

Mniam mniam

*Te muszki wyglądają tak smakowicie... Twoja żaba może złapać je wszystkie.
Uważaj jednak – cwany jeż pewnie się już tego spodziewa! Mniam, mniam, mniam – i po żabie!
Zagrywaj swoje karty drapieżników i przechrztrz graczy. Zrób wszystko, żeby nie zostać schwytanym!*



Cel gry

Posiadasz drapieżniki i plansze pełne potencjalnych zdobyczy. Łap ofiary i zdobywaj punkty zwycięstwa. Wykaż się sprytem i chroń swoje drapieżniki przed przeciwnikami.

Elementy gry

3 plansze, 36 kart (6 gatunków drapieżników w 6 różnych kolorach), 15 specjalnych kości, notes do zapisywania wyników, ołówek, instrukcja

Przygotowanie

Rozłóż trzy plansze do gry, jedną obok drugiej, na środku stołu. Każdy gracz wybiera jeden z 6 kolorów i zabiera 6 odpowiadających mu kart. Kości należy położyć obok plansz (patrz rysunek powyżej).

Przebieg gry

Gra dzieli się na 3 rundy, a każda z nich składa się z 4 faz – rzutu kośćmi, zagrania kart, podliczenia punktów, porządkowania.

Rzut kośćmi

Pierwszym etapem każdej rundy jest rzut kośćmi, a następnie ułożenie ich na planszy zgodnie z wyrzuconymi symbolami w taki sposób, aby symbole na kościach były zgodne ze znajdującymi się na polach planszy, np. kości pokazujące symbol królika muszą zostać umieszczone na polu planszy oznaczonym tym samym symbolem.

Zagranie kart

W tej fazie gracze próbują schwytać jak najwięcej zdobyczy przez zagranie swoich kart drapieżników. Trzeba pamiętać, że każda kość wskazująca czerwony symbol (ser, marchew, mucha) jest warta w fazie podliczania 2 punkty, każda pozostała karta i kość (mysz, królik, żaba) z czarnym symbolem jest warta 1 punkt. Karty należy zagrywać zgodnie z poniższymi wskazówkami.

Wybór karty

Każdy gracz wybiera po jednej karcie z ręki i kładzie ją przed sobą zakrytą.

Ujawnienie karty

Kiedy wszyscy wyłożą swoje karty, odkrywają je w tym samym czasie i umieszczają na odpowiednich miejscach na planszach, w taki sposób jak przy rozmieszczaniu kości.

Rozpatrywanie plansz

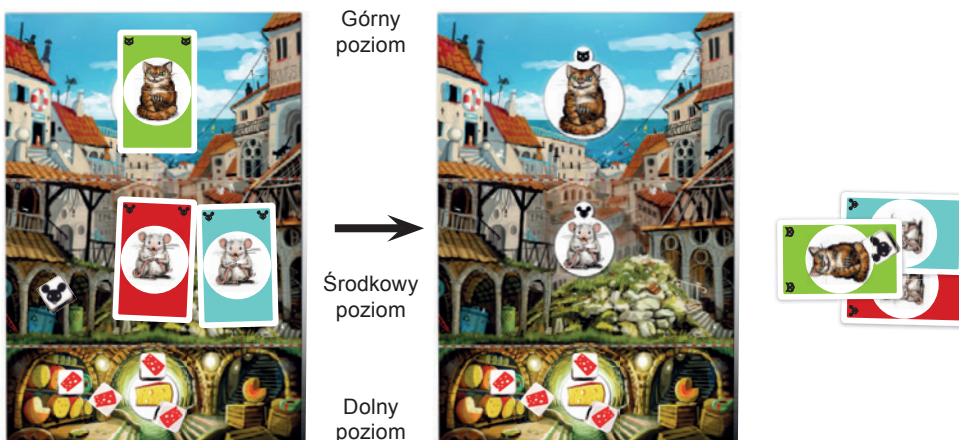
Rozpatrywanie każdej z plansz rozpoczyna się zawsze od górnego poziomu (patrz rys.1).

