

MAMICATCHMI



5-12
5 ans jusqu'à
12 ans

Jeu de stratégie et de rapidité
Game of speed and strategy
Strategie- und Schnelligkeitspiel
Juego de estrategia y rapidez

Mamicatchmi

Contenu · Contents · Inhalt · Contenido
Contenuto · Inhoud · Innehåll · Indhold
Conteúdo · Игровой комплект



X4

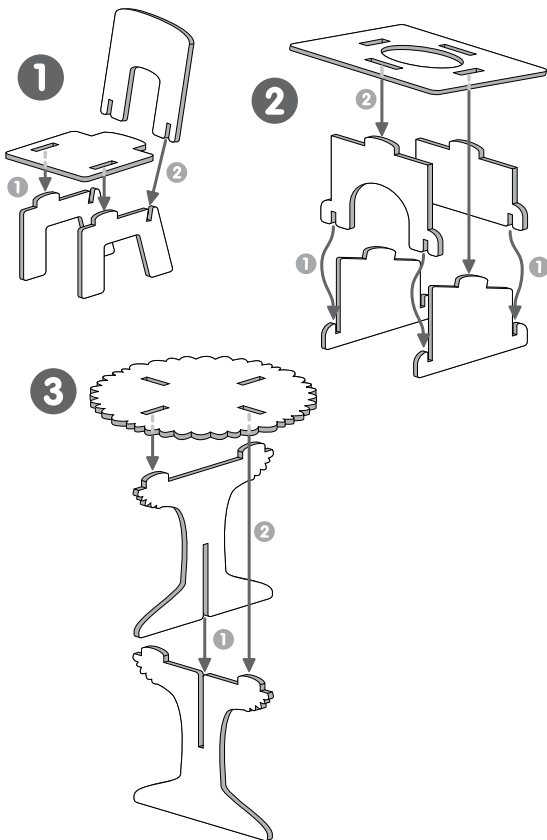


X2



X26

Assembler les structures · Assembling the objects
Zusammenbau der Spielteile · De constructies in elkaar zetten
Armar las estructuras · Montare le strutture
Montar as estruturas · Sådan sættes delene sammen
Montera strukturerna · Сборка конструкций





5-12 lat



2-4



10 min

Zawartość: 1 drzewko, 1 buda, 1 krzesło, 1 schowek myszki, 2 kostki, 4 pionki (myszka, kot, piesek, Babcia), 26 żetonów

Cel: Wygrać 10 żetonów

Przygotowanie gry:

Elementy są już połączone i stoją na środku stołu. Każdy gracz dostaje 5 żetonów. Pozostałe żetony kładziemy z boku i stanowią one rezerwę. **Przy 4 graczech:** każdy gracz wybiera jeden pionek i stawia go przed sobą. **Przy 3 graczech:** każdy gracz wybiera jeden pionek i stawia go przed sobą. Pozostały pionek stawiamy po środku, między ustawionymi elementami. **Przy 2 graczech:** każdy gracz wybiera jeden pionek i stawia go przed sobą. Pozostałe 2 pionki stawiamy po środku, między ustawionymi elementami.

Przebieg gry: Najstarszy gracz zaczyna i rzuca 2 kostki.

NB1: Przed każdym rzutem kostką, gracze nie mogą dotykać swojego pionka. Rzucający kostką ukaże dwie strony kostki. Przy każdym rzucie odbywa się walka między dwoma graczami. Najszybszy, który zrealizuje akcję, wygrywa i zabiera jeden żeton swojemu przeciwnikowi.

