

Pamiętajcie: mysz boi się kota, kot boi się słonia, a słoń boi się myszy.

Uciekając swoim zwierzęciem (lub zwierzakami), gracz musi przesunąć pionek tego zwierzęcia na sąsiadujące pole, które będzie bezpieczne. Jeżeli żadne z sąsiednich pól nie jest bezpieczne (bo zwierzak nadal będzie się bał) lub są one zajęte przez inne zwierzęta (a na jednym polu może stać maksymalnie 1 zwierzak), należy uciec na najbliższe wolne pole – tak aby przebyć możliwie jak najkrótszą drogę i zakończyć ruch w bezpiecznym miejscu. Pamiętajcie, że należy poruszyć się wszystkimi przestraszonymi zwierzakami (czyli może się zdarzyć, że gracz wykona aż 3 ruchy w swojej turze, uciekając każdym zwierzakiem).

W ekstremalnie rzadkiej sytuacji, kiedy nie można poruszyć swoim przestraszonym zwierzakiem (np. znajduje się on w rogu planszy, a na wszystkich sąsiadujących polach stoją inne zwierzaki), to pozostaje on w miejscu, nie uznaje się go za przestraszonego. Zwierzaki nie mogą nad sobą przeskakiwać.

Po ucieczce gracz kończy swoją turę, nie może wykonywać innych ruchów.

Ważne: Uciekając, można zbierać żetony pożywienia.



POLA SPECJALNE

Pola specjalne dają rozgrywce nowe możliwości strategiczne i lekko podnoszą poziom trudności. Przez kilka pierwszych rozgrywek sugerujemy nie korzystać z tych pól, aby lepiej przyswoić mechanikę i zasady gry.

Na początku rozgrywki pola specjalne zakryte są żetonami pożywienia. Od momentu, kiedy pożywienie zostanie zebrane, pole specjalne znajdujące się pod nim jest odsłonięte. Po odsłonięciu pola specjalnego można korzystać z jego efektu:



Tunel: jeżeli na początku tury mysz znajduje się na polu tunelu, może przemieścić się do innego widocznego tunelu. Jest to normalny ruch, po którego wykonaniu gracz kończy swoją turę.



Zboże: jeżeli kot znajduje się na polu zboża i jest przestraszony przez słonia z sąsiedniego pola, to może uciec, nie tracąc tury. Właściciel kota ucieka nim, a później może wykonać jeszcze jeden ruch. Jeżeli więcej zwierząt było przestraszonych, to całą turę gracz musi poświęcić na ucieczkę (dodatkowy ruch zostaje zmarnowany).



Rzeka: jeżeli słoń skończy swój ruch na rzece, może poruszyć się raz jeszcze w tej samej turze.

KONIEC GRY

Gra kończy się automatycznie, jeżeli którykolwiek z graczy zebrał 5 żetonów pożywienia. Ten gracz wygrywa grę.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Wydawnictwo Muduko jest marką
wydawniczą Fabryki Kart
Trefl-Kraków sp. z o.o.

© Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autor: Urtis Šulinskas

Ilustracje: Tomasz Kaczowski

Kierownik projektu & tłumaczenie: Marek Chołostoiakow

Opracowanie graficzne: Paweł Niziołek

Korekta: Ewa Popielarz



INSTRUKCJA

AUTOR GRY: URTIS ŠULINSKAS

STRATEGICZNA GRA RODZINNA DLA 2-4 GRACZY OD 8 LAT

TRZY ZWIERZĘTA: KOT, MYSZ I SŁOŃ PRZEMIERZAJĄ POLA, BY ZDOBYĆ SWOJE ULUBIONE SMAKOŁYKI. TAK BARDZO JAK PRAGNĄ ZDOBYĆ JEDZENIE, TAK SAMO MOCNO BOJĄ SIĘ SIEBIE NAWZAJEM. MYSZ UCIEKA OD KOTA, KOT UCIEKA OD SŁONIA, A SŁOŃ UCIEKA OD MYSZY. WYKAŻ SIĘ NAJLEPSZĄ STRATEGIĄ W PORUSZANIU SIĘ SWOIMI ZWIERZAKAMI W TEJ POZORNIE PROSTEJ GRZE. ZBIERZ NAJWIĘCEJ POŻYWIEŃ, ABY ZWYCIĘŻYĆ.

ZAWARTOŚĆ

10 PLANSZ MAPY
(KAŻDA Z NICH PODZIELONA
JEST NA 7 SZESZCOKĄTÓW)



12 PIONKÓW ZWIERZĄT
(W 4 RÓŻNYCH KOLORACH)



INSTRUKCJA

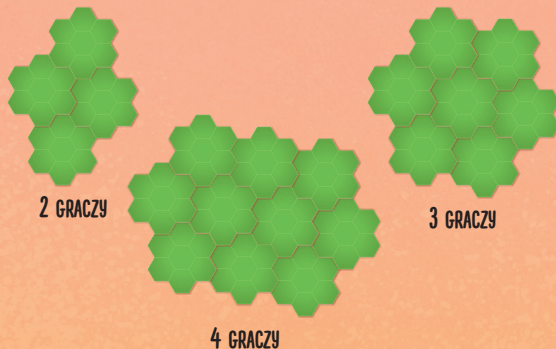


21 ŻETONÓW
POŻYWIEŃ



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wybierzcie odpowiednie plansze w zależności od liczby graczy (oznaczone na rewersie „2+” dla dwóch graczy, „2+” i „3+” dla 3 graczy i wszystkie plansze dla 4 graczy). Rozłóżcie plansze losowo, według wzoru:



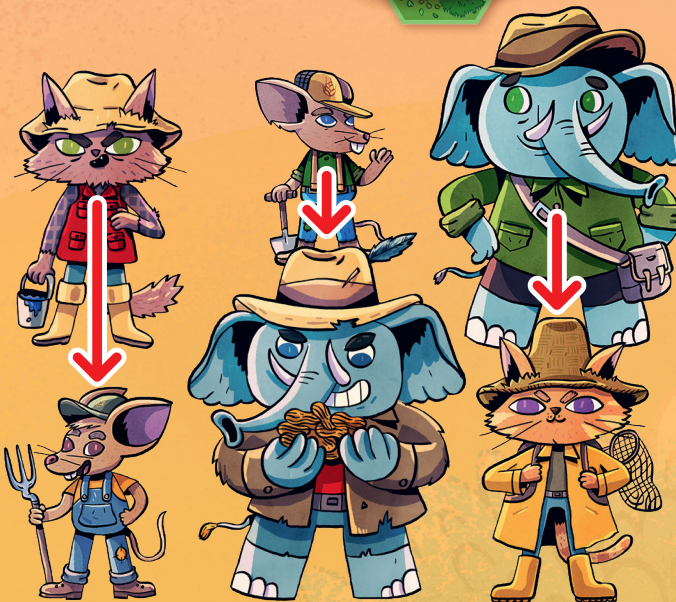
- Położcie żetony jedzenia na odpowiednich miejscach: rybki na rzekach, zboże na polach zbóż, fistaszki na tunelach.
- Każdy z graczy otrzymuje pionki słonia, kota i myszy w jednym wybranym wcześniej kolorze.
- Następnie, rozpoczynając od najmłodszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze rozkładają swoje zwierzęta na połączonych planszach. Każdy gracz w swojej turze może położyć 1 zwierzę na polu, na którym nie ma jedzenia ani innych zwierząt. Następnie swojego zwierzęcia kładzie kolejny gracz itd., do momentu aż wszyscy gracze rozłożą swoje zwierzęta.

Ważne: zwierzęcia nie można kłaść na polu sąsiadującym z polem, na którym znajduje się straszący go inny zwierzę.

Mysz boi się kota, kot boi się słonia, słoń boi się myszy. Dotyczy to również zwierząt jednego gracza: **mysz gracza A boi się kota gracza A.**

- Po rozstawieniu wszystkich zwierząt rozpoczyna się rozgrywka. Zaczyna gracz, który pierwszy położył swojego zwierzęcia na planszy.

Przykład: Gracz A chciałby postawić swoją mysz na polu sąsiadującym z polem, na którym jest kot. Nie może tego zrobić, bowiem mysz boi się kota. W takim razie, zamiast myszy, stawia tam swojego słonia. Może tak zrobić, ponieważ postawione przez niego zwierzę (słoń) nie boi się zwierzęcia z sąsiedniego pola. Gdyby jednak zamiast kota była tam mysz, gracz nie mógłby postawić obok niej słonia. **Te same zasady dotyczą poruszania się w trakcie rozgrywki.**



KOT ▶ MYSZ

Mysz boi się kota!

MYSZ ▶ SŁOŃ

Słoń boi się myszy!

SŁOŃ ▶ KOT

Kot boi się słonia!

ROZGRYWKA

CEL

Celem gry jest zdobycie 5 dowolnych żetonów pożywienia. Zdobywa się je, wchodząc odpowiednim zwierzęciem na odpowiednie pole z jedzeniem. Mysz może zebrać zboże, kot złowić rybę, a słoń wykopać fistaszki. Pamiętajcie jednak o tym, że zwierzęta boją się siebie!



RUCH

W każdej turze gracz może ruszyć jednym ze swoich zwierzątek na sąsiednie pole. Sąsiednie pola to takie, które stykają się ze sobą minimum jednym bokiem. Można poruszać się zarówno na puste pole, jak i na pole z pożywieniem. Nie można przejść na pole, na którym stoi już inny zwierzę. Jeżeli zwierzę wejdzie na pole z pożywieniem, które może zebrać, gracz zabiera żeton pożywienia jako punkt. Na 1 polu może znajdować się tylko 1 zwierzę. Zwierzęciem nie można poruszać się na pola, w których sąsiedztwie znajduje się inny zwierzę, który go straszy.

STRASZENIE ZWIERZĄT

Jeżeli na początku tury gracza jego zwierzę bądź zwierzęta znajdują się na polach sąsiadujących z polami, na których są straszące je zwierzęta – ten gracz musi poświęcić swoją turę na ucieczkę wszystkimi swoimi przestraszonymi zwierzętami. Można straszyć swoje zwierzęta (to istotny element taktyki).

Przykład: Marek rozpoczyna swoją turę. Jego czerwona mysz znajduje się na polu sąsiadującym z niebieskim kotem, który należy do Gosi. Marek musi poświęcić swoją turę na ucieczkę swoją myszą.