

# ZASADY GRY

## PRZYGOTOWANIE

W grze może brać udział od dwóch do czterech graczy. Gracze rozdzielają między siebie komplety tafelków z rewersem w jednym kolorze, tasują je i kładą zakryte obok siebie w stosie. Na komplet składają się 24 tafelki. Następnie każdy gracz bierze trzy pierwsze tafelki ze stosu do ręki i trzyma je w tajemnicy przed innymi graczami.

## ROZGRYWKA

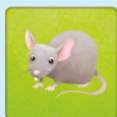
Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a następnie pozostali gracze wykonują swoje tury jeden za drugim, zgodnie ze wskazówkami zegara. W swojej turze gracz dokłada jeden ze swoich tafelków tak, aby stykał się conajmniej jednym bokiem z już ułożonymi tafelkami na polu gry. Jedynym wyjątkiem jest pierwszy tafelek, który pierwszy gracz kładzie na środku stołu rozpoczynając układanie pola gry. Po ułożeniu tafelka, gracz dobiera tafelek ze swojego stosu, tak aby mieć trzy sztuki w ręce. Następnie ruch wykonuje gracz po lewej.

Gracze starają się układać tafelki tak, aby ich myszy stykały się jednym bokiem z tafelkami z serem i nie stykały się z tafelkami kotów ani pułapek.

przykładowa rozgrywka  
2 graczy



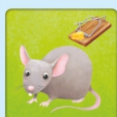
## OPIS TAFELKÓW I ICH DZIAŁANIE



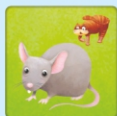
**MYSZ** – Każdy z graczy dysponuje taką samą liczbą myszy. Zadaniem myszy jest zdobycie sera. Aby zdobyć ser, tafelek z myszą musi stykać się jednym bokiem z tafelkiem przedstawiającym ser.



**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 myszy.



**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 myszą 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 mysz 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 kolejności (patrz rysunek poniżej):**

- 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*

## LICZENIE PUNKTÓW

Po wykonaniu wszystkich powyższych czynności na polu gry zostaną tylko te myszy, 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:

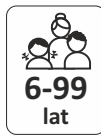
$$1 + 2 + 2 + 2 + 3 + 1 + 2 + 2 + 1 = 16 \text{ pkt}$$

Punkty niebieskiego gracza:

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

### Super mysz - gra

Producent: KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, POLSKA  
office@kukuryku.co  
www.kukuryku.co





# PRAVIDLA HRY

## PŘÍPRAVA

Hry se mohou zúčastnit dva až čtyři hráči. Hráči si rozdělí mezi sebe sady destiček s rubem v jedné barvě, zamíchají je a položí lícem dolů vedle sebe na hromádce. Sada se skládá z 24 destiček. Pak si každý hráč vezme první tři destičky z hromádky do ruky a drží je tak, aby ostatní hráči neviděli, jaké má destičky.

## HRA

Hru zahájí nejmladší hráč a pak ostatní hráči postupně provádějí své tahy ve směru chodu hodinových ručiček. Hráč ve svém tahu doloží jednu ze svých destiček z ruky tak, aby se alespoň jednou stranou dotýkala destiček již umístěných na hrací ploše. Jedinou výjimkou je první destička, kterou první hráč zkrátka položí doprostřed stolu a začne ukládat herní pole. Po položení destičky si hráč přibere jednu destičku ze své hromádky tak, aby měl v ruce tři. Pak hráč vlevo provede svůj tah.

Hráči se snaží uspořádat destičky tak, aby se jejich myši dotýkaly destiček se sýrem jednou stranou a nedotýkaly se destiček s kočkami nebo pastmi.

ukázka hry pro  
2 hráče





## POPIS DESTIČEK A JEJICH FUNKCE



**MYŠ** – Každý hráč má stejný počet myši. Úkolem myši je získat sýr. Abyste získali sýr, musí se destička s myší jednou stranou dotýkat destičky představující sýr.



