

ATENȚIE! O acțiune poate declanșa o serie de acțiuni și, astfel, într-o singură rundă, jucătorul poate scoate 2, 3 sau chiar 4 pisicuțe.

Se poate întâmpla ca, după o acțiune pentru ambele pisicuțe, să se creeze un drum liber către o casă. În acest caz, jucătorul scoate ambele cărți și introduce în joc două cărți pisi.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie când toate pisicuțele au ieșit din joc, adică teancul pisi s-a golit, iar lângă grilă nu mai este nicio pisicuță.



Se adună punctele de pe cărțile pisi câștigate, iar jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul.



VARIANTA PISI PISI PISI PENTRU CEI MICI

Pregătirea jocului este aceeași, doar că se formează o grilă de 3x3. Jocul se desfășoară fără alte schimbări. Cele două cărți labirint încercuite se așază exact cum apar în imagine.



VARIANTA SOLO

Joacă singur jocul de bază și numără din câte ture reușești să duci toate cele 15 pisicuțe în casă. Încearcă de fiecare dată să-ți îmbunătățești recordul!

VARIANTA COOPERATIVĂ

Formați toți o singură echipă, jucați jocul de bază și numărați din câte ture reușiți să duceți toate cele 15 pisicuțe în casă. Verificați-vă performanța în tabelul alăturat.



CALIFICATIV



7 sau mai puține ture:
Incredibil!

8-9 ture:
Excelent!

10-11 ture:
Jos pălăria!

12-13 ture:
Foarte bine!

14-15 ture:
E ok, dar mai exersați.

16-17 ture:
Se poate și mai bine.

18 sau mai multe ture:
Of, sărmenele pisicuțe!



VARIANTA 2 CONTRA 2

Formați echipe de câte 2 jucători, partenerii așezându-se față în față la masa de joc. Jucați jocul de bază. Câștigă echipa care adună mai multe puncte.

© 2023 - Cocktail Games,
www.cocktailgames.com
Toate drepturile rezervate.



Importator: Ludicus Games Srl,
Str. 1 Decembrie 1918, Nr. 7,
Odorheiu Secuiesc, România
E-mail: info@ludicus.ro
www.ludicusgames.ro



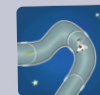
Labirintul pisicilor

Autor: Antoine Bauza
Ilustrații: Stéphane Escapa



Pentru 1-4 jucători
Vârsta: 6-106 ani

CONȚINUT



26 de cărți
labirint



15 cărți
pisi



2 cărți
casă

OBIECTIVUL JOCULUI

Scopul tău este să aranjezi labirintul în așa fel încât să poată ajunge cât mai multe pisicuțe în casă. Pentru fiecare pisicuță dusă în casă primești puncte.



PREGĂTIREA JOCULUI

Formați o grilă de 4x4 cărți astfel:

1. În colțurile încercuite cu roșu  așezați exact cele 2 cărți din imagine (Fig. 1).
Apoi amestecați cărțile labirint și umpleți celelalte spații libere cu câte o carte.



Fig. 1

2. Așezați oricare 2 cărți pisi și cele 2 cărți casă lângă cărțile labirint din colțuri, exact cum se vede în imagine (Fig. 1).
3. Din cărțile labirint rămase formați un teanc cu fața în sus, iar din cărțile pisi rămase, un teanc cu fața în jos, și așezați-le lângă grilă.

Notă: În colțurile marcate cu  se așază exact acele cărți care apar în imagine (Fig.1), iar pe celelalte poziții cărțile se pun aleatoriu.

Pentru a le putea mișca mai ușor, se recomandă lăsarea unui spațiu de circa 1 centimetru între cărți.

CUM SE JOACĂ?

Alegeți cine începe și jucați în sensul acelor de ceasornic.

În tura sa, jucătorul execută DOUĂ acțiuni, în ce ordine dorește:

ROTIRE:

- alege o carte labirint de pe grilă și o rotește o dată sau de două ori (la 90° sau 180°), în stânga sau în dreapta.

INSERARE:

- scoate o carte de pe marginea grilei (ca în Fig. 2) și o așază sub teancul cărților labirint. Cele trei cărți rămase pe rând sau pe coloană le trage spre spațiul rămas liber (ca în Fig. 3). Apoi ia prima carte din teanc și completează cu ea noul spațiu eliberat.

IMPORTANT! Din cele două acțiuni cel puțin una trebuie să fie cea de Rotire!



Fig. 2

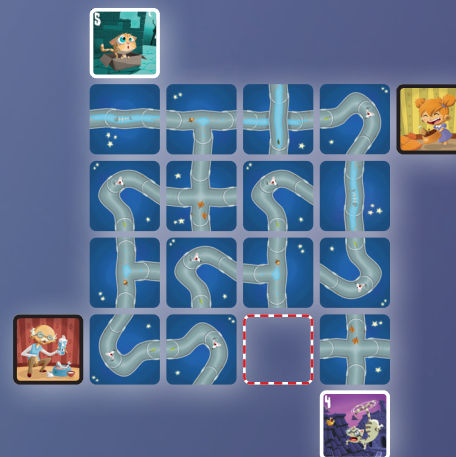


Fig. 3



Dacă în urma uneia dintre acțiuni reușește să creeze un drum liber între o pisicuță și o casă (Fig. 4), jucătorul câștigă acea carte pisi.

Cartea câștigată o ia și o așază în fața sa, iar cartea casă o mută cu un spațiu în sensul acelor de ceasornic. Apoi trage o carte pisi și, în sensul acelor de ceasornic, o așază cu un spațiu mai încolo față de locul din care cartea câștigată a fost scoasă.

ATENȚIE! Cărțile nu se pot suprapune! Dacă o carte ar pica pe o altă carte, ea trebuie mutată pe următorul spațiu liber.

Exemple:



Fig. 4

Drum liber, jucătorul câștigă pisicuța.

Fig. 5

Cartea casă se mută cu un spațiu (A) și se repune în joc o nouă carte pisicuță (B). Cum spațiul care ar urma e ocupat, pisicuța se mai mută cu un spațiu.

