

Dzielne MYSZKI

4+

MPA
2-4

20-30 min



Manfred Ludwig



Manfred Ludwig urodził się w 1936 roku w Monachium. Od 1964 roku uczył języka francuskiego i wychowania fizycznego w Ratzbonie.

Talent do tworzenia gier planszowych odkrył w sobie dzięki swoim dzieciom. Obecnie jest na emeryturze i jest dumnym dziadkiem sześciorga wnuków. Dużo podróżuje i cały czas pracuje nad nowymi projektami gier.

Według niego dobra gra to taka, w której jest kilka dróg do zwycięstwa.

ELEMENTY GRY

- plansza
- kot
- 18 myszy (5 niebieskich, 5 czerwonych, 4 zielone, 4 żółte)
- 20 serków (po 4 w każdym rozmiarze)
- kostka



WPROWADZENIE

Dzielne myszki wyruszyły na wyprawę do krainy, w której wszystko jest zrobione z sera. Im bliżej celu dotrą, tym więcej przysmaku zdobędą. Jest tylko jeden problem. Wielki, głodny i kudłaty problem, który ruszył ich tropem. Spieszcie się! Wygra mysia rodzinka, która zdobędzie najwięcej sera!



PRZYGOTOWANIE GRY



1. Połóż **planszę** na środku stołu, a obok niej połóż **kostkę** do gry.
2. Każdy gracz wybiera kolor swoich **myszek** i bierze w tym kolorze: 5 myszek w grze 2-osobowej (czerwone lub niebieskie); 4 myszki w grze 3–4-osobowej. Każdy układa swoje myszki na polu startowym (domek myszek) na środku planszy. Nieużywane myszki odłóż do pudełka.
3. Ułóż po **4 kawałki sera** w każdym z 4 mysich domów, znajdujących się na rogach planszy. W pierwszym domu umieść serki złożone z 1 kawałka, w drugim domu – złożone z 2 kawałków i tak dalej. Serki złożone z 6 kawałków umieść na środku planszy, na polu serowej krainy.
4. Umieść **kota** na torze, na symbolu kota z liczbą równą liczbie graczy (np. w grze 3-osobowej na symbolu z liczbą 3).

Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej kawałków sera.

Rozgrywka przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
Najmłodszy gracz zaczyna i rzuca kostką.

PRZEBIEG GRY

Na kostce wypadła liczba?

Przenieś **swoją dowolną mysz** o tyle pól, ile wypadło na kostce.

- Z domu startowego myszki wchodzi na pole wskazane przez czerwoną strzałkę i dalej idą w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- Nie można dzielić wyniku rzutu na kilka myszek.
- Na 1 polu na torze jest miejsce dla maksymalnie 4 myszek. Jeśli myszka gracza **nie** zmieści się, to gracz kładzie ją na wcześniejszym polu (pierwszym z wolnym miejscem). Niewykorzystane punkty ruchu przepadają.

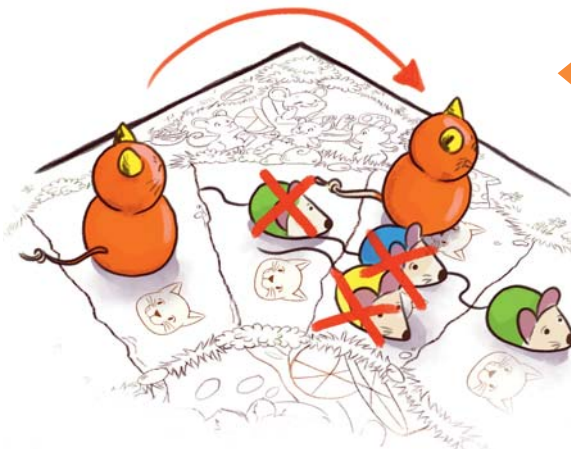
Na kostce wypadł kot?

Przenieś swoją dowolną mysz o 1 pole, następnie przemieść kota o 1 pole.



- Kot porusza się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara (tak samo jak myszki).
- W 1. okrążeniu kot porusza się wolno – o 1 pole. Gdy kot dojdzie do pola ze strzałką (stanie na tym polu), przyspiesza. Od tego momentu do końca gry przemieszczać się będzie o 2 pola.

Po wykonaniu ruchu przekaz kostkę sąsiadowi po swojej lewej stronie. Kolejny gracz przystępuje do gry.



Kot łapie myszy!