**SUPERMYŠ** – Supermyši se nebojí koček ani pastí.



**MYŠ SE SYMBOLEM PASTI** – Myši se symbolem pasti se nebojí pasti a nelze je do nich chytit.



**MYŠ SE SYMBOLEM KOČKY** – Myši se symbolem kočky se s touto kočkou kamarádí a nedají se od ní chytit.



**KOČKY** – Kočky chytají myši. Pokud se destička s kočkou dotýká stranou destičky s myší, myš bude chycena. Výjimkou jsou Supermyši, které se nebojí koček a ty nelze chytit. Druhou výjimkou jsou myši, které mají na destičkách symbol kočky, se kterou se kamarádí a tato kočka takovou myš nechytá.



**MLÉKO** – Kočky mají raději mléko než chytání myši. Pokud bude vedle kočky položená destička s mlékem, taková kočka již nebude chytat myši.



**PAST** – Pokud se destička s myší dotkne destičky s pastí – myš je chycena a nebude moci získat sýr. Do pasti se nechytí Supermyši a myši se symbolem pasti na destičce. Pokud je past obklopena myšmi ze všech čtyř stran, myši ji společně odzbrojí a past přestane fungovat.



**SÝR** – Za každý sýr umístěný vedle myši hráč získá bod, samozřejmě, pokud se myš nedá chytit dřív!

## KONEC HRY



Když hráčům dojdou destičky pro přibírání, pokračují ve hře, dokud neumístí všechny destičky, které jim zbyly v ruce. Když poslední hráč vyloží svou poslední destičku, hra skončí.

**Než začnete počítat body, proveďte následující kroky v níže uvedeném pořadí (viz obrázek níže):**

- 1 Otočte směrem dolů všechny destičky s kočkami, které byly vedle destiček s mlékem.
- 2 Otočte směrem dolů všechny pasti, které byly obklopeny myši ze všech čtyř stran.
- 3 Otočte směrem dolů všechny myši, které chytily kočky.
- 4 Otočte směrem dolů všechny myši, které se chytily do pasti.



