

URATUJ KOTKA - GRA KOOPERACYJNA

Gra, w której wspólnie gracze pomagają jednemu strażakowi ugasić pożar, aby uratować kotka uwięzionego na dachu.

Podczas gry uczestnik uczy się o liczbach i ich wartości, wywoływana jest debata w celu uzgodnienia najlepszej strategii.

Liczba graczy: od 2 do 6

Wiek gracza: od 4 do 8 lat

Czas trwania każdej gry: 15 minut

W ZESTAWIE

- 1 plansza do złożenia - dom
- 1 figurka strażaka
- 1 figurka kotka
- 9 żetonów z pożarami: 4 duże i 5 małych
- 12 żetonów z wiaderkami wody
- 1 kostka do gry z obrazkami

CEL GRY

Pomóż odważnemu strażakowi ugasić wszystkie pożary w domu aby uratować uwięzionego kotka z dachu i zanieść go do wozu strażackiego.

ZANIM ZACZNIESZ GRĘ:

Przygotuj planszę do gry – ułóż czteropiętrowy budynek z dachem.

Umieść kotka na dachu, a strażaka w wozie strażackim.

Gracze wspólnie na początku gry ustalają położenie 3 pierwszych pożarów (1 dużego i 2 małych), umieszczając żetony pożarów na polach zaznaczonych na czerwono (na planszy domku)

Obok domku ułóż pozostałe żetony ognia w jednym stosie i na drugim stosie żetony z wiadrami z wodą.

GRA

Rozpoczyna grę np. najmłodszy gracz lub jeśli już były wcześniej rundy gry, zaczyna osoba, która poprzednio przegrała

W czasie gry, przed rzutem kostką, jeśli gracz ma już jedno lub więcej wiader wody, to może ich użyć do ugaszenia jednego ognia na turę. Następnie gracz rzuca kostką i postępuje zgodnie z ilustracją na kostce na ilustracji:

Jeśli na kostce wypadnie:

- **Strażak i wiadro:** gracz decyduje, jaką akcję chce wykonać - albo przesuwa strażaka o jedno pole do przodu lub bierz wiadro wody ze stosu aby użyć go do zgaszenia pożaru w swojej następnej turze.

- **Strażak x2:** gracz przesuwa figurkę strażaka maksymalnie o dwa pola do przodu. Jeśli nie ma możliwości ruszenia się o dwa pola to rusza się o jedno.
- **Strażak x3:** gracz przesuwa figurkę strażaka maksymalnie o trzy pola do przodu. Jeśli nie ma możliwości ruszenia się o dwa pola to rusza się o jedno lub o dwa.
- **Mały pożar:** gracz umieszcza żeton małego pożaru na planszy budynku w wyznaczonych do tego miejscach. Jeśli na stosie nie ma już małych pożarów, można użyć dużego.
- **Duży pożar:** gracz umieszcza duży żeton dużego pożaru na budynku w wyznaczonych do tego miejscach. Jeśli na stosie nie ma już dużych pożarów zamiast tego można użyć dwóch małych.
- **Wiadro x2:** gracz bierze dwa wiadra wody ze stosu i zachowuje je do następnego swojego ruchu. Jeśli nie ma już żadnych żetonów wiader, mija kolejka

ZASADY

Poruszanie się po planszy:

- Strażak nie może przenieść się na wyższe piętro, dopóki wszystkie pożary na aktualnym poziomie nie zostały ugaszone

Układanie pożarów na planszy:

- Pożary można umieszczać tylko na określonych polach zaznaczonych na planszy (są to czerwone plamki z symbolem ognia i liczbą od 1 do 9).
- Na planszy można umieszczać jeden pożar w jednym miejscu (mały pożar lub duży)
- Gracze powinni omówić się, porozumieć co do miejsca do ułożenia pożarów

GASZENIE POŻARÓW:

- Duże pożary wymagają dwóch wiader wody, aby je ugasić. Małe pożary potrzebują tylko jednego wiadra
- Użyte wiadra i ugaszony pożar są umieszczane z powrotem na właściwy stos obok planszy.
- Każdy gracz może ugasić tylko jeden pożar na rundę i musi to zrobić nim rzuci kostką; jeśli gracz zapomni użyć wody nim rzuci kostką, musi poczekać na następną rundę. Ogień można zgasić tylko na tym piętrze, na którym znajduje się strażak
- Gracze nie mogą dzielić się wodą z innymi graczami.

RATOWANIE KOTKA:

- Kiedy strażak dotrze do miejsca numer 12 na planszy, może podnieść kota (figurka strażaka jest umieszczana na górze kota) i tura gracza się kończy. Następny gracz rozpoczyna zejście. Strażaka z uratowanym kotkiem
- Aby dostać się do wozu strażackiego, należy ugasić wszystkie pożary na parterze.

KONIEC GRY

Wygrywacie grę, jeśli strażakowi uda się wrócić do wozu strażackiego z kotkiem.

Przegrywacie, jeśli na planszy będzie jednocześnie 9 aktywnych pożarów.

Save the Cat to gra, która ...

- Ćwiczy naukę liczb i ich wartości
- Generuje dyskusje w celu zdefiniowania strategii, które pomagają osiągnąć cele
- Pomaga kontrolować napięcie i stres