

# CHOP! CHOP!



ans years  
años Jahre

# 6.99





# CHOP! CHOP!



DJ08401

Zawartość:



x1



x 38



x 4



x1



x 1



x 4



6-99 lat



2-5



15min

W 2 graczy: 1 gracz to kot przeciwko 1 graczowi myszce.

Od 3 do 5 graczy: 1 gracz to kot, przeciw 2, 3 lub 4 graczom myszskom.

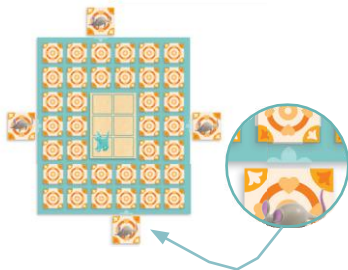
**Zawartość:** 1 plansza kuchnia, 1 stół, 38 płytek, 4 plakiety z dziurkami dla myszy, 4 myszki, 1 kot, 2 kostki.

### Gel gry:

- **Dla myszek :** odzyskać 10 kawałków sera.
- **Dla kota :** złapać 4 myszki, zanim te wyłapią wszystkie ser.

### Przygotowanie do gry:

Określić, który gracz jest kotem i którzy gracze będą myszkami. Myszki grają razem przeciw kotkowi. Gracze- myszki mogą grać obojętnie którą myszką w czasie całej gry. Położyć planszę- kuchnię na środku stołu. Pomieszać plakiety- płytki i położyć je na planszy stroną z płytką do góry, uważając, żeby nie zobaczyć drugiej strony płytki. Położyć stół w przewidzianym do tego miejscu. Ułożyć plakiety z dziurką dla myszy (stroną z płytkami widoczną) według wskazówki poniżej i położyć kota na jednym z pól na stole



### Przebieg gry:

Myszki i kot przemieszczają się na planszy dzięki kostce i każdy ma swoją: myszki grają kostką szarą, a kot niebieską.

#### 1/ Ruchy:

- wykonujemy w poziomie i pionie (nigdy na wko).
  - poruszamy się tyle razy ile pokaże nam kostka.
  - nie wolno skakać ponad innym graczem.
  - w czasie ruchu związanego z kostką, nie wolno wrócić na miejsce skąd wyruszyliśmy.
- Kot:** kot może iść na stół, ale nigdy pod spód. Stół składa się z 6 pól na których poruszamy się jak na planszy- podłodze kuchni.

#### Myszki:

- możemy poruszać w czasie jednej kolejki tylko jedną i tą samą myszką,
  - myszki mogą się schować pod stół, ale nigdy nie mogą na niego wejść,
  - jedna myszka może wrócić schować się do dziurki, ale może być w tej dziurce tylko jedna myszka na raz..
- Najmłodszy gracz- myszka zaczyna i rzuca kostką. Wybiera myszkę, którą chce się poruszać i przesuwa ją o tyle pól, jakie wyskoczyły na kostce. Odwraca więc plakiety startową stroną z dziurką dla myszki do góry. Na koniec swojej trasy, gracz odwraca plakiety, na której się znalazł. Wykonuje działanie, jakie jest naznaczone na tej plakiecie.

Następnie gra kot. Rzuca kostką i porusza się do przodu o tyle miejsc ile jest zaznaczone na kostce. Jeśli dociera do plakietki, na której jest myszka: dobrze zagrane! Łapie ją i wyłącza z gry.

Jeśli dociera do pola z płytką, odwraca ją i wykonuje wyznaczone działanie.

Gra toczy się dalej, rundy rozgrywa raz kot, raz myszka.

**NB:** jeśli gracz dociera na pole, gdzie nie ma płytki: nic się nie dzieje.

## 2 / Plakietki z płytkami:

Za każdym razem, gdy plakietka jest odwracana, eliminuje się ją z gry.

• Stłuczone naczynia: nic się nie dzieje. Kot lub myszka ustawiają się na miejscu tej plakietki.

• Ser:

**Dla myszki:** to wspaniale! Wygrywa kawałek sera. Myszki kładą plakietkę przed sobą.

**Dla kota:** pozostawia plakietkę z rysunkiem sera do góry na planszy i ustawia się na tej pozycji. W dalszym ciągu gry kot nie będzie już mógł ani przejść, ani ustawić się na tym kawałku widocznego sera.

**NB:** dopóki kot siedzi na serze, myszki nie mogą go odzyskać.

• +1 i +2: dodatkowe możliwości poruszania się. Gdy dotrzemy na tę plakietkę, kot lub myszka na nową poruszają się o 1 lub 2 dodatkowe pola. Ale uwaga, nie można wrócić na tę samą plakietkę, z której wyruszył. Jednakże może wrócić na tę, gdzie był przed wyrzuceniem kostki.

• Strzałka: dowolne przemieszczanie się. Kot lub myszka przemieszczają się w dowolnym kierunku na planszy, z wyjątkiem:

**Dla myszek:** nie mogą iść na stół, na kawałek widocznego sera lub do dziurki.

**Dla kota:** nie może iść pod stół, na widoczny kawałek sera, na myszkę lub na dziurkę dla myszki.

## **Widelec:**

**Dla myszki:** jeśli jest widoczny kawałek sera na planszy, widelec pozwala złapać ser i wygrać plakietkę z serem bez wykonywania ruchu. Jeśli nie ma widocznego sera lub gdy kot jest na tym, nic się nie dzieje.

**Dla kota:** nic się nie dzieje, kot ustawia się na miejscu tej plakietki.

• Nóże: Aj! Kot lub myszka ranią się nożem i tracą swoją kolejkę. Kolejny gracz rzuca dwa razy z rzędu kostką (uwaga, jeśli graczem, który ma rzucić 2 razy, jest myszka, to wtedy poruszamy się 2 razy tą samą myszką). Gdy akcja jest zakończona, odkładamy płytkę na bok.

## **Koniec kolejki:**

Pierwszy zespół, który osiągnął cel, wygrywa kolejkę.

Uwaga, żeby wygrać, wszystkie 4 myszki muszą co najmniej 1 raz wyjść ze swoich dziurek (4 plakietki startowe muszą być odwrócone stroną z dziurką do góry) i jedna z nich musi wrócić do jednej dziurki (żeby odłożyć tam 10 wygranych serków...).

**NB:** jeśli pozostaje tylko jedna myszka i jest ona schowana w dziurce, gracz- kot nie może się przemieszczać przed polem z w/w dziurka, żeby ją zablokować. Obowiązkowo, musi pozwolić jej wyjść.

*Autor: Alexandre Droit*