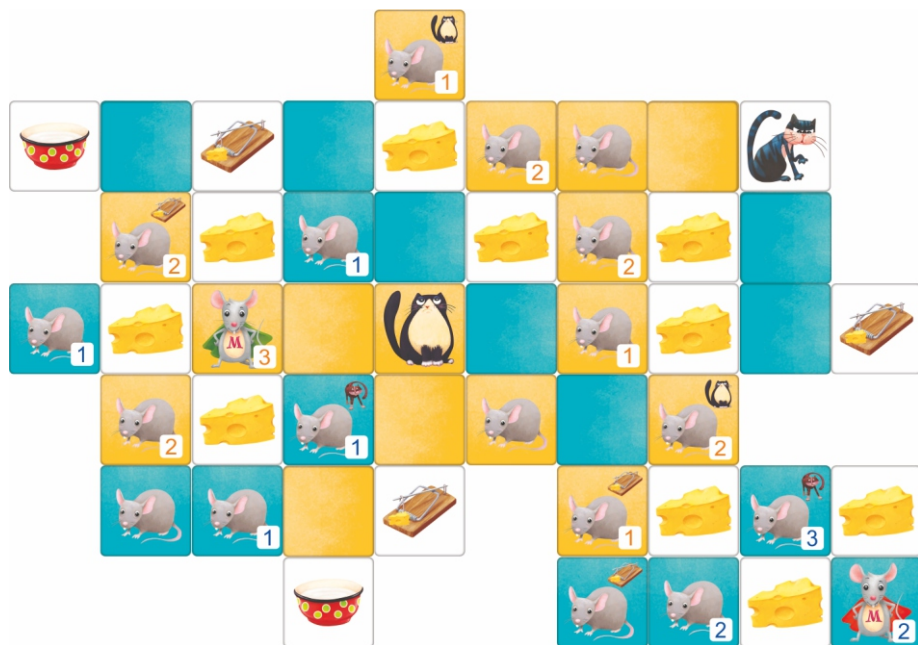
*Příkladová hra dvou hráčů – konec hry*



# POČÍTÁNÍ BODŮ

Po dokončení všech výše uvedených kroků zůstanou na herní ploše pouze myši, které se nedaly chytit! Hráči počítají, kolik sýra jeho myši získaly. Každá myš získá tolik bodů, kolik je destiček se sýrem vedle ní.

**POZOR! Pokud je vedle sýra několik myší, každá získá bod.**



*Příklad počítání bodů:*

*Body žlutého hráče:*

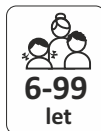
$$1 + 2 + 2 + 2 + 3 + 1 + 2 + 2 + 1 = 16 \text{ bodů}$$

*Body modrého hráče:*

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

## Super mouse - hra

Výrobce: KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, POLSKO  
office@kukuryku.co  
www.kukuryku.co





# PRAVIDLÁ HRY

## PRÍPRAVA

Do hry sa môžu zapojiť dvaja až štyria hráči. Hráči si rozdelia súpravy kartičiek s rubovou stranou v jednej farbe, zamiešajú ich a položia k sebe na hromadu lícom dolu. Súprava sa skladá z 24 kartičiek. Následne si každý hráč zoberie tri prvé kartičky z hromady do ruky a drží ich tak, aby ich nevideli ostatní hráči.

## HRA

Hru začína najmladší hráč, a následne je na ťahu ďalší hráč v poradí, v smere hodinových ručičiek. Keď je hráč na ťahu, vyloží jednu z kartičiek, ktoré má v ruke tak, aby sa aspoň jednou stranou dotýkala kartičiek, ktoré sú už vyložené na hracom poli. Jedinou výnimkou je prvá kartička, ktorú prvý hráč jednoducho položí do stredu stola, čím zaháji ukladanie kartičiek na hracom poli. Po položení kartičky si hráč ťahá jednu kartičku zo svojej hromady, aby mal v ruke tri kusy. Následne je na ťahu hráč, ktorý je naľavo.

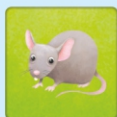
Hráči sa snažia ukladať kartičky tak, aby sa ich myšky dotýkali jednou stranou kartičiek so syrom a nedotýkali sa kartičiek s mačkami ani pascami.

*príklad hry pre  
2 hráčov*





## OPIS KARTIČIEK A ICH FUNKCIA



**MYŠ** – každý hráč disponuje rovnakým počtom myši. Úlohou myši je získať syr. Na to, aby získala syr, sa musí kartička s myšou dotýkať jednou stranou kartičky, ktorá predstavuje syr.



**SUPERMYŠ** – Supermyši sa neboja mačiek ani pascí.



**MYŠ SO SYMBOLOM PASCE** – Myši so symbolom pasce sa neboja pascí a nemôžu sa do nich chytiť.



**MYŠ SO SYMBOLOM MAČKY** – Myši so symbolom mačky sú s touto mačkou spriatelené a ona ich nemôže uloviť.



**MAČKY** – Mačky lovia myši. Ak sa kartička s mačkou dotýka jednou stranou kartičky s myšou, znamená to, že myš je ulovená. Výnimkou sú Supermyši, ktoré sa mačiek neboja a nemôžu byť ulovené.



Druhou výnimkou sú myši, ktoré majú na kartičkách symbol mačky, s ktorou sú spriatelené, a táto mačka takúto myš neloví.



**MLIEKO** – Mačky majú radšej mlieko ako lovenie myši. Ak sa vedľa mačky položí kartička s mliekom, takáto mačka už nebude loviť myši.



