



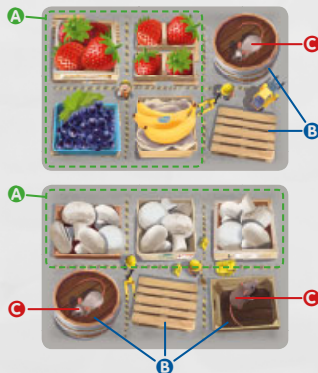
## ELEMENTY GRY

- 40 kart
- Notes
- Ołówek

Każda karta składa się z 6 pól. Mogą się na nich znajdować:

- A towary** (truskawki, banany, winogrona, marchew lub pieczarki),
- B puste skrzynki, palety, beczki** (nawet jeśli są zamknięte, uznajemy, że są puste),
- C myszy.**

Mali, dzielni robotnicy i ich wózki widłowe stanowią jedynie akcent humorystyczny.



## CEL GRY

Gracze rozstawiają towary w swoich magazynach. W skrzynkach znajdują się warzywa i owoce, część skrzynek jest pusta, a w niektórych znaleźć można... myszy! Gracze starają się rozmieścić towary w taki sposób, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Oczywiście nikt nie chce mieć myszy w swoim magazynie – za każdą z nich dostaje się punkty ujemne!

# PRZYGOTOWANIE GRY



- Potasujcie **wszystkie karty** i stwórzcie z nich stos **A** (karty leżą rewersem do góry).
- Odkryjcie ze stosu **3 karty**. Ułóżcie je na środku stołu, tak aby wszyscy gracze je widzieli. Jest to **rampa rozładunkowa B**.
- Następnie rozdajcie każdemu graczowi **po 2 karty** z góry stosu. Trzymajcie je w taki sposób, aby przeciwnicy nie widzieli, co się na nich znajduje. Każdy z was wybiera **jedną ze swoich kart** i kładzie ją odkrytą przed sobą. Karty leżące przed graczem nazywać będziemy jego **magazynem C**.
- **Drugą kartę** trzymacie w ręku **D**.

Przygotowanie gry 3-osobowej:



# PRZEBIEG ROZGRYWKI



Grę rozpoczyna osoba pracująca w magazynie (lub najmłodszy gracz). Następnie rozgrzywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz **musi dołożyć do swojego magazynu jedną kartę**. Kartą tą może być:

**A.** karta trzymana przez gracza,

**B.** karta z rampy rozładunkowej.

**A.** Jeśli gracz zdecydował się dołożyć do swojego magazynu kartę trzymaną w ręku:

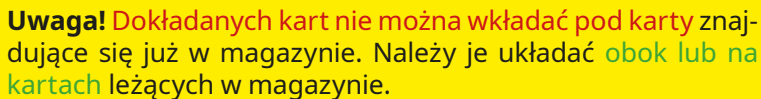
- po dołożeniu karty gracz bierze do ręki nową kartę z góry stosu (nie ujawnia jej rywalom),
- tura gracza kończy się, swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

**B.** Jeśli gracz zdecydował się dołożyć do swojego magazynu kartę z rampy rozładunkowej:

- wybiera jedną z trzech kart leżących na rampie rozładunkowej i dokłada ją do swojego magazynu,
- bierze kartę z góry stosu i kładzie odkrytą na rampie (aby znowu dostępne tu były 3 karty),
- tura gracza kończy się, swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

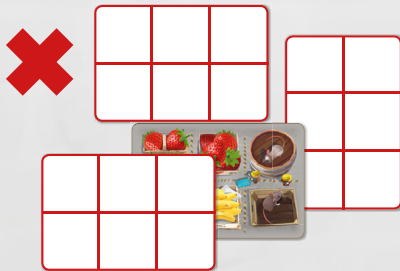
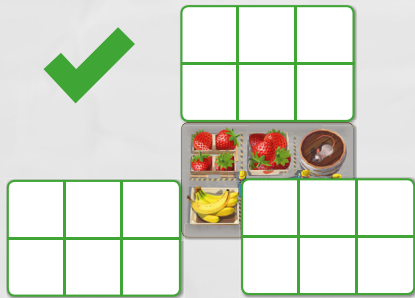
## ZASADY DOKŁADANIA KART DO MAGAZYNU

- Dokładaną kartę można obracać w dowolny sposób.
- Dokładana karta musi spełniać jeden z poniższych warunków:
  - a) stykać się bokiem (całym lub częściowo) z bokiem karty znajdującej się już w magazynie,
  - b) przykrywać (całą lub częściowo) kartę znajdującą się już w magazynie.



**Uwaga!** Dokładanych kart nie można wkładać pod karty znajdujące się już w magazynie. Należy je układać obok lub na kartach leżących w magazynie.