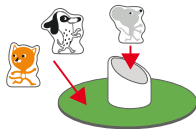
Kombinacje:

1 - Dwie strony kostki są identyczne, rzucający ma wybór:

- Wymienić swój pionek na pionek innego gracza (ten gracz musi mu oddać swój pionek) lub zamienić z innym pionkiem ze środka stołu
- Zmienić miejsce dwóch złożonych elementów ze środka stołu

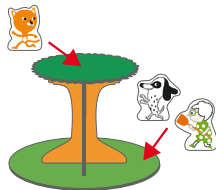
2 - Myszka za psa lub kota:

Myszka boi się psa i kota. Gracz, który posiada pionek myszki kładzie swój pionek w schowku. Gracze, którzy mają pionek kotka lub psa kładą swoje pionki na trawie, obok schowka dla myszki. Pionek Babci nie rusza się.



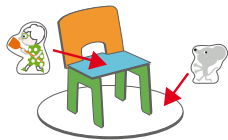
3 - Babcia lub pies przeciwko kotkowi.

Kotek boi się Babci i pieska. Gracz, który posiada pionek kota kładzie swój pionek na drzewie. Gracze z pionkiem piesek lub Babcia kładą swoje pionki na trawie, u podnóża drzewka. Pionek myszki nie rusza się.



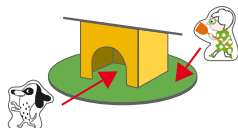
4 - Babcia przeciwko myszce.

Babcia boi się myszki. Gracz posiadający pionek Babci musi położyć swój pionek na krześle. Gracz posiadający pionek myszki musi położyć go na posadzce, koło krzesła. Pionki pies i kot nie ruszają się.



5 - Babcia przeciwko pieskowi.

Piesek boi się Babci. Gracz posiadający pionek pieska wsadza go do budy. Gracz posiadający pionek Babci kładzie swój pionek na trawie, koło budy. Pionek kota i myszki nie ruszają się. Podczas każdego pojedynku, najszybszy gracz wygrywa i zabiera jeden żeton swojego przeciwnika.



• Niewłaściwy ruch:

Nie wolno ruszać swojego pionka, jeśli nie jest wynikiem wyrzuconej kostki. W razie pomyłki gracz traci jeden żeton, który odkłada do rezerwy. Jednocześnie ma możliwość zmylić przeciwnika i złapać swój pionek zaraz po wyrzuceniu kostek. Musi go trzymać w dłoni.

• Jednoczesny ruch:

Jeśli dwóch graczy położy w tym samym czasie swoje pionki w dobrym miejscu, żaden gracz nie wygrywa i żaden nie traci żetonu. Jeśli jednak sprawa jest trudna do wyjaśnienia, można poprosić trzeciego gracza, jako sędziego.

Na koniec pojedynków, gracze kładą swoje pionki przed sobą i kolejny gracz rozpoczyna grę rzucając kostkami.

Reguły specjalne dla 2 i 3 graczy

Przy 2 i 3 graczach, 1 lub 2 pionki kładziemy na środku stołu. Nazywamy je pionkami wspólnymi. Gdy rzucając kostki pojawi się pionek jednego z graczy i pionek wspólny, każdy z graczy może grać pionkiem wspólnym. (Oprócz tego gracza, którego pionek pojawił się po rzucie kostkami). Gdy gracz używający wspólny pionek jest najszybszy: zabiera pionek swojego przeciwnika i ten pionek kładziemy do rezerwy. I na odwrót, jeśli gracz grający pionkiem wspólnym jest najwolniejszy, to wtedy z rezerwy dajemy jeden pionek szybszemu graczowi.

NB2: gracz, który gra pionkami wspólnymi, nie zdobywa żetonów, ale może sprawić, że przeciwnik straci swój żeton. Gdy z wyrzucenia kostek spotykają się 2 pionki wspólne, nic się nie dzieje i grę kontynuuje kolejny gracz rzucając kostką.

Koniec gry:

Rozgrywka kończy się, gdy:

- 1 z graczy zdobył 10 żetonów, wygrywa więc kolejkę.

lub

- jeden z graczy nie ma już żetonów. Rozgrywka kończy się i pozostali gracze liczą swoje żetony, ten, który ma ich najwięcej wygrywa.