**PASCA** – Ak sa kartička s myšou bude dotýkať kartičky s pascou – myš bude chytená do pasce a nebude môcť získať syr. Do pasce sa nechytia Supermyši a myši so symbolom pasce na kartičke. Ak bude pasca zo všetkých štyroch strán obklopená myšami, myšky ju spoločnými silami zneškodnia a takáto pasca prestáva fungovať.



**SYR** – Za každý syr, ktorý sa nachádza vedľa myši, získa hráč jeden bod, samozrejme ak sa predtým myška nedá chytiť!

Keď hráčom dôjdu kartičky, ktoré si ťahajú, hrajú ďalej až kým nevyložia všetky kartičky, ktoré im ešte ostali v ruke. Keď posledný hráč vyloží svoju poslednú kartičku, hra sa končí.

**Predtým, ako sa začnú počítať body, je potrebné vykonať nasledovné úkony v uvedenom poradí (pozri obrázok nižšie):**

- 1 Otočte na druhú stranu všetky kartičky mačiek, ktoré sa nachádzali vedľa kartičiek s mliekom.
- 2 Otočte na druhú stranu všetky pasce, ktoré boli zo štyroch strán obklopené myšami.
- 3 Otočte všetky myši, ktoré boli ulovené mačkami.
- 4 Otočte všetky myši, ktoré sa chytili do pasce.



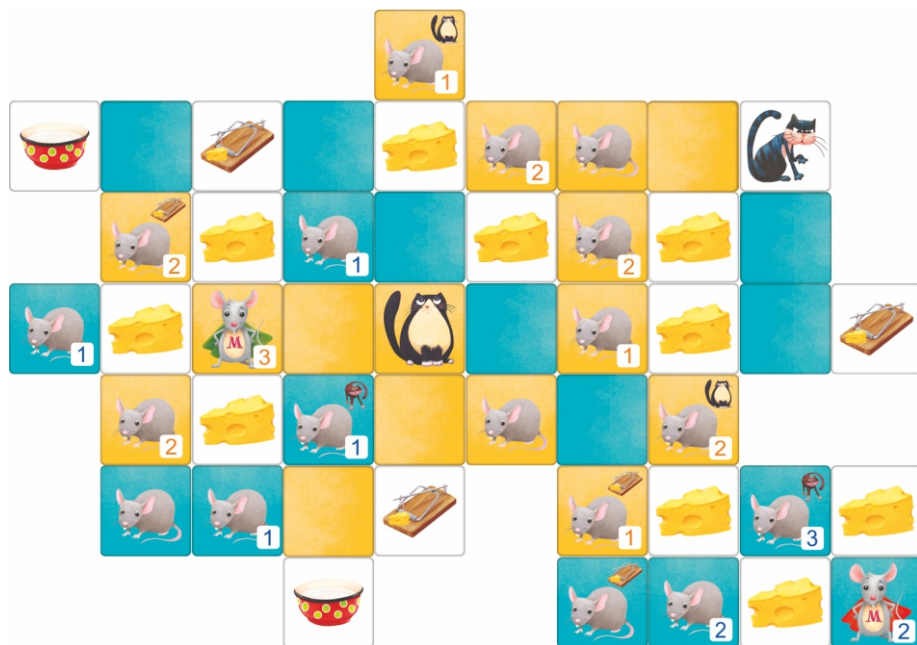
*Ukázková hra pre dvoch hráčov – koniec hry*



## POČÍTANIE BODOV

Po vykonaní všetkých vyššie uvedených úkonov zostanú na hracom poli iba tie myšky, ktoré sa nedali chytiť! Hráči spočítajú, koľko syra získali ich myši. Každá myš získa toľko bodov, koľko kartičiek so syrom sa vedľa nej nachádza.