Łapanie zdobyczy

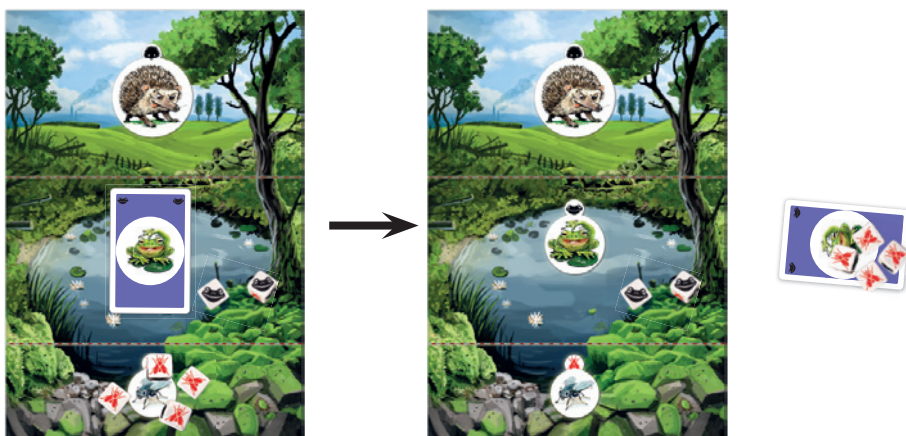
Jeśli na poziomie ponad kartą gracza nie zagrano żadnych kart, udało mu się złapać zdobycz (karty i/lub kości) z poziomu poniżej. Gracz zabiera swoją kartę drapieżnika i umieszcza ją odkrytą przed sobą, kładąc zdobytą kość na wierzchu, a zdobyte karty pod odkrytą kartą drapieżnika (patrz rys.1 i rys.2). Jeśli na poziomie poniżej nie ma kart ani kości, należy zabrać swojego drapieżnika i położyć go przed sobą.

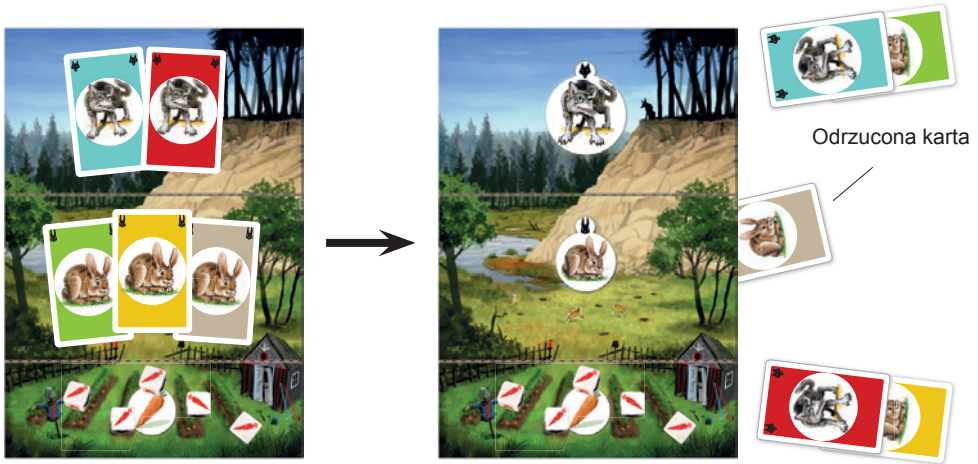
Bycie zdobyczą

Jeśli przynajmniej jedna karta została zagrana na poziom ponad kartą gracza na tej samej planszy, jego drapieżnik zostaje złapany lub odrzucony, w wyniku czego gracz go traci (myszy na rys. 1 zostają złapane przez kota).

