

MIAU!

Un joc care necesita reactii rapide, pentru 2 pana la 4 soricei ageri, cu varsta de 5+

Soriceii au planuit un festin gigantic si asteapta ca pisica, Cora, sa adoarma. Odata ce aceasta adoarme, soriceii vor putea sa se furiseze pe langa ea, fara a fi prinsi, putand astfel sa-si umple debaraua cu cea mai buna mancare. Dar Cora are un auz excelent! Cine va putea aduna cea mai multa mancare?

Continutul jocului:

- 4 soricei micuti in 4 culori
- 16 soricei (4 familii in 4 culori)
- 18 placute cu mancare (3x branza, carnaciori, paine, mere, ciocolata, banane)
- 3 placute cu ascunzatori pentru soricei
- 1 placuta cu pisica
- 1 zar cu pisica
- 1 zar cu mancare



Scopul jocului:

Fii prima familie de soricei care gaseste 10 placute cu mancare.

Pregatirea jocului:

Fiecare jucator alege o familie de soricei, compusa din 4 soricei din aceiasi culoare si le aseaza in fata lui cu imaginea acestora in sus. Aseaza soricelul mic, cu aceiasi culoare, pe pozitia de start, pe linia corespondenta culorii.

Acum ai nevoie de placute, dupa cum urmeaza:

Pentru 4 jucatori:

- 18 placute cu mancare (toate)
- 3 placute cu ascunzatori (toate)
- 1 pisica

Pentru 3 jucatori:

- 12 placute cu mancare (2 din fiecare)
- 2 placute cu ascunzatori
- 1 pisica

Pentru 2 jucatori:

- 6 placute cu mancare
- 1 placuta cu ascunzatoare
- 1 pisica

Placutele care raman se aseaza inapoi in cutie.

Acum se aranjeaza placutele cu mancare, ascunzatori si pisica, langa tabla de joc, cu o distanta de cativa centimetri intre ele, astfel incat toti jucatorii sa aibe acces la acestea.

Pregateste zarurile! Acum jocul poate incepe.

Cum se joaca:

Jocul se deruleaza in sensul acelor de ceasornic. Cel mai tanar incepe. Cand e randul tau arunca ambele zaruri. Acum toti jucatorii trebuie sa fie atenti, si sa priveasca ambele zaruri!

PLACUTA CU MANCARE+ PISICA DORMIND



Mancarea indicata pe zar, reprezinta felul de mancare dupa care alearga soriceii.

Daca zarul cu pisica o arata pe aceasta dormind, poti cauta mancarea corespondenta zarului fara frica de a fi prind. Indata ce ai

gasit placuta, pune mana pe ea si spune **“mancare!”**

Oricine reuseste sa gaseasca placuta cu mancare corespunzatoare, poate muta soricelul mic ce-i apartine, un spatiu inainte pe tabla de joc.

NOTA:

Daca nu gasesti placuta cu mancare, sau pui mana pe o placuta gresita, nu vei muta micul soricel in aceasta runda.

PLACUTA CU MANCARE+ PISICA TREAZA



Pisica sa trezit si vrea sa prinda niste soricei. Ai grija! Gaseste o ascunzatoare pentru soricei cat de repede poti! Pune mana pe o placuta cu ascunzatoare si spune **“ascunzatoare”!**

Daca nu reusesti sa gasesti o ascunzatoare, unul dintre soriceii tai va pica drept prada pisicii. Intoarce un soricel, ca partea inscriptionata cu pisica sa fie acum in sus.

PLACUTA CU MANCARE+CATEL



Daca zarul arata imaginea catelului, ai 2 optiuni:

-pui mana pe placuta corespunzatoare zarului.

-incerci sa prinzi pisica, punand mana pe placuta cu aceasta

Daca reusesti sa gasesti placuta cu mancare, poti muta soricelul mic un spatiu inainte.

Daca reusesti sa prinzi pisica, spune “**bow wow!**” si elibereaza-ti un soricel din capcana pisicii. Acum poti intoarce soricelul cu fata in sus.

NOTA:

Aceasta miscare este posibila numai daca unul dintre soriceii tai a fost prins de pisica

IMPORTANT:

Toate placutele raman pe locul unde au fost asezate la inceputul jocului.

Acum este randul urmatorului jucator sa arunce zarurile, si toti ceilalti jucatori trebuie sa fie din nou atenti!

Daca in orice moment, pisica a capturat toti soriceii unui jucator, acesta este imediat eliminat din joc.

Sfarsitul jocului:

Jocul se termina:

- atunci cand ramane in joc doar un singur jucator, cu cel putin o piesa cu soricel, acesta castigand indiferent cate placute cu mancare a gasit.
- de-ndata ce un soricel micut, al unui jucator a ajuns la finalul liniei pe tabla de joc. Daca mai mult de un jucator ajunge la finalul liniei in acelasi timp, jucator cu cele mai multi soriceii cu fata in sus, castiga.

VARIATII ALE JOCULUI (OPTIONAL):

Jucatorii trebuie sa foloseasca mana lor slaba pentru a indica placutele, dreptacii trebuie sa foloseasca mana stanga, iar stangacii mana dreapta. Cei care folosesc mana gresita, nu vor muta micul soricel un spatiu inainte. Celelalte reguli raman aceleasi.

Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

www.happycolor.ro