**POZOR! Ak sa vedľa syra nachádza niekoľko myší, každá z nich získava bod.**



*Príklad počítania bodov:*

*Body žltého hráča:*

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

*Body modrého hráča:*

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

Super mouse - hra  
Výrobca: KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, POLSKO  
office@kukuryku.co  
www.kukuryku.co



# JÁTÉKSZABÁLYOK

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékban minimum kettő, maximum négy játékos vehet részt. A játékosok elosztják egymás között az egyszínű hátoldalú lapocskák készleteket, elkeverik azokat és letakarva leteszik azokat egymás mellé egy kupacban. Egy készlet 24 lapocskából áll. Ezután minden játékos a kezébe veszi az első három lapocskát a kupacból, és a többi játékos elől eltakarva tartja a kezében.

## A JÁTSZMA

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd utána a többi játékos egymás után, az óramutató járásával megegyező irányban kerül sorra. A játékos a saját lépésében a kezében lévő lapocskái közül egyet úgy tesz hozzá, hogy az a játéklemezén már elhelyezett lapkák legalább egyik oldalát érintse. Az egyetlen kivétel az első lapocskára, amelyet az első játékos egyszerűen az asztal közepére helyez, amikor elkezdi a játéktér kialakítását. A lapka lerakása után a játékos húz egy lapocskát a paklijából, így három lapka marad a kezében. Ezután a bal oldali játékos lép.

A játékosok igyekeznek úgy elrendezni a lapkákat, hogy az egerük a saját lapocskák egyik oldalát érintse, és ne érintse a macska- vagy csapda lapocskákat.

*példa 2 játékos  
játszmájára*



## A LAPOCSKÁK LEÍRÁSA ÉS FUNKCIÓJUK



**EGÉR** – Minden játékosnak ugyanannyi egere van. Az egér feladata a sajt megszerzése. A sajt megszerzéséhez az egérrel ellátott lapocskának az egyik oldalát össze kell érintenie a sajtot ábrázoló lapocskával.



**SUPEREGÉR** – A szuperegerek nem félnek sem a macskáktól, sem a csapdáktól.



**EGÉR CSAPDA SZIMBÓLUMMAL** – A csapda szimbólummal ellátott egerek nem félnek a csapdáktól, és nem lehet őket csapdába ejteni.



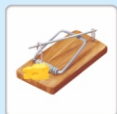
**EGÉR MACSKA SZIMBÓLUMMAL** – A macska szimbólummal ellátott egerek barátkoznak a macskával, ezért az nem kapja őt.



**MACSKÁK** – A macskák egerekre vadásznak. Ha a macska lapocska oldala érintkezik egy egér lapocskával, az azt jelenti, hogy az egér el lett kapva. Kivételt képeznek a Szuperegerek, amelyek nem félnek a macskáktól, és nem lehet őket elkapni. A másik kivétel azok az egerek, amelyeknek a lapocskáján macska szerepel, amellyel barátok, és ez a macska nem kap el egy ilyen egeret.



**TEJ** – A macskák jobban szeretik a tejet, mint az egérvadászatot. Ha a macska mellé egy tej lapocska kerül, az a macska már nem fog egeret fogni.



**CSAPDA** – Ha egy egér lapocska egy csapda lapocskával érintkezik – az egér elkapásra került, és nem tudja megszerezni a sajtot. A Szuperegerek és a csapda szimbólummal ellátott egerek nem esnek csapdába. Ha a csapdát mind a négy oldalról egerek veszik körül, az egerek azt közösen hatástalanítják, és az ilyen csapda már nem működik.



**SAJT** – Minden egyes sajtért, ami az egér mellett van, a játékos kap egy pontot, persze csak akkor, ha az egeret korábban nem kapták el!

