

adamigo®

Koty i Myszki



zasady gry



PRZYGOTOWANIE

Figurki myszy należy ustawić na pomarańczowych polach, czyli w NORCE, a figurki kotów, na dwóch polach przed SPIŻARNIĄ, oznaczonych symbolem kota.

Początkowe ustawienie figur na planszy.



CEL GRY

Celem myszy jest przedostanie się do SPIŻARNI, czyli na zielone pola. Natomiast celem kotów jest złapanie jak największej liczby myszy.

PRZEBIEG GRY

- Wybierzcie, który z graczy będzie przestawiał figurki myszy, a który kotów.
- Gracze wykonują swoje ruchy w kolejkach, na zmianę po jednej figurce myszek lub kotów, tylko o jedno pole, w dowolnym kierunku.
- Grę rozpoczyna myszy gracz, który przez NORKĘ i KUCHNIĘ usiłuje dostać się do SPIŻARNI.
- Figurki myszek nie mogą wracać na pomarańczowe pola NORKI (już po ich opuszczeniu), nie mogą też przeskakiwać przez siebie i koty.
- Pionki kotów łapią myszy przez przeskoczenie – tak jak w warcabach. Kot może w jednym ruchu złapać kilka myszy, jeżeli za pierwszą myszą jest

wolne pole, żeby się odbić z niego po następną mysz, za którą też musi być puste pole.

- Koci gracz zdejmuje z planszy złapane figurki myszek i kładzie je przed sobą.



POLA SPECJALNE

SZUFELKA, WIADRO, ZMIOTKA, SZCZOTKA

Kuchnia jest w trakcie sprzątania i myszki chowają się przed kotami pod zmiotką, szufelką, szczotką do podłogi, za wiadrem i siedzą cichutko jak... mysz pod miotłą. Na tych polach są bezpieczne i nie mogą zostać złapane przez koty. Podczas gry koty nie mogą poruszać się po tych polach.



PUŁAPKA

Myszki nie mogą wchodzić na pole oznaczone pułapką. Po tym polu mogą poruszać się tylko koty.



