

CARLA CAT



conține regulament
în limba română



Designul jocului: Susanne Kummer
Design: Sabine Kondirolli
HUCH!&friends

Atenție! Pericol de sufocare. Nerecomandat copiilor sub 3 ani. Conține piese mici ce pot fi înghițite. Vă rugăm păstrați cutia pentru referințe ulterioare, deoarece conține informații importante

Toți șoriceii la cașcaval!

Carla Cat este un joc clasic de-a șoarecele și pisica, transformat într-o cursă teribil de amuzantă și de rapidă! Șoriceii adulmecă brânza, dar trebuie să fie foarte atenți: când apare pisica trebuie să dispară rapid, fugind cât pot de repede. Cine nu va reuși să fie mai rapid decât pisica, va fi prins de această.

Un joc clasic cu personaje adorabile, ce dezvoltă atenția distributivă și viteza de reacție a micilor jucători.

Conținut:

6 șoriceii; 1 cupa - pisica; 1 felie de cașcaval (din fetru)
1 zar; 24 de cărți cu șoriceii.

Cum se joacă:

Plasați felia de cașcaval în mijlocul mesei, astfel încât toată lumea să poată ajunge la ea. Fiecare jucător primește un șoriceii și 4 cărți. Cel mai tânăr jucător primește și cupa - pisica și zarul. În prima rundă el va juca pisica. Toți ceilalți jucători își plasează șoriceii pe cașcaval, ținându-i de coadă, astfel încât să-i poată trage rapid înapoi.

Jucătorul cu pisica începe jocul aruncând zarul. Dacă zarul arată o pisică, el va încerca să prindă dintr-o mișcare toți șoriceii de pe cașcaval. Dacă zarul arată un șoriceii, jucătorul cu pisica nu are voie să prindă pe nimeni. Deci, toți pot să greșească, dacă nu sunt suficient de rapizi și atenți. Fiecare greșeală va fi penalizată cu câte o carte pentru șoriceii iar când pisica greșește, jucătorul respectiv pierde rolul de pisică în favoarea următorului jucător.

Jocul se termină de îndată ce unul dintre jucători rămâne fără cărți. Cine va deține cele mai multe cărți cu șoriceii, este declarat câștigător. În caz de egalitate, sunt mai mulți câștigători.



Importator și distribuitor: Grup Primavi S.R.L.
Calea Stan Vidrighin 14 -16 Timișoara, Timiș
web: happycolor.ro
www.facebook.com/happycolor.ro
Tel: +40356429332

Producător:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm-Landmann-Platz 1-5
D- 89312 Günzburg
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com



mănuțe creative

CARLA CAT

Toți șoricelii la cașcaval!



Un joc clasic de-a șoarecele și pisica, transformat într-o cursă teribil de amuzantă și de rapidă! Șoricelii adulmecă brânza, dar trebuie să fie foarte atenți: când apare pisica trebuie să dispară rapid, fugind cât pot de repede. Cine nu va reuși să fie mai rapid decât pisica, va fi prins de aceasta.

Un joc clasic cu personaje adorabile, ce dezvoltă atenția distributivă și viteza de reacție a micilor jucători.

Conținut:

6 șoricelii; 1 cupa - pisica; 1 felie de cașcaval (din fetru); 1 zar; 24 de cărți cu șoricelii.

Cum se joacă?

Plasați felia de cașcaval în mijlocul mesei, astfel încât toată lumea să poată ajunge la ea. Fiecare jucător primește un șoricel și 4 cărți. Cel mai tânăr jucător primește și cupa - pisica și zarul. În prima rundă el va juca pisica. Toți ceilalți jucători își plasează șoricelii pe cașcaval, ținându-i de coadă, astfel încât să-i poată trage rapid înapoi.



Jucătorul cu pisica începe jocul aruncând zarul. Dacă zarul arată o pisică, el va încerca să prindă dintr-o mișcare toți șoricelii de pe cașcaval. Dacă zarul arată un șoricel, jucătorul cu pisica nu are voie să prindă pe nimeni. Deci, toți pot să greșească, dacă nu sunt suficient de rapizi și atenți. Fiecare greșeală va fi penalizată cu câte o carte pentru șoricelii iar când pisica greșește, jucătorul respectiv pierde rolul de pisica în favoarea următorului jucător.

Notă: Cupa trebuie să aterizeze neapărat pe felia de cașcaval.

Toți ceilalți jucători vor trebui să-ți tragă șoricelii de pe cașcaval cât de repede pot. Dacă "pisica" a reușit să prindă unul sau mai mulți șoricelii, va primi cărți cu șoricelii, iar jucătorii ai căror șoricelii au fost prinși trebuie să renunțe la câte o carte. Apoi jucătorii își pun șoricelii din nou pe cașcaval. Același jucător va rămâne pisica încă o rundă și da iar cu zarul, încercând să-i prindă. Dacă a prins un șoricel din greșeală (deși zarul nu arată o pisică) va trebui să renunțe la una din cărțile lui și să o pună înapoi în cutie. Dacă nu a reușit să prindă șoricelii deși a dat cu zarul și acesta a arătat o pisică, el va deveni șoricel și îi va da cupa și zarul jucătorului din stânga să. Acum acesta va deveni pisica și va încerca să prindă la rândul lui șoricelii.

Jocul se continuă după aceleași reguli ca mai sus.

Dacă dai cu zarul și acesta arată un șoricel, nu se va întâmpla nimic, șoricelii nu au de ce să se teamă și pot mânca în continuare din cașcaval, pisica nu are voie să-i prindă. Dacă însă un jucător nu este atent și fuge cu șoricelul sau de pe cașcaval, va fi penalizat cu o carte pe care va trebui să o pună în cutie. Apoi, dați din nou cu zarul.

Jocul se termină de îndată ce unul dintre jucători rămâne fără cărți. Cine va deține cele mai multe cărți cu șoricelii, este declarat câștigător.

În caz de egalitate, sunt mai mulți câștigători.