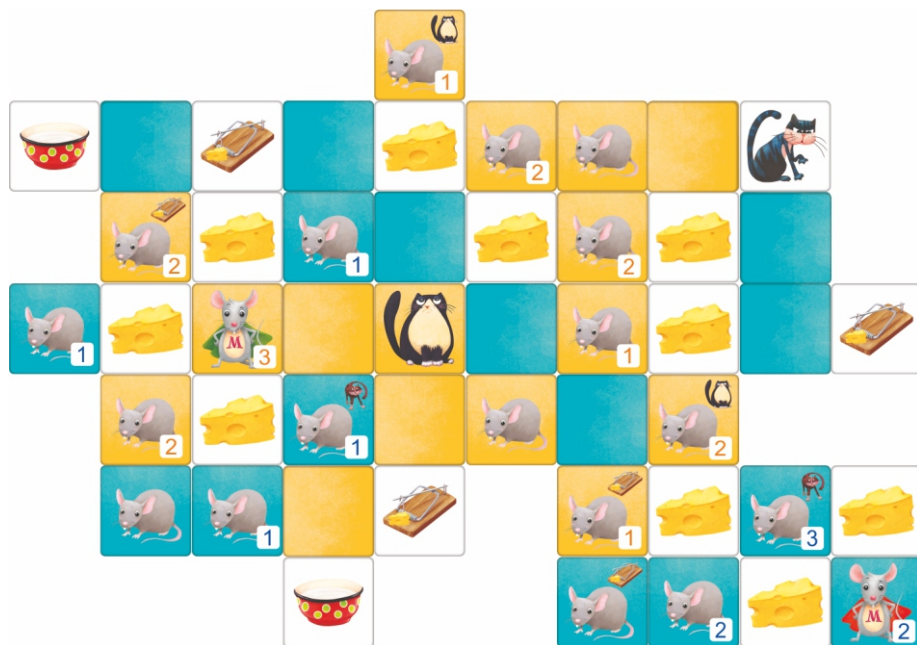




## A PONTOK ÖSSZESZÁMOLÁSA

Ha mindez megtörtént, csak azok az egerek maradnak a játéktéren, amelyeket nem kaptak el! A játékosok összeszámolják, hogy mennyi sajtot szereztek az egereik. Minden egér annyi pontot kap, ahány sajt lapocskája van mellette.

**FIGYELEM!** Ha a sajt mellett több egér van, mindegyik kap egy pontot.



*Példa a pontszámításra:*

*A sárga játékos pontjai:*

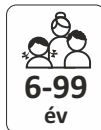
$$1 + 2 + 2 + 2 + 3 + 1 + 2 + 2 + 1 = 16 \text{ pont}$$

*A kék játékos pontjai:*

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

### Szuper egér - játék

Gyártja: KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, Lengyelország  
office@kukuryku.co  
www.kukuryku.co







# REGULILE JOCULUI

## PREGĂTIRE

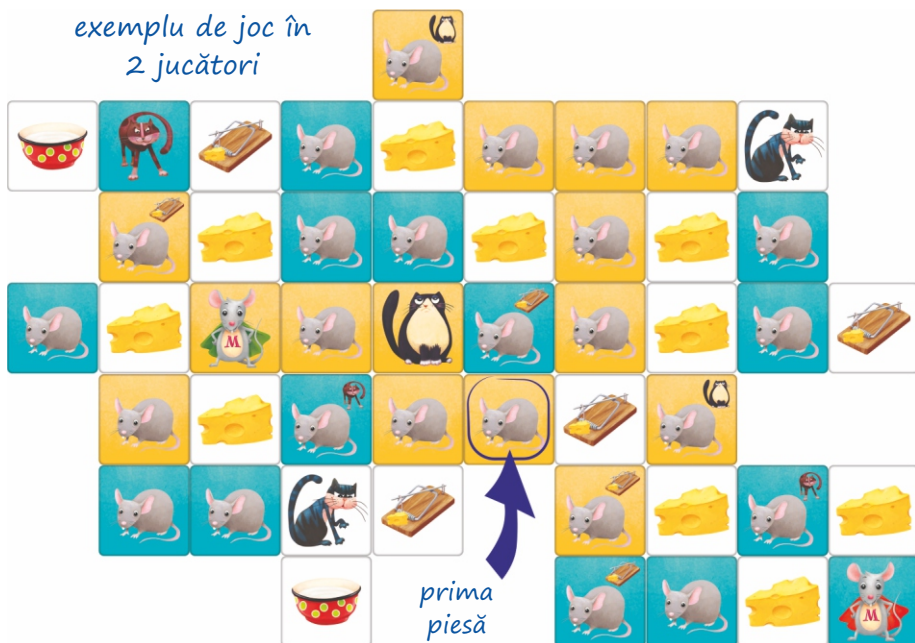
La joc pot participa de la 2 până la 4 jucători. Jucătorii își împart seturile de piese cu verso de aceeași culoare, le amestecă și le pun grămadă acoperite unele lângă altele. Un set este compus din 24 de piese. Apoi, fiecare jucător ia primele 3 piese din grămadă în mână și le ține așa, încât ceilalți jucători să nu le poată vedea.

