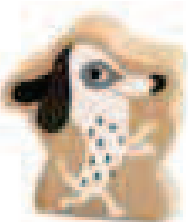


Mamicatchmi

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



X4

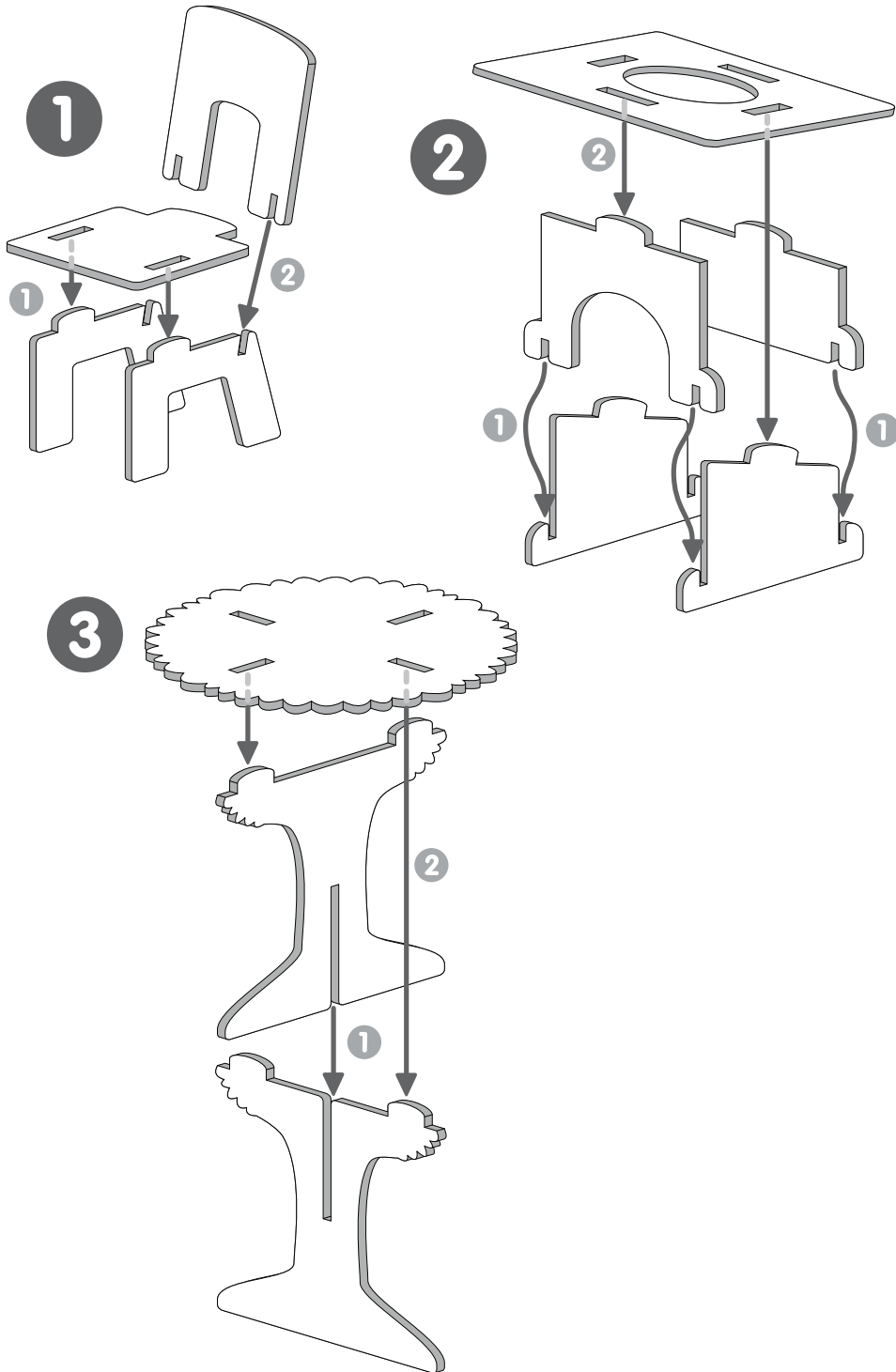


X2



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



I Regolamento del gioco

Mamicatchmi



5 - 12 anni



Da 2 a 4
giocatori



10 min

Contenuto: 1 albero, 1 cuccia, 1 sedia, 1 tana del topo, 2 dadi, 4 pedine (topo, gatto, cane, nonna), 26 gettoni.

Scopo del gioco: conquistare 10 gettoni.

Preparazione del gioco:

Montare le strutture e collocarle al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve 5 gettoni. Il resto dei gettoni viene collocato di lato e costituisce la riserva. A 4 giocatori: ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona davanti a sé. A 3 giocatori: ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona davanti a sé. La pedina restante viene collocata al centro del tavolo, in mezzo alle strutture. A 2 giocatori: ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona davanti a sé. Le 2 pedine restanti vengono collocate al centro del tavolo, in mezzo alle strutture.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più vecchio a lanciare i 2 dadi.

N.B.1: prima di ogni lancio, i giocatori non devono toccare la pedina.

