



# Sprytne myszki

ZASADY GRY



© KUKURYKU®





## OPIS TAFELKÓW I ICH DZIAŁANIE



**MYSZ** - Każdy z graczy dysponuje taką samą liczbą myszy. Zadaniem myszy jest zdobycie sera. Aby zdobyć ser, tafelek z myszką musi stykać się jednym bokiem z tafelkiem przedstawiającym ser.



**SUPERMYSZ** - Supermyszy nie boją się kotów ani pułapek.



**MYSZ Z SYMBOLEM PUŁAPKI** - Myszy z symbolem pułapki nie boją się pułapek i nie mogą być w nie złapane.



**MYSZ Z SYMBOLEM KOTA** - Myszy z symbolem kota, przyjaźnią się z tym kotem i nie mogą zostać przez niego złapane.



**KOTY** - Koty polują na myszy. Jeżeli tafelek z kotem styka się bokiem z tafelkiem myszy, oznacza to, że mysz zostanie złapana. Wyjątkiem są Supermyszy, które nie boją się kotów i one nie mogą zostać złapane. Drugi wyjątek to myszy, które na tafelkach mają symbol kota z którym się przyjaźnią i ten kot nie łapie takiej myszki.



**MLEKO** - Koty bardziej od polowania na myszy lubią mleko. Jeżeli obok kota zostanie położony tafelek z mlekiem, taki kot nie będzie łapał już myszy.



**PUŁAPKA** - Jeżeli tafelek z myszką będzie stykał się z tafelkiem z pułapką - mysz zostaje złapana i nie będzie mogła zdobyć sera. W pułapki nie łapią się Supermyszy oraz myszy z symbolem pułapki na tafelku. Jeżeli pułapka zostanie otoczona przez myszy ze wszystkich czterech stron, myszki wspólnymi siłami ją rozbijają i taka pułapka przestaje działać.



**SER** - Za każdy ser znajdujący się obok myszy, gracz zdobędzie punkt, oczywiście jeżeli myszka nie da się wcześniej złapać!

## KONIEC GRY

Gdy graczom skończą się tafelki do dobierania, grają dalej dopóki nie ułożą wszystkich tafelków, jakie zostały im jeszcze w ręce. Gdy ostatni z graczy zagra swój ostatni tafelek, następuje koniec gry.

Przed przystąpieniem do liczenia punktów, należy wykonać następujące działania, w przedstawionej poniżej kolejności:

- 1 Odwróć na drugą stronę wszystkie tafelki kotów, które znajdowały się obok tafelków z mlekiem.
- 2 Odwróć na drugą stronę wszystkie pułapki, które zostały otoczone przez myszy z czterech stron.
- 3 Odwrócić wszystkie myszy, które zostały złapane przez koty.
- 4 Odwrócić wszystkie myszy, które zostały złapane w pułapki.

*Przykładowa rozgrywka dwóch graczy – koniec gry*



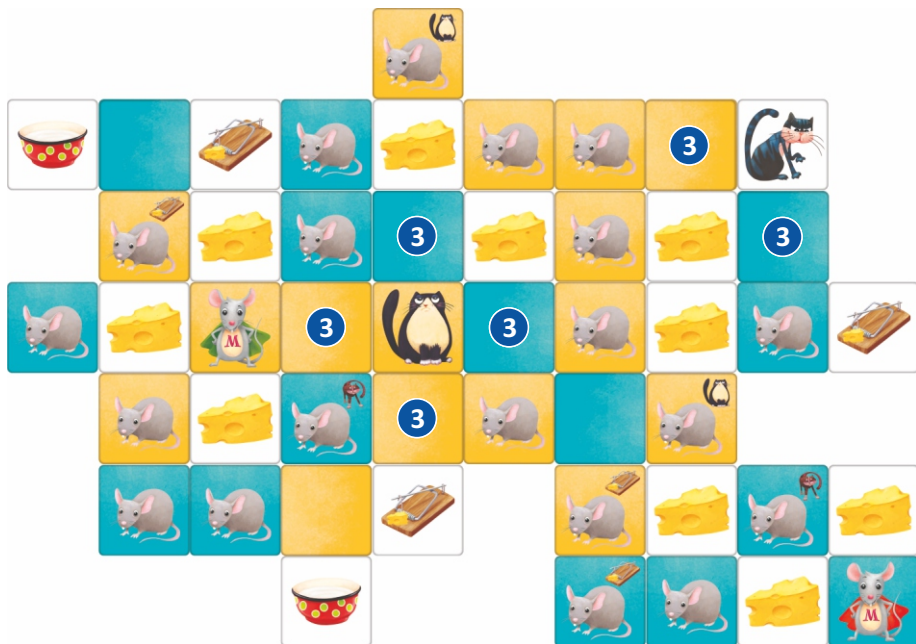
**1** Odwracamy koty, które znajdują się obok mleka.



**2** Odwracamy pułapki rozbrojone przez myszy.



**3** Odwracamy myszy złapane przez koty.



**4** Odwracamy myszy złapane w pułapki.



## LICZENIE PUNKTÓW

Po wykonaniu wszystkich powyższych czynności na polu gry zostaną tylko te myszki, które nie dały się złapać! Gracze podliczają, ile sera zdobyły jego myszy. Każda mysz zdobywa tyle punktów, ile tafelków z serem znajduje się obok niej.

**UWAGA! Jeżeli obok sera znajduje się kilka myszy, każda z nich otrzymuje punkt.**

Przykład liczenia punktów:



Punkty żółtego gracza:

$$1 + 2 + 2 + 2 + 3 + 1 + 2 + 2 + 1 = 16 \text{ pkt}$$

Punkty niebieskiego gracza:

$$1 + 1 + 1 + 1 + 3 + 2 + 2 = 11 \text{ pkt}$$



[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)

### Sprytne myszki - gra

Producent:

KUKURYKU Julia Pogorzelska

ul. Ekonomiczna 4

42-271 Częstochowa, POLSKA

tel./fax +48 34 340 11 50

e-mail: [biuro@kukuryku.co](mailto:biuro@kukuryku.co)

ilustracje:

Dorota Szoblik

pomysł i zasady gry:

Krzysztof Matusik

grafika:

studio KUKURYKU



**2-4**  
graczy



**6-99**  
lat

5 901738 564558