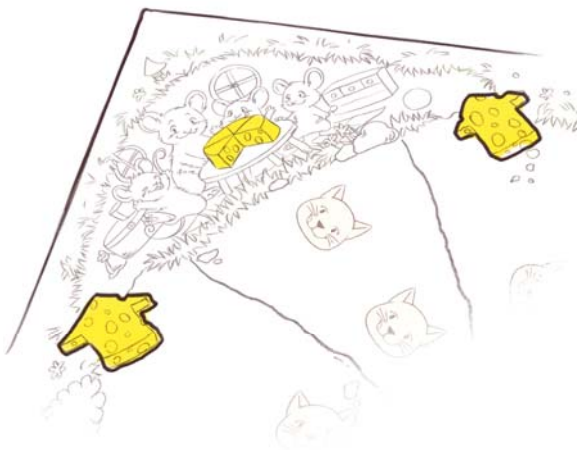
Gdy kot wejdzie na pole, na którym znajduje się mysz/myszki, lub minie takie pole, wszystkie myszy zostają złapane i odkładane są do pudełka.

Jeśli myszka stanie na tym samym polu co kot, to zostaje złapana i należy odłożyć ją do pudełka.

Podpowiedź: Na początku gry dla myszek bezpieczniej jest nie wyprzedzać kota.

Kot mija domek startowy, w którym są jeszcze myszki

Żadna myszka pozostawiona na polu startowym nie może już dołączyć do wyprawy. Odłóżcie myszki do pudełka.



Myszka chowa się do domku

Myszka może uciec przed kotem do 1 z 4 domków znajdujących się na rogach planszy. Do domku można wejść 2 wejściami, z pól oznaczonych strzałką. Wejście do domku liczy się jako 1 punkt ruchu. Jeśli pozostały graczowi jakieś punkty ruchu, to je traci. Po przekroczeniu pól ze strzałką nie można się cofnąć, by wejść do domku. Myszka, która weszła do domku, **pozostaje w nim do końca gry**.

Gracz, po wejściu do domku, otrzymuje nagrodę w postaci serka, który kładzie przed sobą.

Do domku może wejść dowolna liczba myszek, ale serki otrzymują tylko pierwsze 4 myszki. Im dalej położony jest domek, tym więcej sera można w nim zdobyć.



Gracz nie ma już myszek

Jeśli gracz nie ma żadnej myszki (zostały złapane przez kota lub schroniły się w domkach), to wciąż uczestniczy w grze. W swojej kolejce rzuca kostką: jeśli wypadnie liczba, to nic się nie dzieje, jeśli wypadnie symbol kota, to przemieszcza go zgodnie z zasadami.



Serowa kraina

Hurra! Gracz, który doprowadził swoją myszkę do serowej krainy, w nagrodę otrzymuje serek złożony z 6 kawałków.

KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli na torze gry nie ma już żadnych myszek. Każdy gracz liczy, ile kawałków sera zdobył. Można zdobyć serki z 1, 2, 3, 4 i 6 kawałkami. Gracz z największą liczbą **kawałków sera** wygrywa grę.

EGMONT
Publishing



EGMONT Polska Sp. z o.o.;
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa;
www.egmont.pl;

© 2015 Polska edycja: Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy;
www.pegasus.de, Wszystkie prawa zastrzeżone

Drukowanie i publikowanie zasad, elementów gry i ilustracji bez zezwolenia posiadacza licencji zabronione.

Autor gry: Manfred Ludwig
Ilustracje: Anne Pätzke
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;
Redakcja: Patryk Blok;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

GRĘ POLECAJĄ:

WP Multikino

Kobieta i życie

gaga
www.egaga.pl



Qlturka.pl
dziecko i kultura

czasdzieci.pl
Portal informacyjny-rozrywkowy

MAMA:DU

zagraj ze mną



ZAGRAJ ZE MNĄ to kolekcja doskonałych gier planszowych dla rodziców i dzieci. Znajdziesz tu gry, które wyróżniają się najwyższej jakości wykonaniem (drewniane elementy, gruby karton) i ciekawymi regułami. Gry zdobyły liczne nagrody na całym świecie, w tym najbardziej prestiżową Kinderspiel des Jahres. Gry z kolekcji ZAGRAJ ZE MNĄ rozwijają u dzieci umiejętności, takie jak: rozpoznawanie kolorów, liczenie, zdolności manualne, wyobraźnię przestrzenną, umiejętność radzenia sobie z emocjami, współpracę w grupie. Najważniejsze jest jednak to, że dają dużo zabawy i radości dzieciom... i ich rodzicom.