## JOCUL

Cel mai tânăr jucător începe jocul, apoi ceilalți jucători vin la rând unul după altul, în sensul acelor de ceasornic. Când îi vine rândul, jucătorul adaugă una dintre piesele din mână astfel, încât să atingă cel puțin o parte cu piesele deja așezate pe câmpul de joc. Singura excepție este prima piesă, pe care primul jucător pur și simplu o plasează în centrul mesei pentru a începe așezarea câmpului de joc. După ce a așezat o piesă, jucătorul trage o piesă din teancul său, astfel încât să aibă trei în mână. Apoi vine rândul jucătorului din stânga.

Jucătorii se străduiesc să așeze piesele astfel, încât șoricelii lor să se atingă cu o margine de piesele cu brânză și să nu se atingă de piesele cu pisici sau de capcane.

*exemplu de joc în  
2 jucători*



## DESCRIEREA PIESELOR ȘI FUNCȚIONAREA LOR



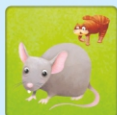
**ȘORICEL** – fiecare jucător dispune de același număr de șorice. Sarcina șoriceilor este să obțină brânza. Pentru a obține brânza, piesa cu șoricel trebuie să se atingă cu marginea laterală de piesa care prezintă brânza.



**SUPER ȘORICELUL** – Superșoriceii nu se tem de pisici sau de capcane.



**ȘORICELUL CU SIMBOLUL CAPCANEI** – Șoriceii cu simbolul capcanei nu se tem de capcane și nu pot fi prinși în acestea.



**ȘORICELUL CU SIMBOLUL PISICII** – șoriceii cu simbolul pisicii se vor împrieteni cu această pisică și nu pot fi prinși de aceasta.



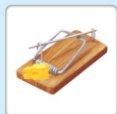
**PISICI** – Pisicile vânează șoriceii. Dacă piesa cu pisica vine în contact lateral cu piesa șoricelului, înseamnă că șoarecele va fi prins. Excepție fac Super Șoriceii, care nu se tem de pisici și nu pot fi prinși.



A doua excepție sunt șoriceii care au pe piese simbolul pisicii, cu care sunt prieteni și pisica nu va prinde acel șoricel.



**LAPTE** – Mai mult decât să vâneze șoriceii, pisicilor le place laptele. Dacă lângă pisică va fi așezată o piesă cu lapte, pisica nu va mai prinde șoricelul.



**CAPCANA** – Dacă piesa cu șoricelul va atinge piesa cu capcana – șoricelul va fi prins și nu va mai putea obține brânza. În capcană nu se prind Super Șoriceii și șoriceii cu simbolul de capcană pe piesă. În cazul în care capcana va fi înconjurată de șoriceii din toate cele 4 părți, șoriceii o vor dezarma împreună și capcana nu va mai funcționa.



