

Misiune de salvare în spațiu

Un joc creat de Matt Leacock

Într-o stație spațială aflată departe de Pământ, șoriceii-cârțiță golași, cunoscuți pentru abilitățile lor excepționale de cooperare, muncesc de zor. Într-o dimineață, lumea lor sigură și liniștea au fost tulburate de alarme. **ALARMĂ DE INTRUȘI!** Șerpii s-au infiltrat pe stația spațială și se plimbă nestingheriți. Șoriceii-cârțiță sunt în pericol, ajutați-i să se salveze! Puteți să-i ajuți să-și adune echipamentele de urgență și să ajungă la navetele de salvare înainte de expirarea timpului?

ȘTIAȚI CĂ?

Șoriceii-cârțiță golași sunt singurele mamifere de pe pământ care au o structură socială cooperativă. Ei lucrează împreună pentru a menține o colonie cu o regină, câțiva parteneri de reproducere și sute de muncitori. Inamicul lor este șarpele.

Vârstă recomandată: 7+

Număr de jucători: 2-4

Durata de joc: 20 de minute

Include

1 tablă de joc

46 de cartonașe

12 jetoane șarpe, 3 din fiecare culoare

4 jetoane trusă de prim ajutor

4 pioni șoricel-cârțiță

4 jetoane echipamente: hrană, periuță de dinți, hartă, bandă de lipit

1 plic cu provocare (**a nu se deschide înainte de citirea regulilor de joc**)

Scopul jocului

Misiune de salvare în spațiu este un joc de cooperare. Jucătorii trebuie să lucreze împreună pentru a aduna cele patru piese de echipament și a ajunge la navetele de salvare înainte de a se întâmpla oricare dintre următoarele situații:

- Un șoricel-cârțiță să fie mușcat de două ori de un șarpe.
- Un șoricel-cârțiță să coboare pe o gură de ventilație și să fie aruncat în spațiu.
- Un șarpe să urce pe o scară și să intre în naveta de salvare.
- Să rămâneți fără timp, pentru că unul din jucători nu are nicio carte pe care să o joace.

Pregătire

1. Desfaceți tabla de joc.
2. Alegeți un pion și o trusă de prim ajutor. Fiecare jucător alege un pion și o trusă de prim ajutor corespunzătoare și le plasează pe spațiul START, pe culoarea potrivită. Pionii rămași nefolosiți și trusele de prim ajutor se pun înapoi în cutie. Dacă se joacă în 2 jucători, aceștia vor alege pionii care se află în părți opuse ale tablei de joc.

Există diferite niveluri în stația spațială conectate prin guri de ventilație și scări. Singurul mod în care un șoricel sau un șarpe se poate deplasa de la un nivel la altul este să urce pe o scară sau să coboare printr-o gură de ventilație. Șoriceii și șerpii nu pot să coboare pe o scară sau să urce printr-o gură de ventilație.

3. Plasați cele patru jetoane echipament pe spațiile potrivite de pe tablă.



Trusele de prim ajutor

Fiecare șoricel are o trusă de prim ajutor, care conține antivenin împotriva unei singure mușcături de șarpe. Prima dată când un șoricel este mușcat de un șarpe, mutați șoricelul înapoi pe spațiul lui și folosiți jetonul cu trusa medicală. După folosire, jetonul se pune în cutie. Șoricelul este salvat și poate continua jocul. A doua oară când este mușcat, jocul se termină și ați pierdut.



4. Plasați jetoanele șarpe. Puneți un jeton șarpe din fiecare culoare pe spațiile potrivite, ilustrate pe tabla de joc. Acestea sunt pozițiile de start ale șerpilor. Vor rămâne nefolosite două jetoane șarpe din fiecare culoare. Puneți-le lângă tabla de joc pentru a le folosi mai târziu.



5. Amestecați cartonașele și împărțiți câte o carte cu fața în sus fiecărui jucător. Puneți cărțile rămase lângă tabla de joc, cu fața în jos, pentru a forma o grămadă.



Pentru jocul în 2, scoateți aceste 3 cărți înainte de a începe. Veți juca doar cu 43 de cartonașe.



Cum se joacă

Cel mai tânăr jucător începe. Jucătorii continuă jocul, în sensul acelor de ceasornic. Fiecare tur constă din următorii pași:

1. Jucați-vă cartonașul. Mutați creaturile – șoricel sau șarpe, în funcție de ceea ce indică cartonașul voastră.
2. Lăsați cartonașul deoparte. Puneți cartonașul în grămada cu cartonașe decartate.
3. Trageți un nou cartonaș. Trageți primul cartonaș din grămadă și puneți-l cu fața în sus. Dacă nu mai sunt cartonașe de tras și nu puteți câștiga jocul cu cartonașele care v-au rămas în mâini, pierdeți toți.

Cum să citiți cartonașele

Imaginile de pe fiecare cartonaș vă spun cum să mutați șoricelii și/sau șerpi. Urmăriți instrucțiunile din partea de sus a cartonașului mai întâi, apoi pe cele din jumătatea de jos.



Mutați șoricelul vostru



Mutați un șarpe în culoarea indicată



Mutați ce șoricel doriți



Mutați oricare șarpe



Mutați toți șoricelii



Mutați toți șerpii în culoarea indicată, care se află pe tablă



Mutați orice șarpe la prima scară și apoi sus, pe scară. Dacă sunt două scări la distanță egală, alegeți voi la care scară să duceți șarpele.



Mutați toți șerpii de culoarea indicată până la prima scară și apoi sus, pe ea.



Adăugați un șarpe nou pe tabla de joc în culoarea indicată.

