

Cooperation
SAVE THE CAT!
GAME



ВРЯТУЙ КОТИКА

КООПЕРАТИВНА ГРА

Гравці рухаються вперед разом, маючи спільну мету.

ОПИС

Допоможіть пожежнику загасити всі пожежі та врятувати котика з даху!

Кількість гравців: від 2 до 6

Вік гравців: від 4 до 8 років

Тривалість гри: приблизно 15 хвилин

КОМПЛЕКТАЦІЯ

- 1 ігрове поле, яке потрібно скласти
- 1 фігурка пожежника
- 1 фігурка котика
- 9 фішок вогню: 4 великі та 5 маленьких
- 12 відер із водою
- 1 кубик

МЕТА ГРИ

Разом із пожежником загасити всі пожежі, врятувати котика з даху та віднести його до пожежної машини.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Складіть ігрове поле.

Поставте котика на дах, а пожежника — у пожежну машину.

Разом гравці вирішують, де розмістити 3 початкові пожежі — 1 велику та 2 маленькі. Розмістіть фішки вогню на клітинках, позначених червоним кольором на ігровому полі.

Решту фішок вогню складіть у стос поруч з ігровим полем.

Окремо складіть у стос відра з водою.

Ігрове поле зображує чотириповірхову будівлю та її дах.

ЯК ГРАТИ

Гравці ходять по черзі. Першим ходить той, хто найдовше не отримував опіків.

Перед кидком кубика, якщо у гравця є одне або більше відер із водою, він може використати їх, щоб загасити одну пожежу за свій хід.

Після цього гравець кидає кубик і виконує дію, зображену на кубуку.

- **Пожежник і відро:** гравець сам вирішує, яку дію виконати — або перемістити пожежника на одну клітинку вперед, або взяти відро з водою, щоб використати його під час свого наступного ходу.

Пожежник ×2: гравець може перемістити пожежника вперед максимум на дві клітинки. Також за потреби можна переміститися лише на одну клітинку.

Пожежник ×3: гравець може перемістити пожежника вперед максимум на три клітинки. За потреби можна переміститися лише на одну або дві клітинки.

Велика пожежа: гравець розміщує фішку великої пожежі на будівлі. Якщо великих пожеж більше не залишилося, замість неї можна використати дві маленькі пожежі.

Маленька пожежа: гравець розміщує фішку маленької пожежі на будівлі. Якщо маленьких пожеж більше не залишилося, замість неї можна використати велику пожежу.

- **Відра ×2:** гравець бере два відра з водою зі стосу та залишає їх для використання під час свого наступного ходу. Якщо відер більше не залишилося, гравець пропускає хід.



ПРАВИЛА РУХ УПЕРЕД:

- Пожежник не може перейти на інший поверх, доки не будуть загашені всі пожежі на поточному поверсі.

РОЗМІЩЕННЯ ПОЖЕЖ

Пожежі можна розміщувати лише на спеціально позначених клітинках ігрового поля — червоних клітинках із символом вогню та цифрами від 1 до 9.

На кожній клітинці можна розмістити лише одну пожежу — велику або маленьку.

Гравці повинні разом обговорити, де найкраще розмістити пожежі, та дійти спільного рішення.

ГАСІННЯ ПОЖЕЖ

Щоб загасити велику пожежу, потрібно 2 відра води. Для гасіння маленької пожежі достатньо 1 відра.

Використані відра та загашені пожежі повертаються до відповідних стосів поруч з ігровим полем.

- Кожен гравець може загасити лише одну пожежу за свій хід і повинен зробити це до кидка кубика. Якщо він цього не зробив, доведеться чекати наступного ходу.
- Пожежа, яку гравець гасить, має бути на тому самому поверсі, де знаходиться пожежник.

-Гравці не можуть передавати свої відра з водою іншим гравцям..

ВРЯТУВАННЯ КОТИКА

- Коли пожежник досягає клітинки №12, він може забрати котика фігурку пожежника ставлять зверху на котика, і хід гравця закінчується. Після цього наступний гравець починає спускатися вниз.

Щоб дістатися до пожежної машини, потрібно загасити всі пожежі на першому поверсі.

КІНЕЦЬ ГРИ

 Ви перемагаєте, якщо пожежник разом із котиком встигає повернутися до пожежної машини.

 Ви програєте, якщо на ігровому полі одночасно з'являються 9 активних пожеж.

КОРИСТЬ ГРИ

Ця гра допомагає:

- вивчати числа та розуміти їх значення;
- обговорювати й розробляти стратегії для досягнення мети;
- контролювати напруження та стрес.

lonđji®
BARCELONA