**BRÂNZA** – Pentru fiecare brânză aflată lângă șoricel, jucătorul va obține un punct, bineînțeles dacă șoricelul nu se lasă prins înainte!

## SFÂRȘITUL JOCULUI



Când jucătorii rămân fără piese de luat din grămadă, ei continuă să joace până când au plasat toate piesele, care le-au rămas în mână. Când ultimul jucător a jucat ultima sa piesă, jocul se termină.

**Înainte de a începe numărarea punctelor, efectuați următorii pași, în ordinea prezentată mai jos** (vezi desenul de mai jos):

- 1 Întoarceți toate piesele de pisică aflate lângă piesele cu lapte.
- 2 Întoarceți toate capcanele, care au fost înconjurate de șoricei din toate părțile.
- 3 Întoarceți toți șoriceii, care au fost prinși de pisici.
- 4 Întoarceți toți șoriceii, care au fost prinși în capcane.



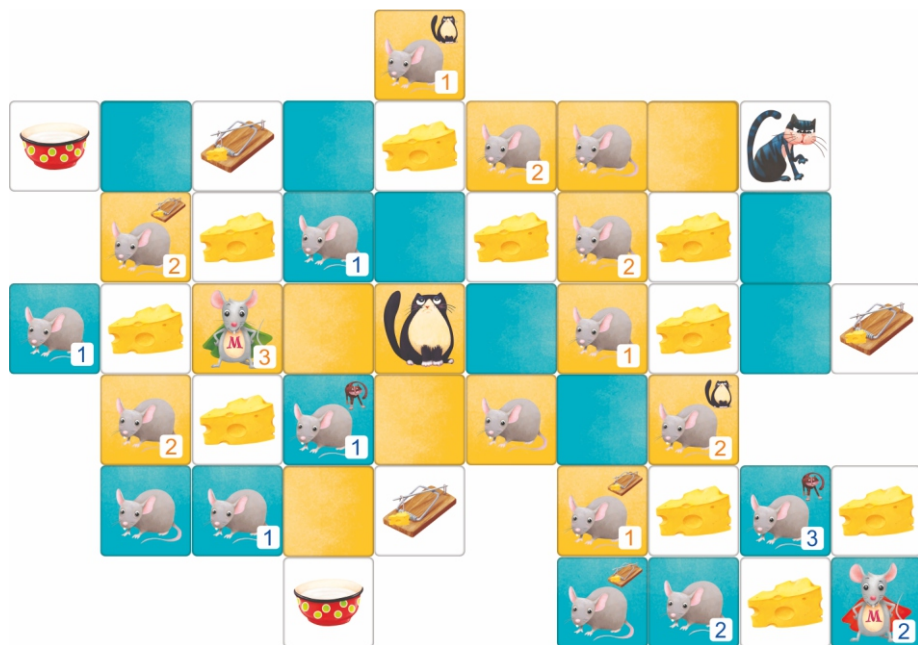
*Exemplu de joc cu doi jucători - sfârșitul jocului*



## CALCULAREA PUNCTELOR

După parcurgerea tuturor pașilor de mai sus, pe câmpul de joc vor rămâne doar șoricelii care nu s-au lăsat prinși! Jucătorii calculează câtă brânză au câștigat șoricelii fiecăruia. Fiecare șoricel câștigă tot atâtea puncte, câte piese cu brânză se află lângă el.

**ATENȚIE!** Dacă lângă brânză se află mai mulți șoricelii, fiecare dintre ei primește un punct.



Exemplu de calcul de puncte:

Punctele jucătorului galben:

$$1 + 2 + 2 + 2 + 3 + 1 + 2 + 2 + 1 = 16 \text{ pct.}$$

Punctele jucătorului albastru:

$$1 + 1 + 1 + 1 + 3 + 2 + 2 = 11 \text{ pct.}$$

### Super șoricel - joc

Producător: KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, POLONIA  
office@kukuryku.co  
www.kukuryku.co

