

Niezależnie od wyniku gry możecie teraz sprawdzić, jak dobrze sobie poradziście:

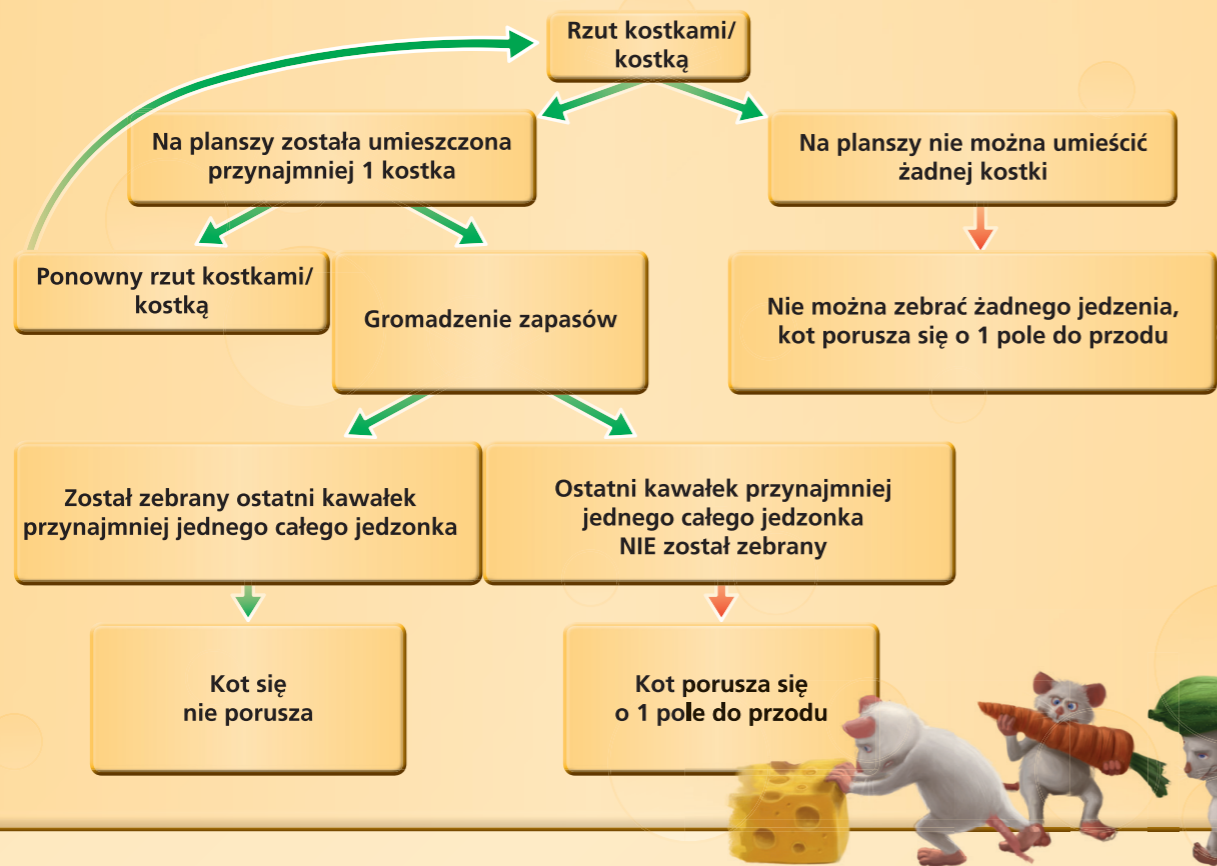
Jeżeli zabraliście całe jedzenie ze spiżarni, Wasz sukces można zmierzyć ilością kroków (pól), jakie pozostały kotu do spiżarni w momencie wygrania przez Was gry (ostatni ruch kota do spiżarni też liczy się jako 1 ruch):

- 6 lub więcej kroków:** Nie do wiary! Dowiedliście, że nie był to szczęśliwy traf, osiągając teraz ten sam rezultat ponownie. Od dzisiaj, z całą pewnością, możecie nazywać siebie „Legendarnymi Myszami”!
- 5 lub 4 kroki:** Nadzwyczajnie! Jesteście szczęśliwi i nie musieliście się za bardzo spieszyć opuszczając spiżarnię.
- 3 lub 2 kroki:** Dobra robota – naprawdę pomogliście Chrupkowi i Pulpecji!
- 1 krok:** Ufff! Było blisko! Przynajmniej nie będziecie wracać do domu z pustymi rękami.