	Mutați un spațiu în orice direcție		Mutați 2 spații în orice direcție		Mutați 3 spații în orice direcție
	Mutați un spațiu sau 2 în orice direcție		Mutați 2 sau 3 spații în orice direcție		

Mutați un șoricel-cârțiță

Dacă pe cartonașul vostru este indicat să mutați un șoricel-cârțiță, alegeți o direcție și mutați câte un spațiu pentru fiecare săgeată afișată pe cartonaș. Urmați apoi instrucțiunile pentru spațiul pe care se încheie mutarea.

Ignorați scările, gurile de ventilație, alți șoriceci și echipamentele pe lângă care vă deplasați pe drumul spre spațiul final. NU ignorați însă șerpii. Dacă un șoricel trece printr-un spațiu cu un șarpe, șoricelul va fi mușcat și trebuie să se întoarcă la start.

Fiecare șoricel poate fi mușcat o singură dată. Dacă va fi mușcat de două ori, jocul se încheie și ați pierdut toți. Întotdeauna urmați instrucțiunile din partea de sus a cartonașului și apoi pe cele din partea de jos.

În exemplul de mai jos, șoricelul trebuie să mute 3 spații. Decideți să o luați la dreapta pentru că există un șarpe în cealaltă direcție. Mutați 3 spații, ignorând scara și gura de ventilație întâlnite. După ce mutați șoricelul, mutați TOȚI șerpi roși 3 spații în orice direcție.



Dacă șoricelul ajunge pe un spațiu:

	Cu o scară. Urcați pe ea. Șoricelul trebuie să urce imediat pe spațiul de deasupra scării. Șoricelii nu pot coborî pe scări.
	Cu o gură de ventilație. Șoricelul trebuie să coboare imediat până la spațiul de sub gura de ventilație. Dacă șoricelul cade într-o gură de ventilație care ajunge în spațiu, jocul se termină și ati pierdut tot.
	Cu un echipament. Colectați echipamentul și puneți-l în rucsacul șoricelului. Trebuie să colectați toate jetoanele echipament pentru a câștiga.
	Cu un alt șoricel. Doi șoricelii nu pot împărți același spațiu. Mutați șoricelul care se află deja acolo pe un alt spațiu adiacent, în orice direcție. Apoi, urmați instrucțiunile de pe noul spațiu pentru șoricel.
	Cu un șarpe. Dacă un șoricel trece printr-un spațiu ocupat de un șarpe, acesta îl va mușca. (Doi sau mai mulți șerpi pe un singur spațiu, se consideră o singură mușcătură). Mutați șoricelul înapoi la start și folosiți o trusă de prim ajutor, pe care o puneți în cutie, după folosire. Păstrați toate jetoanele echipament dacă ați colectat deja. Dacă șoricelul și-a folosit deja trusa, jucătorii pierd jocul.
	Cu o navetă de salvare. Dacă șoricelul vostru ajunge la navetă, trebuie să îi ajutați și pe ceilalți șoricelii rămași în urmă. Dacă trageți un cartonaș care vă indică să mutați șoricelul vostru, mutați alt șoricel. (Cereți voie mai întâi.)

Dacă un șarpe ajunge pe un spațiu

	Cu o scară. Urcați pe ea. Șarpele trebuie să urce imediat pe spațiul de deasupra scării. Șerpii nu pot coborî pe scări.
	Cu o gură de ventilație. Șarpele trebuie să coboare imediat până la spațiul de sub gura de ventilație. Dacă șarpele cade într-o gură de ventilație care ajunge în spațiu, foarte bine! Aruncați-l în spațiu!
	Cu un echipament. Nu se întâmplă nimic. Lăsați șarpele acolo. Dar, va trebui să-l mutați dacă vreți să colectați echipamentul.
	Cu un alt șarpe. Mai mulți șerpi pot împărți același spațiu, puneți-i unii peste alții. Nu există o limită pentru câți șerpi pot sta pe același spațiu.
	Cu un șoricel. Dacă un șarpe trece printr-un spațiu ocupat de un șoricel, șarpele îl va mușca. (Doi sau mai mulți șerpi pe un singur spațiu, se consideră o singură mușcătură). Mutați șoricelul înapoi la start și folosiți o trusă de prim ajutor, pe care o puneți în cutie, după folosire. Păstrați toate jetoanele echipament dacă ați colectat deja. Dacă șoricelul și-a folosit deja trusa, jucătorii pierd jocul.
	Cu o navetă de salvare. Sfârșitul jocului. Dacă șarpele ajunge la navetă, ați pierdut!

Sfârșitul jocului

Dacă toate cele patru piese de echipament au fost colectate și toți șoricelii au ajuns la navele de salvare, ați câștigat toți!

Sfat pentru plănuirea strategiei

- După ce ați tras un cartonaș, începeți să planificați următoarea mutare. Va trebui să treceți pe lângă un șarpe la următoarea tură? Dacă da, cereți ajutor! Este posibil ca unul dintre colegii voștri să vă ajute, mutând șoricelul vostru sau șarpele de pe acel spațiu.
- Jucați ca o echipă și decideți cine este cel mai bine poziționat pentru a colecta diferite piese de echipament. Dacă un jucător obține mai mult de un

echipament, nu e nimic, îl veți împărți toții, odată ce veți ajunge la naveta de salvare.

- Încercați să îndepărtați șerpii de pe spațiile cu echipamente și cu navetele de salvare. De asemenea, puteți să îi aruncați în spațiu printr-o gură de ventilație și nu vă veți mai face griji în privința lor.

Plicul cu provocarea

Vă doriți o provocare mai "alunecoasă"? Încercați provocarea de final din plic, după ce ați câștigat de 3 ori jocul în varianta standard.