinci pălării (poate trei: Vedezi nivelul de dificultate).

O palarie se poate deplasa între oricare alte două sau capăt al liniei.



Când vă mutați pălăriile pisica ar trebui să țină cont de următoarele reguli:

1. Pisica poate folosi doar o singură mână pentru a muta o pălărie după alta.
2. Pălăriile nu se pot mișca prea repede. Toți șoricelii trebuie să poată vedea clar pălăria s-a mutat.

După ce motanul muta ambele pălării, va cere soareciilor să găsească unul dintre obiecte. Puteți întreba despre bucată mare sau mica de branza, ciocolata sau bacon, dar nici o data nu va întreba unde este ascunsă pisica! Conducatorul trebuie să întrebe soarecii imediat după ce a mutat palariile.

Căutarea obiectelor:

Te-ai uitat cu atenția la obiecte?

În cazul în care un șoricel se crede că știe unde se afla obiectul în cauză, trebuie să-și așeze pionul deasupra palariei respective. Dacă alt șoricel este pe aceeași pălărie, șoricelul tau va fi așezat lângă palarie în spatele celui care a luat decizia mai rapid.



Motanul ridică palariile:

Când toți șoricelii au fost plasați, motanul ridică pălăriile una câte una.

- Dacă oricelul a luat decizia corectă, va primi o bucată de brânză ca recompensă.
- Toți șoricelii care au indicat greșit un obiect trebuie să dea pisicii o felie din brânza lor.
- Dacă șoricelii au găsit o pisică neagră sub palarie, trebuie să cedeze două bucăți din brânza lor.



Acum, pălăriile se ridică, alt distribuie cuburile de brânză

toate pălăriile au fost ridicate și

A doua, a treia și a patra runda:

La mutarea pălăriilor, ordinea obiectelor s-a schimbat. Jucatorii vor avea plasarea inițială pentru runda următoare. Acum este timpul pentru a începe o nouă rundă: soriceii sunt poziționați, la fel și obiectele, care vor fi acoperite cu palarii. Doua dintre acestea se vor muta. Soriceii vor fi întrebați despre un anumit obiect. Trebuie să fie cel mai rapid!

După al doilea tur, se adaugă următoarea regulă suplimentară: soricelul care sta chiar deasupra pălăriei, va câștiga mai mult decât soriceii care stau în fața palarii, cel mai rapid soricel primește două bucăți de brânză.

În a treia rundă, trei bucăți de brânză. În a patra rundă, premiul a crescut la patru cuburi de branza. Restul de soareci care stau în fața palarii, întotdeauna primesc o bucată de brânză.

Motantul mananca soricelul:

Atunci când un șoricelul pierde ultima felie de brânză, pisica îl mănâncă pe acesta (Soricelul este scos din joc).

Sfârșitul jocului:

Soricelul cu cele mai multe felii de brânză la sfârșitul celor patru runde va fi câștigătorul. Când doi sau mai mulți șoriceii au același număr de cuburi de brânză, acestea vor juca runda finală, a cincea. În următorul joc, următorul jucător în sensul acelor de ceasornic, va fi pisica.

Nivelul de dificultate:

Dacă doriți să faceți jocul un pic mai dificil, numărul de palarii mutate poate fi crescut.

Totuși, când mai mult de trei pălării sunt mutate, mulți jucători nu pot urmări mișcările lor. Creierul "se oprește" și jucătorii nu se mai distrează jucând. Când joci cu copii mici poate fi suficientă doar o mutare a unei pălării. Mai mult decât atât, pentru a face jocul chiar mai mult simplu, numărul de pălării (și obiecte) pot fi redus la patru sau trei.

Pentru 2 jucători :

Cu mai mulți șoriceii, jocul, ne oferă mai multă distracție. Cu toate acestea, jocul poate fi jucat cu doi jucători. Desigur, în acest caz, cele două jocuri vor fi jucate trei runde fiecare.

Brânză primită ca premiu se va împarti astfel: soricelul în poziția corectă câștigă doar o bucată de branza în prima rundă, două în a doua și 3 în a 3-a. Jucătorul care a fost primul pisica, va fi în al 2-lea joc soricel și invers.

După două runde se compară cantitățile de branza strânse de ambii jucători. Jucătorul care a fost capabil să obțină mai multe cuburi de branza va ieși câștigător.

www.happycolor.ro

Autor: Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

©steffen-spiele
www.steffen-spiele.de

