



DJ08401 Pa te imam!

Starost: od 6 let | **Število igralcev:** 2–5 | **Dolžina igre:** 15 minut

Če igrata 2 igralca: 1 mačka igra proti 1 miški.

Če igra 3–5 igralcev: 1 mačka igra proti 2, 3 ali 4 miškam.

Vsebina: 1 igralna plošča, 1 miza, 38 ploščic, 4 ploščice z mišjo luknjo, 4 miške, 1 mačka, 2 kocki.

Cilj igre:

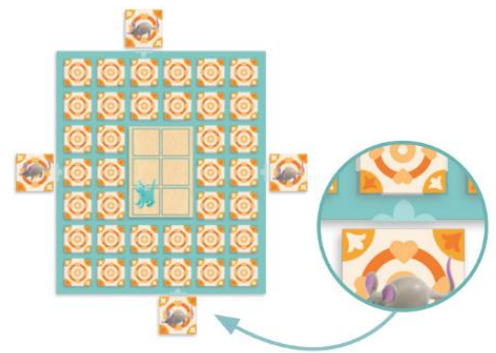
Cilj miške: zbrati 10 kosov sira

Cilj mačke: ujeti 4 miške, preden zberejo vse koščke sira.

Priprava igre:

Odločite se, kateri igralec bo mačka in kdo bo predstavljal miške. Miške igrajo skupaj proti mački. Miške lahko pri svoji potezi igrajo s katero koli figurico miške.

Igralno ploščo postavite na sredino mize. Premešajte paket ploščic in jih položite na igralno ploščo s sliko ploščice navzgor. Pazite, da ne pogledate slike na drugi strani kartice. Figurico, ki predstavlja mizo, postavite na igralno ploščo na zanjo označeno mesto. Ploščice z mišjo luknjo postavite s sliko navzgor, kot je prikazano na sliki, in nanje postavite miške. Mačko postavite na enega od šestih polj na mizi.



Pravila igre:

Miške in mačka mečejo kocko in se premikajo po igralni plošči. Vsak ima kocko: miške igrajo s sivo kocko, mačka pa z modro kocko.

1. Način gibanja:

- gibate se vodoravno in navpično (nikoli po diagonali),
- premaknete se za toliko polj, kolikor je padlo na kocki,
- ne smete preskočiti drugega igralca, temveč se morate premikati po igralni plošči,
- ko vržete kocko, se premaknete za toliko mest, kolikor vam je pokazala kocka, vendar se ne smete vrniti na polje, ki ste ga pravkar zapustili.

Mačka se lahko premika po mizi, ne pa tudi pod njo. Miza je sestavljena iz šestih polj, po katerih se lahko mačka giblje na enak način kot na tleh.

Miške: v vsakem krogu lahko igrate samo z eno miško. Miška se lahko skrije pod mizo, vendar se ne more premikati po mizi. Miška se lahko vrne in skrije v mišjo luknjo, vendar v eni luknji ne more biti več kot ena miška.

Igro začne najmlajši igralec, ki vrže kocko. Če je igralec na vrsti, izbere miško, ki jo želi premakniti, in jo premakne za toliko mest, kolikor je padlo na kocki. Nato ploščico, ki jo je pravkar zapustil, obrne tako, da je mišja luknja obrnjena navzgor. Na koncu igralec obrne ploščico, na kateri trenutno stoji, in izvede dejanje, ki je na njej označeno.

Nato je na vrsti mačka. Vrže kocko in napreduje za toliko polj, kolikor je označeno na kocki. Če se mačka znajde na polju, na katerem sedi miška: čestitke! Ujeti ste miško in jo lahko odstranite iz igre.

Če mačka pride do polja s ploščico, jo obrne in izvede dejanje, ki je označeno na ploščici. Igra se nadaljuje na enak način, miška in mačka se izmenjujeta v igri.

Opomba: Če pridete na polje brez ploščic, se ne zgodi nič.

2. Ploščice:

Vsakič, ko obrnete ploščico, jo odstranite z igralne plošče.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.



- **Razbita posoda:** nič se ne zgodi. Mačka ali miška lahko vstopita na polje s to ploščico.

- **Sir:**

Za miško: odlično! Osvojili ste kos sira, ploščico imejte pred seboj.

Za mačko: pustite ploščico na igralni plošči s sliko sira obrnjeno navzgor in še vedno stojte na njej. Po tem ne morete več prečkati ploščice s sirom ali se na njej ustaviti.

Opomba: Če mačka stoji na kosu sira, miška ne more stopiti nanj in ga vzeti.

- **+1 in +2:** bonusna karta. Ko igralec stopi na to polje, mačka ali miška napredujeta za eno ali dve dodatni polji. Vendar se ne moreta vrniti na polje, s katerega sta pravkar izstopili. Lahko pa se vrneta na polje, s katerega sta prišli pred metom kocke.

- **Puščica:** prosto gibanje. Mačka ali miška se lahko premakata kjer koli na igralni plošči, razen:

Za miško: ne more stopiti na mizo, na vidni kos sira ali v mišjo luknjo.

Za mačko: ne sme iti pod mizo, na vidni kos sira, na polje, kjer stoji miš ali v mišjo luknjo.

- **Vilice:**

Za miško: če je nekje na plošči viden kos sira, lahko miška na vilice nabode sir in tako osvoji ploščico s sirom, ne da bi se premaknila. Če sir ni viden ali če na polju stoji mačka, se ne zgodi nič.

Za mačko: nič se ne zgodi, mačka se lahko ustavi na tem polju.

- **Nož:** Pazite! Z nožem se je poškodovala mačka ali miška in enega kroga ne igra. Naslednji igralec dvakrat vrže kocko (Če igra dvakrat miš, mora igralec premakniti isto miško.)

Ko izvedete dejanje, odstranite ploščico z igralne plošče.

Konec igre:

Zmaga igralec, ki prvi doseže svoj cilj.

Vse miške morajo vsaj enkrat zapustiti svojo mišjo luknjo (vse 4 ploščice, na katerih so miške začele igro, morajo biti obrnjene navzgor) in vsaj ena od njih se mora vrniti v mišjo luknjo (zbrati 10 koščkov sira ...).

Opomba: Če je ostala samo ena miška in je skrita v mišji luknji, mačka ne more stopiti na polje pred to luknjo in jo blokirati. Miška mora biti sposobna zapustiti svojo mišjo luknjo.