

Save the Cat (FG016)

Βοηθήστε τον πυροσβέστη να σβήσει τις φωτιές και να σώσει την γάτα στην οροφή!

Αριθμός παικτών: 2 έως 6

Ηλικία παικτών: 4 έως 8 ετών

Διάρκεια κάθε παιχνιδιού: 15 λεπτά

Περιλαμβάνονται:

- 1 ταμπλό παιχνιδιού προς συναρμολόγηση
- 1 φιγούρα πυροσβέστη
- 1 φιγούρα γάτας
- 9 πυρκαγιές: 4 μεγάλες και 5 μικρές
- 12 κουβάδες νερού
- 1 ζάρι

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βοηθήστε τον γενναίο πυροσβέστη να σβήσει όλες τις πυρκαγιές, για να σώσει τη γάτα που είναι παγιδευμένη στη στέγη και να την μεταφέρει στο πυροσβεστικό όχημα.

ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Φτιάξτε το ταμπλό, τοποθετήστε τη γάτα στην οροφή και τον πυροσβέστη στο πυροσβεστικό όχημα. Μαζί οι παίκτες συμφωνούν για τη θέση των 3 αρχικών πυρκαγιών (1 μεγάλη και 2 μικρές), τοποθετώντας τους μετρητές πυρκαγιάς στα κόκκινα σημεία που υπάρχουν στο ταμπλό. Δίπλα στο ταμπλό τοποθετήστε σε μια στοίβα τους υπόλοιπους μετρητές πυρκαγιάς και φτιάξτε άλλη μια στοίβα με τους κουβάδες νερού.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης που κήκε πιο πρόσφατα μπορεί να ξεκινήσει πρώτος. Το ταμπλό απεικονίζει ένα τετραόροφο κτίριο και την οροφή του. Πριν ρίξουν το ζάρι, εάν οι παίκτες διαθέτουν έναν ή περισσότερους κουβάδες νερού, μπορούν να τους χρησιμοποιήσουν για να σβήσουν μια φωτιά την φορά. Στη συνέχεια ο παίκτης ρίχνει το ζάρι και κάνει ό,τι του υποδεικνύει η πλευρά του ζαριού που έτυχε:

-Πυροσβέστης με κουβά: ο παίκτης διαλέγει είτε να μετακινήσει τον πυροσβέστη ένα βήμα είτε να πάρει ένα κουβά με νερό ώστε να το χρησιμοποιήσει όταν έρθει πάλι η σειρά του

-Πυροσβέστης x2: ο παίκτης προχωράει το πολύ 2 βήματα. Μπορεί να μετακινηθεί και μόνο ένα, εάν είναι απαραίτητο.

-Πυροσβέστης x3: ο παίκτης προχωράει το πολύ 3 βήματα. Μπορεί να μετακινηθεί και μόνο ένα ή δύο, εάν είναι απαραίτητο.

-Μικρή φωτιά: ο παίκτης τοποθετεί μια μικρή φωτιά στο κτίριο. Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες μικρές φωτιές, μπορεί να χρησιμοποιήσει μια μεγάλη.

-Μεγάλη φωτιά: ο παίκτης τοποθετεί μια μεγάλη φωτιά στο κτίριο. Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες μεγάλες φωτιές, μπορεί να χρησιμοποιήσει δύο μικρές.

-Κουβάς x2: ο παίκτης παίρνει 2 κουβάδες νερού από τη στοίβα και τους κρατάει ώστε να τους χρησιμοποιήσει όταν έρθει ξανά η σειρά του. Εάν δεν έχει υπάρχει διαθέσιμος κουβάς, ο παίκτης χάνει τη σειρά του.



ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΠΡΟΧΩΡΩΝΤΑΣ ΜΠΡΟΣΤΑ:

-Ο πυροσβέστης δεν μπορεί να μετακινηθεί σε άλλο όροφο αν πρώτα δεν σβήσουν όλες οι φωτιές στο τρέχον επίπεδο.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΥΡΚΑΓΙΩΝ:

-Οι πυρκαγιές μπορούν να τοποθετηθούν μόνο στα κόκκινα σημεία του ταμπλό.

-Μόνο μια πυρκαγιά μπορεί να τοποθετηθεί σε κάθε σημείο, είτε μεγάλη είτε μικρή.

-Οι παίκτες μπορούν να συζητήσουν και να συμφωνήσουν ποια είναι τα καλύτερα σημεία για να τοποθετηθούν οι πυρκαγιές.

ΣΒΗΝΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΦΩΤΙΕΣ

-Οι μεγάλες φωτιές χρειάζονται 2 κουβάδες νερού για να σβηστούν, ενώ οι μικρές μόνο έναν.

-Οι κουβάδες που χρησιμοποιήθηκαν όπως και οι φωτιές που σβήστηκαν, τοποθετούνται ξανά στις αντίστοιχες στοίβες δίπλα στο ταμπλό.

-Κάθε παίκτης μπορεί να σβήσει μόνο μια φωτιά σε κάθε γύρο και αυτό πριν ρίξει τα ζάρια. Εάν όχι, θα πρέπει να περιμένει να έρθει ξανά η σειρά του. Η φωτιά που θα σβηστεί πρέπει να είναι στον ίδιο όροφο με τον πυροσβέστη.

-Οι παίκτες δεν μπορούν να μοιραστούν τους κουβάδες τους με άλλους παίκτες.

ΣΩΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΓΑΤΑ

-Όταν ο πυροσβέστης φτάσει στον αριθμό 12, μπορεί να σώσει τη γάτα, τοποθετώντας την φιγούρα του πυροσβέστη πάνω από την φιγούρα της γάτας και η σειρά του παίκτη αυτού τελειώνει. Ο επόμενος παίκτης ξεκινάει να κατεβαίνει.

-Για να φτάσετε στο πυροσβεστικό όχημα πρέπει να έχουν σβηστεί όλες οι φωτιές στο ισόγειο.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κερδίζετε το παιχνίδι αν ο πυροσβέστης καταφέρει να φτάσει στο πυροσβεστικό όχημα με τη γάτα, ενώ το παιχνίδι χάνεται αν υπάρχουν ταυτόχρονα 9 ενεργές φωτιές στο κτίριο.

Ένα παιχνίδι που...

-συμβάλλει στην εκμάθηση αριθμών και της αξίας τους

-οδηγεί στην κοινή απόφαση για την επίτευξη ενός στόχου

-βοηθά στη διαχείριση του άγχους