

МИШОЛОВКА



2-4
гравці



6-99
років

© KUKURYKU®

ІНСТРУКЦІЯ

ПІДГОТОВКА

У гру можуть грати від двох до чотирьох гравців. Гравці ділять між собою набори фішок із зворотною стороною одного кольору, перемішують їх і складають у купу лицьовою стороною вниз. Набір складається з 24 фішок. Потім кожен гравець бере в руку три верхні фішки в купці і не показує їх іншим гравцям.



ГРА

Наймолодший гравець починає гру, а потім інші гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець кладе одну зі своїх фішок з руки таким чином, щоб принаймні одна сторона стикалася з фішками, які вже розміщені на ігровому полі. Єдиним винятком є перша фішка, яку перший гравець просто кладе в центр столу, щоб розпочати гру. Поклавши фішку, гравець бере одну фішку зі своєї купки, щоб у нього в руці було три фішки. Потім ходить гравець зліва.

Гравці намагаються розташувати фішки таким чином, щоб їхні миші торкалися одним боком фішок із сиром і не торкалися фішок з котами або пастками.

зразок гри для 2 гравців



ОПИС ФІШОК ТА ЇХНІ ДІЇ



МИША - у кожного гравця однакова кількість мишей. Завдання мишки — дістати сир. Щоб отримати сир, фішка з мишею повинна торкатися однією стороною фішки, що зображує сир.



СУПЕРМИША - Супермиші не бояться ані котів, ані пасток.



МИША ІЗ СИМВОЛОМ ПАСТКИ - Миші із символом пастки не бояться пасток і їх не можна зловити.



МИША ІЗ СИМВОЛОМ КОТА - Миші із символом кота дружать з цим котом і їх не можна зловити.



КОТИ - Коти полюють на мишей. Якщо фішка кота стикається з фішкою миші однією зі сторін, миша буде спіймана. Виняток становлять Супермиші, які не бояться котів, і їх неможливо зловити. Другий виняток — миші, у яких на фішках є символ кота, з яким вони дружать, і кіт таку мишу не ловить.



МОЛОКО - Коти люблять молоко більше, ніж полювати на мишей. Якщо біля кота покласти фішку з молоком, кіт більше не буде ловити мишей.



ПАСТКА - Якщо фішка з мишею торкається фішки з пасткою - миша спіймана і не зможе дістати сир. Супермиші та миші із символом пастки на фішці не потрапляють у пастки. Якщо пастка оточена мишами з усіх чотирьох сторін, миші разом знешкоджують її, і пастка перестає працювати.



СИР - За кожен сир поруч із мишею гравець отримує бал, звичайно якщо мишу не встигли упіймати!

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо у гравців закінчуються відповідні фішки, вони продовжують гру, поки не покладуть усі фішки, які залишилися у них в руках. Коли останній гравець розіграв свою останню фішку, гра закінчується.

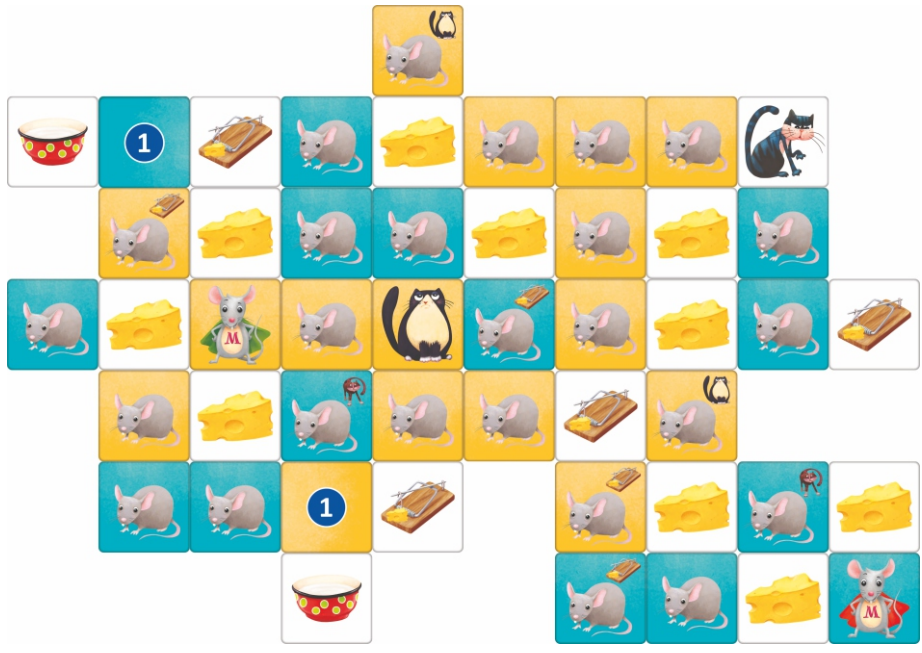
Перш ніж розпочати підрахунок балів, виконайте такі дії в порядку, показаному нижче:

- 1 Переверніть всі фішки котів, які були поруч із фішками з молоком.
- 2 Переверніть всі пастки, які були оточені мишами з усіх чотирьох сторін.
- 3 Переверніть всіх мишей, яких спіймали коти.
- 4 Переверніть всіх мишей, які потрапили в пастку.