Jeżeli kot wszedł do spiżarni, nie wszystko jest jeszcze stracone – możecie zmierzyć, jak blisko byliście zwycięstwa. Sprawdźcie po prostu, ile kawałków jedzenia (to te kwadratowe pola) pozostało w spiżarni:

- 1 kawałek:** Prawie się udało, nie ma powodów do zmartwień.
- 2 lub 3 kawałki:** Chruppek nie zgromadził całego jedzenia, którego potrzebował, ale na pewno nikt z jego gości nie wrócił do domu głodny.
- 4 lub 5 kawałków:** Nie uzbieraliście za wiele jedzenia. Następnym razem na pewno będzie lepiej.
- 6 lub więcej kawałków:** Spiżarnia wciąż jest wypełniona po brzegi jedzeniem. Pokażcie, że stać Was na więcej w kolejnej wyprawie do spiżarni.

PRZEBIEG TURU GRY:



MYSZKI w opałach

KOOPERACYJNA GRA DLA CAŁEJ RODZINKI W WIEKU OD LAT 5 DO 105.

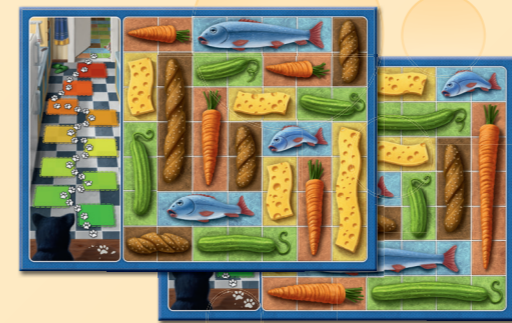


POTRZEBUJĘ WASZEJ POMOCY!

Cześć, jestem Chruppek, domowa mysz. Wspólnie z moją żoną Pulpecją organizujemy wielkie przyjęcie dla naszej mysiej rodziny. Przyjadą wszyscy zaproszeni goście! Chciałbym więc mieć pewność, że dla wszystkich wystarczy jedzenia – w tym celu zacząłem już gromadzić zapasy! Jednak, będę szczery: myślę, że sam nie podołam temu zadaniu! Pomóżecie mi przenieść całą żywność, której potrzebujemy, ze spiżarni Łasuchów (tak nazywa się ludzka rodzina, u której mieszkamy) do naszej norki? Jest jednak coś jeszcze, o czym zapomniałem Wam wspomnieć: Łasuchowie mają naprawdę przebiegłego, czarnego kota Łoskota i na pewno nie spodoba mu się to nasze wynoszenie jedzenia ze spiżarni... Musimy więc być bardzo szybcy, inaczej znajdziemy się w OPAŁACH! A przy okazji, chcielibyście zobaczyć, jak wyglądam? Spójrzcie na pudełko (albo tutaj w lewą stronę) – właśnie żongluję kostkami do gry. Jestem całkiem słodziutki, prawda? Ale dość już tego, zabieramy się do pracy!

Pomożecie mi?

CZEGO POTRZEBUJECIE?



1 dwustronna plansza do gry



3 drewniane kostki do gry z 6 różnymi symbolami na ściankach: pieczywem, rybą, ogórkiem, serem, marchewką i czerwonym znakiem X



56 mysich żetonów (w tym 7 zapasowych)



1 drewniana figurka kota

Wymijcie dużą składaną planszę do gry i rozłóżcie ją na stole. Widzicie głowę kota Łoskota w lewym dolnym rogu? I brązowy próg w kuchni tuż przed kotem, na którym są 1 lub 2 odciski jego białej łapy? Doskonale! Do swojej pierwszej gry użyjcie planszy z odciskiem 1 białej łapy.

Teraz połóżcie drewnianą figurkę przebiegłego kota na tej łapie.

Wymijcie również wszystkie okrągłe mysie żetony (te z moją twarzą) i połóżcie je obok planszy.

Teraz najodważniejszy z Was bierze do ręki wszystkie 3 kostki do gry! Tak, teraz jesteście już gotowi!



TWÓRCY GRY:

Autor gry: Reiner Knizia · Ilustracje: Andreas Resch · Projekt graficzny: Hans-Georg Schneider · Realizacja: Klaus Ottmaier
Tłumaczenie na język polski: Krzysztof Wasyliszyn · Reiner Knizia pragnie podziękować Sebastianowi Bleasdalowi za jego wkład w rozwój "Myszek w opałach".
© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy, www.pegasus.de. Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów i ilustracji bez zgody właściciela praw jest zabronione.



