

“Om Nom Nom”

Toate acele musculițe par așa tentante – broscuța ta abia dorește să le prindă! Dar este puțin cam riscantă treaba deoarece ariciul abia așteaptă ca ea să facă asta!

“Om Nom Nom” și broscuța a dispărut. Citește-ți adversarii, joacă-ți cărțile pradă și ai grijă să nu fii capturat.

Obiectivul jocului.

Ai o mână de cărți ce indică diverse feluri de animale de pradă și o tablă de joc plină cu prădători. Capturând prada, câștigi puncte, dar trebuie să joci inteligent pentru a nu deveni din vânător, pradă.

Conținutul jocului:

-3 table de joc.

-36 de cărți (conțin 6 tipuri diferite de animale, sunt în 6 culori)

15 zaruri

un carnețel și un creion pentru notarea scorului
regulamentul jocului.

Pregătirea jocului:

Aranjați cele 3 table de joc una lângă alta în mijlocul mesei. Fiecare jucător alege o culoare și primește corespunzător culorii alese cele 6 animăluțe. Pune zarurile lângă tabla de joc. Acum ești pregătit de vânatoare!

Desfășurarea jocului:

Jocul se desfășoară pe parcursul a 3 runde. Fiecare rundă fiind împărțită în 4 etape. Aruncă zarurile – Joacă cărțile – Adună punctele – Adună cărțile

Aruncă zarurile:

La începutul fiecărei runde aruncă zarurile și aranjează-le pe tabla de joc în funcție de simbolul indicat de fiecare zar. Aranjează iepurașii în spațiul pentru iepurași, șoricelii în spațiul corespunzător lor și tot așa cu fiecare animăluț în parte.

Joacă-ți cărțile:

Pe parcursul acestei etape încearcă să capturezi cât mai multe păzi în funcție de cărțile prădător din mână.

Notă: Toate zarurile ce indică simboluri de culoare roșie (brânză, musculițe, morcovi) valorează 2 puncte.

Restul cărților și zarurile ce indică simboluri de culoare neagră (șoricel, iepuraș, broscuța) valorează 1 punct fiecare.

Joacă-ți cărțile urmând pașii următori

Alege o carte – fiecare jucător alege o carte pe care dorește să o joace și o pune în dreptul său cu fața în jos.

Dezvăluie cartea – odată ce toți jucătorii au aranjat cărțile cu fața în jos, simultan întorc cărțile și le aranjează în locul corespunzător pe tabla de joc.

Rezolvarea jocului: întotdeauna începe jocul de la nivelul superior.

Cum capturezi prada:

În cazul în care nu există cărți ce pot fi la nivelul superior, poți captura prada (carte sau zar) de la un nivel inferior. Ia cartea ta de prădător și așază-o cu fața în jos cu zarul capturat deasupra ei și cu cărțile capturate sub ea (vezi imaginile 2 și 3). În cazul în care nu există o pradă la un nivel inferior ia cartea ta și așază-o cu fața în sus în dreptul tău.



Cum să fii capturat:

Dacă cel puțin o carte a fost jucată la nivelul superior, cartea ta este capturată și astfel o pierzi (șoricelul din imaginea 2 este capturat de către pisică)

Împărțirea prăzii între mai mulți prădători

Prada este împărțită în mod egal între prădători – fiecare primește aceeași cantitate. Dacă există mai multă pradă decât prădători pe tabla de joc, capturezi prima dată cărțile și abia apoi zarurile. Zarurile necapturate rămân pe tabla de joc iar cărțile care nu au fost capturate sunt puse sub tabla de joc.

Dacă un prădător nu are sub el nici o pradă într-o rundă, se întoarce înapoi la proprietar și se va număra ca un punct.

În cazul în care sunt mai mulți prădători decât prada pe tabla de joc, (vezi figura 6) nici un prădător nu prinde nimic, zarurile rămân pe tabla de joc și se va proceda în felul următor: - prădătorii se întorc la proprietari și se numără ca puncte

- cărțile pradă se fac discard (tot ce se face discard în joc rămâne cu fața în sus ca să vadă toată lumea ce a ieșit)

- zarurile pradă rămân pe loc (dacă sunt)



Important

Repetă etapa "Joacă-ți cărțile" până atunci când fiecare jucător își joacă toate cărțile. Nu rearunca zarurile în timp ce joci cărțile.

Scorul:

De îndată ce jucătorii au jucat cele 6 cărți fiecare jucător adună puncte într-o rundă

1 punct pentru fiecare carte

1 punct pentru fiecare zar cu simbol negru (iepurași, broscuțe și șoricei)

2 puncte pentru fiecare zar cu simbol roșu.

Cărțile eliminate nu sunt puse la socoteală pentru nici unul dintre jucători

Jucătorul verde primește 16 puncte

1 punct pentru fiecare carte = 7 puncte

1 punct pentru fiecare zar negru



Adună cărțile:

În această etapă jucătorii își iau înapoi toate cele 6 cărți specifice culorii fiecăruia, iar zarurile sunt aranjate în apropierea tablei de joc pregătite pentru a fi aruncate din nou.

Sfârșitul jocului:

Jocul se termină după 3 runde iar jucătorul care are cele mai multe puncte obținute pe parcursul acestor runde este declarat câștigător. În caz de egalitate jucătorul care are într-o rundă cel mai mare punctaj este declarat câștigător. Dacă și în acest caz este egalitate ambii jucători sunt declarați câștigători.

Varianta de joc pentru 2 jucători sau pentru un singur jucător

În varianta pentru 2 jucători trebuie să existe un al 3 jucător fictiv. Fiecare dintre cei 2 jucători trag câte o carte în locul acestuia. Vor lua cele 6 cărți specifice culorii jucătorului respectiv și vor poziționa de fiecare dată câte o carte cu fața în jos pentru el. Jocul se desfășoară ca în varianta de bază singura diferență făcându-se la ordinea de joc. Și pentru el se socotește punctajul la final de rundă. Și în cazul acestei variante jocul se desfășoară pe parcursul a 3 runde.

În varianta pentru un singur jucător se joacă împreună cu 2 jucători virtuali. Regulile sunt aceleași – joacă-ți cărțile tale apoi cărțile adversarilor.