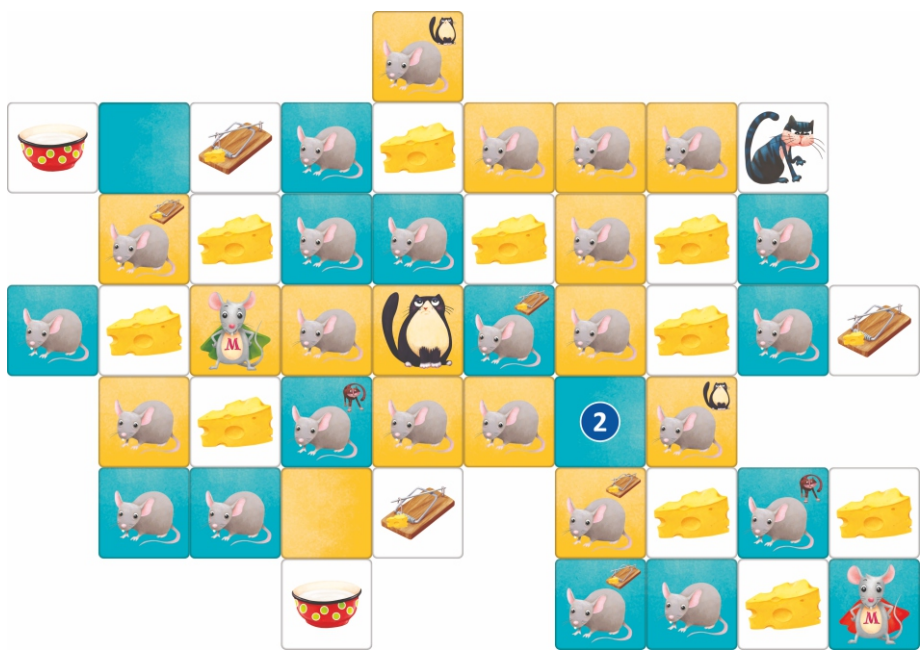
Зразок гри двох гравців – кінець гри



1 Перевертаємо котів, які знаходяться біля молока.



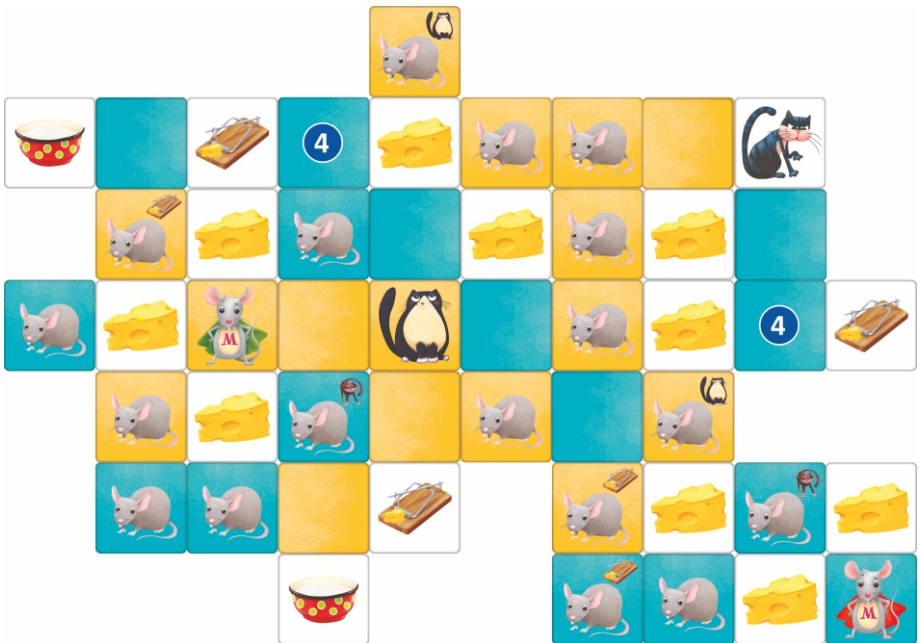
2 Перевертаємо пастки, знешкоджені мишами.



3 Перевертаємо мишей, яких спіймали коти.



4 Перевертаємо мишей, які потрапили в пастку.



ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Після виконання всіх перерахованих вище кроків на ігровому полі залишаться лише ті миші, яких не вдалось упіймати! Гравці підраховують, скільки сиру здобули миші. Кожна миша отримує стільки балів, скільки фішок з сиром є поруч із нею.

УВАГА! Якщо поруч із сиром є кілька мишей, кожна з них отримує бал.

Приклад підрахунку балів:



Бали жовтого гравця:

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

Бали синього гравця:

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



www.kukuryku.co

Pułapka na myszy - gra

Producent:

KUKURYKU Julia Pogorzelska

ul. Ekonomiczna 4

42-271 Częstochowa, POLSKA

tel./fax +48 34 362 91 59

e-mail: biuro@kukuryku.co

ilustracje:

Dorota Szoblik

pomysł i zasady gry:

Krzysztof Matusik

grafika:

studio KUKURYKU



2-4

grawcy



6-99

rokів

5 901738 564121