Dopo il lancio i dadi mostreranno 2 facce. Ogni combinazione determinerà un duello tra 2 giocatori. Il più veloce a realizzare l'azione vince il duello e conquista un gettone del suo avversario.

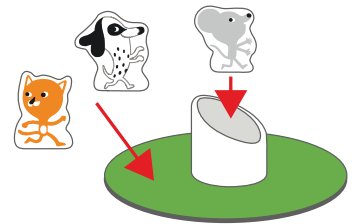
Le combinazioni:

1 - Le 2 facce sono identiche, il lanciatore può, a scelta:

- Scambiare la sua pedina con quella di un altro giocatore (che è obbligato a cedergli la sua) o con una pedina al centro del tavolo.
- Scambiare di posto 2 strutture al centro del tavolo.

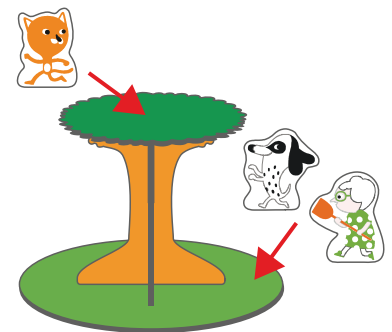
2 - Il topo contro il cane o il gatto

Il topo ha paura del gatto e del cane. Il giocatore che possiede la pedina del topo deve collocarla nella tana. I giocatori che possiedono le pedine del gatto o del cane devono posizionare la loro pedina sull'erba a lato della tana del topo. La pedina della nonna non si sposta.



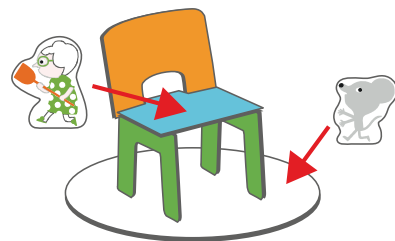
3 - La nonna o il cane contro il gatto

Il gatto ha paura della nonna e del cane. Il giocatore che possiede la pedina del gatto deve collocarla sull'albero. I giocatori che possiedono le pedine del cane o della nonna devono posizionare la loro pedina sull'erba ai piedi dell'albero. La pedina del topo non si sposta.



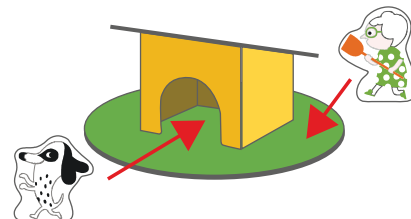
4 - La nonna contro il topo

La nonna ha paura del topo. Il giocatore che possiede la pedina della nonna deve collocarla sulla sedia. Il giocatore che possiede la pedina del topo deve collocarla sulle piastrelle a lato della sedia. Le pedine del cane e del gatto non si spostano.



5 - La nonna contro il cane

Il cane ha paura della nonna. Il giocatore che possiede la pedina del cane deve collocarla nella cuccia. Il giocatore che possiede la pedina della nonna deve collocarla sull'erba a lato della cuccia. Le pedine del gatto e del topo non si spostano. Per ogni duello, vince il giocatore più rapido, che conquista una pedina del suo avversario.



• Spostamento sbagliato

È proibito spostare la propria pedina se questo non viene stabilito dal lancio dei dadi. In caso di errore, il giocatore perde un gettone che viene collocato nella riserva. Tuttavia, può creare un diversivo e prendere la sua pedina dopo il lancio dei dadi. La pedina deve restare in mano al giocatore.

• Spostamenti simultanei:

Se 2 giocatori sono ex aequo (hanno collocato la loro pedina nel posto corretto contemporaneamente), non viene dichiarato alcun vincitore e nessuno perde il proprio gettone.

In caso di discussione, è tuttavia possibile fare appello a un 3° giocatore che funge da giudice.

Alla fine dei duelli, i giocatori collocano di nuovo la loro pedina davanti a sé e tocca al giocatore successivo lanciare i dadi...

Regole speciali a 2 e 3 giocatori

A 2 e 3 giocatori, 2 pedine o 1 pedina vengono collocate al centro del tavolo. Queste pedine sono chiamate "pedine comuni". Quando un lancio dei dadi indica la pedina di uno dei giocatori e una pedina comune, qualsiasi altro giocatore può giocare con la pedina comune. (Salvo ovviamente il giocatore con la pedina indicata dal lancio). Se il giocatore che ha giocato con la pedina comune è il più veloce, conquista un gettone del suo avversario e questo gettone viene collocato nella riserva. Al contrario, se il giocatore che ha giocato con la pedina comune è il più lento, è la riserva che cede un gettone al suo avversario.

N.B.2: il giocatore che gioca con la pedina comune non vince gettoni ma può farne perdere uno al suo avversario. Quando un lancio dei dadi indica le 2 pedine comuni, non accade nulla e tocca al giocatore successivo lanciare i dadi.

Fine del gioco:

La partita termina quando:

- 1 dei giocatori ha conquistato 10 gettoni ed è quindi il vincitore della partita.

oppure

- 1 dei giocatori non ha più gettoni. La partita termina e gli altri giocatori contano i loro gettoni. Vince chi ne ha conquistati di più.

Un gioco di Frédéric Moyersoén