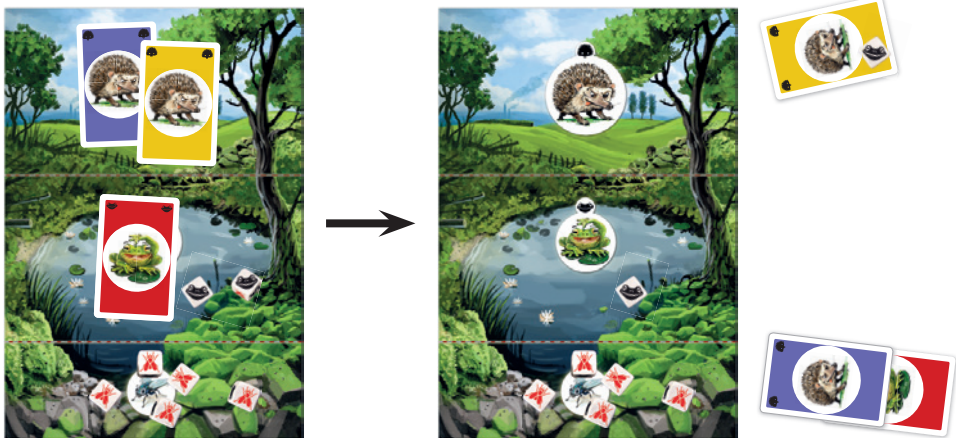


Rysunek 1

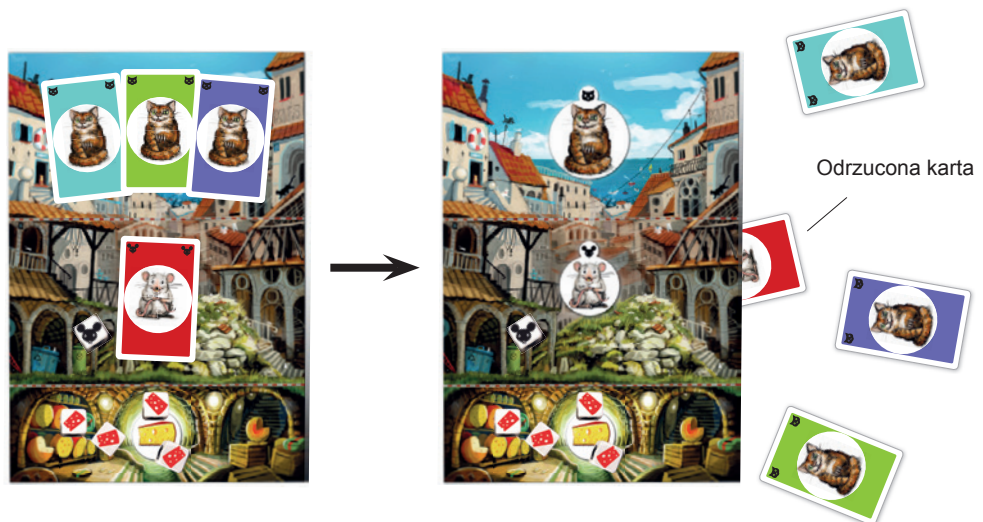




Rysunek 3



Rysunek 4



Rysunek 5

Dzielenie zdobyczy pomiędzy kilka drapieźników

Zdobycz jest zawsze dzielona równo pomiędzy drapieźniki – każdy otrzymuje taką samą część.

- **Jeśli jest więcej zdobyczy niż drapieźników na jednej planszy**, podczas łapania zdobyczy najpierw należy zabrać karty, następnie kości. Niezłapane kości zdobyczy pozostają na planszy, ale niezłapane karty zdobyczy zostają odrzucone, poprzez umieszczenie ich pod planszą (patrz rys. 3 i 4).
- **Jeśli na jednej planszy jest więcej drapieźników niż zdobyczy**, żaden z drapieźników nie łapie zdobyczy. Kości zdobyczy pozostają na planszy, ale karty zdobyczy są **odrzucone** (patrz rys. 5).

Uwaga:

- Faza *Zagrania kart* powtarzana jest 6 razy, aby każdy gracz mógł wyłożyć wszystkie swoje drapieźniki.
- Nie rzuca się kośćmi pomiędzy zagrywaniem kart.

Podliczanie punktów

Kiedy każdy gracz zagra swoje 6 kart, otrzymuje punkty za skończoną rundę:

- **1 punkt** za każdą kartę (własną i złapaną);
- **1 punkt** za każdą kość z czarnym symbolem (króliki, żaby i myszy);
- **2 punkty** za każdą kość z czerwonym symbolem (marchewki, muchy i ser).

Gracze nie otrzymują punktów za **odrzucone** karty. Wyniki wszystkich graczy zapisywane są w notesie.

Przykład:

Zielony gracz otrzymuje 16 punktów:

- 1 punkt za każdą kartę = 7 punktów,
- 1 punkt za każdą kość z czarnym symbolem = 3 punkty,
- 2 punkty za każdą kość z czerwonym symbolem = 6 punktów.



Porządkowanie

W tej fazie gracze zabierają z powrotem na rękę 6 kart w swoim kolorze, a wszystkie kości wracają do puli, by czekać na ponowny rzut.

Koniec gry

Gra kończy się po trzech rundach. Osoba z najwyższą sumą punktów ze wszystkich rund wygrywa.

W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje najwyższy osiągnięty wynik.

Przykład:

Dwaj gracze mają na koniec gry po 40 punktów. W kolejnych rundach zdobyli:

- Pierwszy: $7+13+20=40$,
- Drugi: $5+25+10=40$.

Najwyższy wynik to 25 punktów, dlatego drugi gracz wygrywa. Jeśli w takiej sytuacji wciąż następuje remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant jedno- i dwuosobowy

W wariacie dwuosobowym konkurujecie dodatkowo z jednym wymyślonym przeciwnikiem. Każdy gracz bierze jak zwykle swoje karty. Oprócz tego bierze się wszystkie 6 kart w jednym, innym kolorze – będzie to wymyślony przeciwnik. Osobno tasuje się karty przeciwnika i układa w zakryty stos. Gra toczy się standardowo, z jednym wyjątkiem – w fazie *Zagrania kart* obaj gracze najpierw wybierają swoje karty, a następnie ujawniają i wykładają górną ze stosu wymyślonego przeciwnika. Plansze rozpatruje się tak jak zwykle, przydzielając punkty wszystkim graczom (również temu wymyślonemu). Zwycięzca jest wyłaniany w ten sam sposób, co przy normalnej rozgrywce.

W wariacie jednoosobowym gra się przeciwko dwóm lub trzem wymyślonym przeciwnikom dla utrudnienia gry. Zasady są takie same – zagraj swoją kartę, a następnie odkryj wierzchnią ze stosu przeciwnika.

BRAIN GAMES © 2013 Brain Games SIA



Autor: Meelis Looveer
Ilustracje: Reinis Pētersons
Brain Games SIA
Atlāsa 10, Rīga, LV-1026, Latvija
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com



Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

**Masz jakieś pytania?
Napisz do nas,
a my chętnie
Ci pomożemy!**