ZAGŁYNAJMY!

Dziękuję, że mi pomagacie. Teraz musimy wspólnie przenieść całe jedzenie ze spiżarni do mojej norki. Jak to zrobimy zapytacie? To proste:

Najodważniejszy z Was, ten, który właśnie teraz trzyma kostki do gry jako pierwszy rzuca nimi. Zrobiliście tak? Fantastycznie! A teraz:

Jakie symbole widzicie na kostkach?



W TAKI WŁAŚNIE SPOSÓB UMIESZCZACIE KOSTKI NA KAWAŁKACH JEDZONKA.

Na 5 ściankach każdej kostki znajdują się następujące symbole JEDZONKA: pieczywo, ryba, ogórek, ser i marchewka. Takie samo jedzonko jest na planszy do gry. Każde jedzonko w spiżarni składa się z 2, 3 lub 4 małych kawałków – to te kwadratowe pola (popatrzcie na rysunek obok). Jeżeli na kostce pojawi się jeden z symboli jedzonka, jest to bardzo dobra wiadomość: pozwala Wam przygotować transport 1 kawałka jedzonka do norki. Robicie to tak: umieszczacie kostkę z symbolem jedzonka na dowolnym kawałku takiego samego jedzonka w spiżarni.



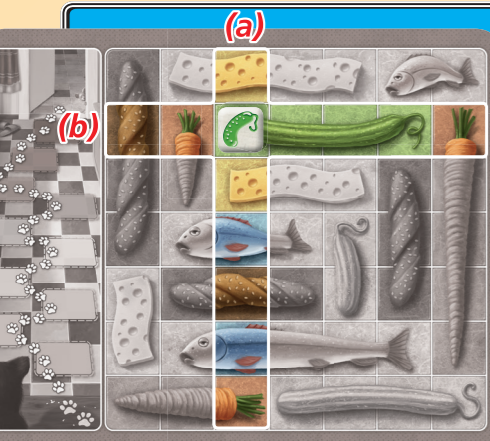
ZAAWANSOWANY WARIANT GRY:

Potrzebujecie większego wyzwania? Spróbujcie więc tego:

Zamiast umieszczać kostki na dowolnym pasującym kawałku jedzonka, postępujcie według poniższego ograniczenia:

Wszystkie kostki w danej turze muszą zostać umieszczone w tym **samym rzędzie** lub w tej **samej kolumnie** (muszą znajdować się w tej samej „linii”).

Przykład: Jeżeli pierwsza kostka została umieszczona na kawałku ogórka, to kolejne kostki muszą zostać położone albo w tej samej kolumnie (a), albo w tym samym rzędzie (b).



Ważne: Pomimo tego, że zawsze tylko jedna osoba w danej turze rzuca kostkami, to decyzje o umieszczeniu kostek na planszy podejmujecie wspólnie. Dyskutujcie pomiędzy sobą, aby znaleźć najlepsze miejsca dla kostek w spiżarni.



Chwileczkę, ale co oznacza czerwony X?

Powiem Wam, że nic dobrego z niego nie wynika! Jeżeli na jednej z kostek pojawi się czerwony symbol X, wówczas ta kostka nie może być na razie umieszczona na planszy.

Na szczęście jest na to sposób: Po każdym rzucie kostkami musicie umieścić przynajmniej 1 kostkę na kawałku jedzonka w spiżarni. Wolno Wam oczywiście umieścić tam od razu również 2, a nawet wszystkie 3 kostki. Jeżeli wszystkie 3 kostki zostały umieszczone na planszy, natychmiast przechodzicie do punktu **B) Gromadzenie zapasów**.

Jednak w sytuacji, w której nie możecie albo nie chcecie umieszczać od razu wszystkich 3 kostek na kawałkach jedzonka (np. z powodu wyrzucenia czerwonego X, czy zebrania całego jedzonka jednego rodzaju), możecie wybrać w jaki sposób chcielibyście kontynuować grę:

A) Ponowny rzut kostkami/kostką

B) Gromadzenie zapasów

A) Ponowny rzut kostkami/kostką

Po tym jak rzuciliście i umieściliście na planszy przynajmniej 1 kostkę, możecie ponownie rzucić pozostałymi kostkami. Wówczas znowu musicie umieścić przynajmniej 1 z tych kostek na 1 kawałku jedzonka. Jeżeli rzucaliście 2 kostkami, w dalszym ciągu możecie umieścić w spiżarni tylko 1 z nich i zdecydować się na ostatni rzut. Jest jeszcze jedna bardzo ważna rzecz – musicie zawsze pamiętać o tym, że **nie wolno Wam rzucać kostkami, które już położyliście na jedzonku na planszy do gry**.

