



SCHEMA TOPOGATICĂ

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se înfruntă, unul în a reuși să captureze dopul adversarului, acoperindu-l cu o ceașcă, celălalt în a-și trage cât mai repede posibil propriul dop, cu firul cu care este legat.

MATERIALE

Un dop, o bucată de sfoară, o ceașcă sau un pahar, un zar.

PREGĂTIRE

Se leagă dopul cu sfoară.

CUM SE JOACĂ

Se joacă pe o masă. Un jucător pune dopul pe masă și ține capătul liber al firului în mână. Adversarul lui ține ceașca în mână, ținând-o cu gură în jos, la o anumită distanță deasupra dopului. Cu cealaltă mână dă cu zarul: dacă iese 1 sau 6 coboară ceașca pentru a prinde dopul, în timp ce adversarul îl mișcă, trăgându-l de fir. Jucătorul care are ceașca câștigă câte un punct de fiecare dată când reușește să prindă dopul, după ce, la zar, a ieșit 1 sau 6, dar dăruiește un punct adversarului ori de câte ori pune ceașcă pe masă din greșeală, dacă la zar a ieșit un alt număr. Jucătorul care trage de firul dopului câștiga un punct ori de câte ori reușește să salveze dopul în afara mesei, de câte ori a ieșit la zar 1 sau 6, dar face cadou un punct adversarului ori de câte ori trage firul din greșeală, când a ieșit un alt număr. Jucătorul cu ceașca are voie să facă fente, prefăcându-se că apropie ceașca de masă, pentru a enerva adversarul și a-l face să greșească. Jucătorul cu ceașca dă cu zarul până când a dat de trei ori 1 sau 6 (de exemplu, de trei ori 6, sau de două ori 1 și o dată 6). Apoi, rolurile se inversează, până când adversarul nu a dat cu zarul, la rândul lui, de trei ori 1 sau 6.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii nu au un zar, se pot folosi două monede: jucătorii trebuie să încerce să captureze (și să salveze) dopul atunci când, aruncându-le pe amândouă, ambele arată „cap”. Jocul se poate face mai greu: rezultatul este mai rar, monedele se „citesc” mai greu decât zarul și se întâmplă mai des ca una din ele să cadă de pe masă și să anuleze rezultatul.

Apropo de zaruri, este o regulă nescrisă printre jucători că atunci când se aruncă zarul și acesta, din greșeală, se rostogolește jos de pe masă și cade pe pământ, pe un scaun sau oriunde din afara zonei prestabilite, rezultatul este anulat și se repetă aruncarea. Dacă zarul se oprește pe cantul unui obiect (de exemplu, pe marginea unei reviste, a tabelului de joc sau pe marginea unui suport



de pahar), aruncarea este bună, dacă zarul, chiar înclinat, are o față mai plată decât celelalte: dar este preferabil eliminarea tuturor obiectelor în plus de pe masă înainte de a începe jocul.