

Un joc simplu de strategie pentru intreaga familie in care trebuie sa fii siret ca o pisica si inteligent ca un elefant! Ce se intampla cand un elefant intalneste un soricel, sau o pisica intalneste un caine? Fiecare jucator primeste cate un elefant si cate o pisica pe care trebuie sa ii insoteasca intr-o aventura pana la linia desosire.

CONTINUTUL:

- 4 elefanti si patru pisici (de 4 culori);
- tabla de joc;
- un zar de lemn, cu forme geometrice.

OBIECTIVUL JOCULUI

Fii primul jucator care termina cursa, atat cu elefantul cat si cu pisica.

REGULAMENT

Fiecare jucator isi alege cu ce culoare va juca. Pisicile si elefantii sunt plasati in pozitia de start, la un capat al pistei. Se joaca in ordinea acelor de ceasornic incepand cu cel mai mic jucator. Fiecare da cu zarul si avanseaza cu pisica sau cu elefantul, la alegere, pana la prima forma geometrica similara cu cea de pe zar (hexagon, patrat, romb, stea, cerc, triunghi). Daca jucatorul decide sa avanseze cu elefantul si ajunge pe un soricel, va fi trimis inapoi pana la precedenta forma geometrica similara cu cea pe care e soricelul, deoarece elefantul se sperie de soricea. Daca ajunge cu pisica la soricel, va fi trimis inainte, la urmatoarea forma geometrica similara. Daca pisica ajunge la un catel, va fi trimisa inapoi la forma precedenta geometrica similara cu cea pe care e catelul, pentru ca pisica se sperie de catel.

Sfarsitul jocului

Jocul se termina cand amandoua animalele ce apartin unui jucator (de aceeasi culoare) au ajuns la capatul cursei.

Pentru jucatorii mai mici, se pot scimba regulile: jocul sa se termine cand primul dintre cele doua animale ajunge la capatul cursei.

Victoria in cursa cu obstacole poate sa depinda atat de noroc, cat si de deciziile logice pe care le iei in timpul jocului.