Poniżej przykłady poprawnego i niepoprawnego dokładania kart.



# KONIEC GRY




Gra kończy się, gdy każdy gracz dołoży **8 kart** do swojego magazynu. Następnie gracze liczą zdobyte punkty (zapisują je w notesie).

## LICZENIE PUNKTÓW

- Każdy gracz sprawdza, który towar w jego magazynie tworzy **największą grupę**. Jeśli kilka towarów tworzy tak samo liczną, największą grupę, gracz musi wybrać jeden z nich. Następnie informuje o tym pozostałe osoby.

**Grupa** to skupisko sąsiadujących ze sobą bokami pól z tym samym towarem.

- Wszyscy liczą punkty za wskazane przez graczy towary.



**Uwaga!** Może się zdarzyć, że u dwóch lub trzech graczy największą grupę tworzyć będzie ten sam towar. W takiej sytuacji powtarzający się towar punktowany będzie tylko raz.

- Punkty za towary wskazane przez graczy liczone są w poniższy sposób:
  - Policz, z ilu pól składa się w Twoim magazynie największa grupa danego towaru (np. 7 pól).
  - Policz, ile grup tego towaru jest w Twoim magazynie – włącznie z tą największą (np. 5 grup).

- Pomnóż obie powyższe wartości. Wynik stanowi liczbę zdobytych punktów (np.  $7 \times 5 = 35$  punktów) – zapisz go w notesie.
- Dodaj do siebie punkty zdobyte za towary wskazane przez graczy.
- Od powyższego wyniku odejmij punkty karne za myszy znajdujące się w magazynie: **każda mysz = 2 punkty karne**.

**Przykład:** Ola sprawdza, który towar tworzy w jej magazynie największą grupę. **Truskawki** i **winogrona** zajmują po 5 pól, musi więc wybrać jeden z tych towarów. Ola wybiera **truskawki** i informuje o tym pozostałych graczy. Inni gracze podają towary tworzące największe grupy w ich magazynach: Krysia: **banany**, Michał: **winogrona**, Patrycja: **truskawki**.

Każdy gracz będzie liczył w swoim magazynie punkty za 3 towary: **truskawki**, **banany** i **winogrona**. **Truskawki** stanowią największą grupę towarów w magazynach dwóch graczy, punkty za ten towar będą jednak liczone tylko raz.

Ola liczy punkty w swoim magazynie:

- największa grupa **truskawek** (5 pól) x liczba grup **truskawek** (4 grupy) = 20 punktów,
- największa grupa **bananów** (3 pola) x liczba grup **bananów** (2 grupy) = 6 punktów,
- największa grupa **winogron** (5 pól) x liczba grup **winogron** (1 grupa) = 5 punktów.

Ola zdobyła 31 punktów (20+6+5). Od tego wyniku musi odjąć punkty ujemne za myszy:

- w magazynie są 3 myszy = -6 punktów (każda mysz to -2 punkty).

Ola zdobyła więc 25 punktów. Wynik ten zapisuje w notesie. Pozostali gracze w taki sam sposób liczą punkty w swoich magazynach.

Magazyn Oli:



- Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa osoba, która ma w swoim magazynie mniej myszy. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



## WARIANT 2-OSOBOWY



Gra przebiega w sposób opisany powyżej. Różnicę stanowi sposób liczenia zdobytych punktów. Po zakończeniu rozgrywki każdy gracz sprawdza, które towary w jego magazynie tworzą **2 największe grupy**. Pozostałe zasady liczenia punktów nie ulegają zmianie.



## WARIANT 4-OSOBOWY



Na początku gry podzielcie się w dowolny sposób na **2 zespoły dwuosobowe**. Rozgrywka i liczenie punktów przebiegają w sposób opisany powyżej. Na koniec gry członkowie zespołu **sumują swoje wyniki**. Zespół z wyższym wynikiem wygrywa. W przypadku remisu wygrywa zespół, który ma mniej mysz w swoich magazynach.

**Uwaga!** Przygotowaliśmy dla Ciebie zabawę. Na bokach pudełka umieściliśmy wyzwania, których możesz się podjąć. Czy uda Ci się wykonać wszystkie zadania? Miłej zabawy!

### Poznaj nasze gry planszowe!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) • [nk.com.pl](http://nk.com.pl) • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa  
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2018 2plus games. All rights reserved.

Autor: Jog Kung  
Ilustracje: Roman Kucharski, Tomek Larek  
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Redakcja: Michał Szewczyk  
Marketing: Aleksandra Skłodowska  
Korekta: Katarzyna Susfał  
DTP: Cezary Szulc