A teraz coś zupełnie niefajnego: Może się zdarzyć (nawet w pierwszym rzucie kostkami), że nie będziecie mogli umieścić przynajmniej 1 kostki na jakimkolwiek jedzonku w spiżarni. Oznacza to, że nie możecie zebrać żadnego jedzenia w tej turze, ale jest jeszcze coś gorszego od tego! Musicie przesunąć kota Łaskota o 1 pole do przodu w kierunku spiżarni – o! Jak to zrobić? Podążajcie po prostu za śladami kocich łap na płytkach w kuchni (popatrzcie na rysunek obok). Teraz osoba ostatnio rzucająca kostkami przekazuje je graczowi po swojej lewej stronie, aby teraz on spróbował swego szczęścia w rzutach.

WŁAŚNIE W TAKI SPOSÓB KOT WĘDRUJE Z KUCHNI DO SPIŻARNI.



B) Gromadzenie zapasów

Jeżeli udało Wam się umieścić wszystkie 3 kostki na planszy do gry lub zakończyliście rzucanie kostkami, by nie kuścić losu, przechodzicie do gromadzenia zapasów: wymieńcie każdą kostkę znajdującą się na planszy na mysz żeton. Od tego momentu żetony te będą Was informować o tym, który kawałek jedzonka został już przeniesiony do norki oraz o tym, że nie możecie już na takim kawałku umieszczać kostki.

Czy teraz kot Łaskot się porusza? Jeżeli w tej turze zakryliście mysim żetonem ostatni kwadracik (ostatni mały kawałek jedzonka) na przynajmniej jednym całym jedzonku w spiżarni, kot się nie porusza. Jeśli natomiast nie udało Wam się tego zrobić w tej turze, wówczas musicie przesunąć figurkę kota Łaskota o 1 pole do przodu w kierunku spiżarni.

JEŻELI UDAŁO WAM SIĘ UMIEŚCIĆ MYSI ŻETON NA OSTATNIM KAWAŁKU PRZYNAJMNIEJ JEDNEGO JEDZONKA W TEJ TURZE, WÓWCZAS NIE PRZESUWACIE FIGURKI KOTA DO PRZODU W KIERUNKU SPIŻARNI – WŁAŚNIE ZYSKALIŚCIE JAKŻE CENNY CZAS.



Teraz przekazcie 3 kostki osobie siedzącej po lewej stronie gracza, który przed chwilą zakończył swoje rzuty. W końcu przyszła Twoja kolej, aby samemu porzucać kostkami.

WYGRALIŚCIE... NO PRAWIE!

Czy udało Wam się zabrać całą żywność zanim kot Łaskot dotarł do spiżarni? Wspaniale, naprawdę tego dokonaliśmy! Dzięki Waszej pomocy zabezpieczyliśmy wystarczająco dużo jedzenia dla mojej wielkiej rodziny (i daliśmy niezłą naukę temu przebiegłemu kotu). Musimy to powtórzyć raz jeszcze!

Podstępny czarny kot dotarł jednak do spiżarni? Jestem pewny, że następnym razem poradzimy sobie lepiej. A teraz nie martwcie się, bo dzięki Waszej bohaterskiej pomocy zdobyliśmy tyle jedzenia ze spiżarni, że nikomu z mojej rodziny na pewno nie będzie burczeć w brzuchu.

Jesteście już mysimi bohaterami i to wszystko jest dla Was za łatwe? Odwróćcie więc planszę do gry na drugą stronę (tą z 2 białymi odciskami łap obok rysunku kota). Następnie połóżcie drewnianą figurkę kota na tych 2 białych odciskach łap. Teraz będziecie musieli pomóc mi zebrać większe jedzonka, składające się z 2, 3, 4, a nawet 5 kawałków! To będzie dużo trudniejsze zadanie!

Jestem pewny, że wspólnie przezwycięzimy wszystkie przeciwności!

