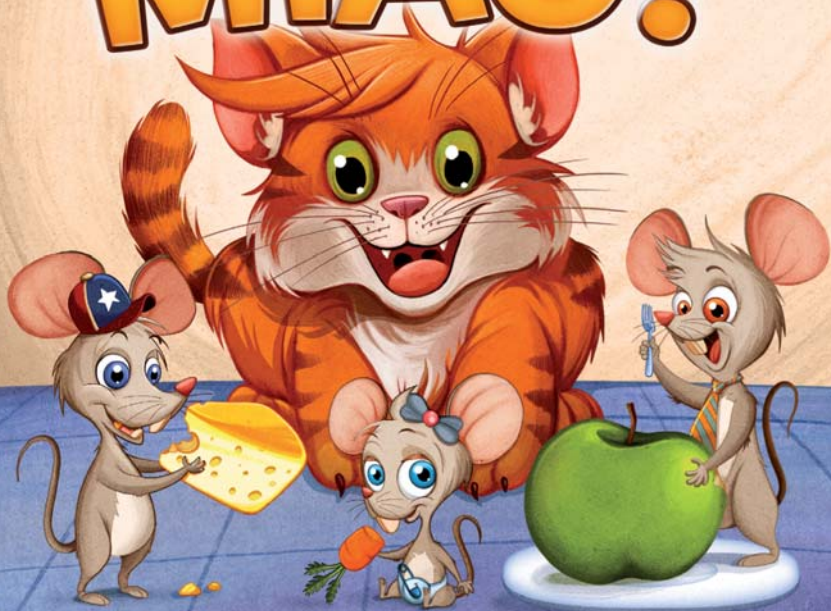


# MIAU!



**INSTRUKCJA**  
Gra dla 2-4 graczy w wieku 5-105 lat

  
FOXGAMES

## ELEMENTY GRY

Plansza

Kostka ze zwierzętami

Kostka ze smakołykami

18 płytek ze smakołykami

(po 3 płytki sera, marchewki, chleba, jabłka, jajka, banana)

3 płytki z mysią norką

1 płytka z kotem

4 małe żetony myszy

16 żetonów mysiej rodziny (po 4 w każdym kolorze)



## CEL GRY

Celem gry jest zebranie **10 smakołyków**. Wygra gracz, któremu uda się to osiągnąć jako pierwszemu.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz otrzymuje po **4 żetony mysiej rodziny** w wybranym kolorze. Gracze kładą je przed sobą na stole obrazkami z myszą do góry.
- B** Każdy gracz dostaje po jednym **małym żetonie myszy** w wybranym przez siebie kolorze. Umieszczane są one na planszy, na polach z lewej strony.

W zależności od liczby graczy należy przygotować następujące elementy:

**4 graczy:** 18 płytek ze smakołykami, 3 płytki z mysią norką, 1 płytka z kotem,

**3 graczy:** 12 płytek ze smakołykami (po dwa z każdego rodzaju) **C**,

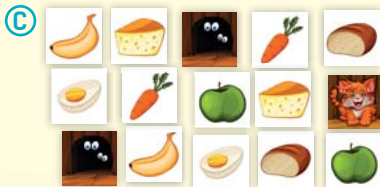
2 płytki z mysią norką **D**, 1 płytka z kotem **E**,

**2 graczy:** 6 płytek ze smakołykami (po jednym z każdego rodzaju), 1 płytka z myszą norką, 1 płytka z kotem.

Wszystkie płytki należy wymieszać, a następnie rozłożyć na środku stołu obrazkami do góry.

**F** Dwie kostki umieszczane są obok płytek.

**Przygotowanie gry dla 3 graczy:**



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł ser lub najmłodszy gracz. Bierze dwie kostki i rzuca nimi w taki sposób, aby wszyscy gracze mogli zobaczyć wyniki rzutu.

Następnie wszyscy gracze starają się **jednocześnie i jak najszybciej** wykonać działanie związane z wynikami na kostkach. Istnieją 3 możliwe wyniki na kostkach:

### Śpiący kot i smakołyk



**Kot śpi**, gracze mogą więc starać się zdobyć smakołyk. Wśród płytek leżących na stole szukają tej, która przedstawia smakołyk z kostki. **Jak najszybciej** starają się uderzyć ją ręką. Każdy gracz, któremu się to udało, przesuwa swój żeton na planszy o jedno pole do przodu. Ponieważ płytek jest zawsze mniej niż graczy, jedna osoba nie zdąży zdobyć smakołyku. W tym wypadku, a także wtedy gdy gracz wskaże zły smakołyk, gracz nie przesuwa swojego żetonu na planszy.

*Przykład: Joasia w swojej rundzie rzuca kostkami. Wypadł ser i śpiący kot. Wszyscy gracze szukają płytek z serem. Marek uderza ręką w odpowiednią płytkę. Zaraz po nim to samo robi Adam. Obaj zdobywają po 1 punkcie. Joasia nie zdążyła odnaleźć płytki z serem, dlatego w tej rundzie jej żeton nie zostanie przesunięty na planszy.*

### Polujący kot i smakołyk



**Kot poluje**, wszyscy gracze muszą więc szukać kryjówek. Wśród płytek leżących na stole szukają mysiej norki. **Jak najszybciej** starają się uderzyć ją ręką. Gracz, któremu nie udało się tego zrobić, został złapany przez kota i musi odwrócić jeden ze swoich żetonów mysiej rodziny na drugą stronę. Dzięki temu widać, ile myszy zostało złapanych przez kota.



*Przykład: Na kostce wypadł symbol polującego kota. Tym razem Joasia jako pierwsza znalazła płytkę z mysią norką. Adam był drugi. Marek nie zdążył, dlatego jeden ze swoich żetonów mysiej rodziny musi odwrócić na drugą stronę. Zostały mu jeszcze trzy myszy.*

## Pies i smakołyk



Gdy na kostce **pojawi się pies**, gracze mają dwie możliwości:

- **Uderzyć ręką w płytkę ze smakołykiem przedstawionym na kostce.**

Dzięki temu gracz przesunie swój żeton na planszy o jedno pole do przodu.

- **Uderzyć ręką w płytkę z kotem.**

Oznaczać to będzie, że kot musi uciekać przed psem, a gracz będzie miał dzięki temu okazję uwolnić jedną ze swoich myszy złapanych wcześniej przez kota. Gracz odwraca jeden ze swoich żetonów mysiej rodziny obrazkiem myszy do góry.

**Uwaga!** Uwolnić mysz można tylko wtedy, gdy jedna z myszy gracza została wcześniej złapana przez kota. W innym przypadku uderzenie w płytkę z kotem traktowane jest jako błąd gracza (gracz nie przesunie swojego żetonu na planszy).

*Przykład: Na kostkach wypadł pies i jajko. Adam i Joasia uderzają w płytki z jajkiem. Ich żetony na planszy przesunięte zostaną o jedno pole do przodu. Marek uderzył w płytkę z kotem, dzięki czemu może uwolnić swoją mysz wcześniej złapaną przez kota.*

## Pozostałe zasady:

- Płytki ze smakołykami przez całą grę leżą na stole w tych samych miejscach (nie przesuujemy ich na inne miejsca).
- Gracz, który **straci 4 swoje myszy** (4 żetony mysiej rodziny odwróci na drugą stronę), odpada z gry.

Po zakończonej rundzie kostkami rzuca następny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- W grze pozostał tylko jeden gracz (pozostali odpadli – ich myszy zostały złapane przez kota).
- Gdy któryś z graczy przesunie swój żeton na planszy na ostatnie, dziesiąte pole. Jeśli więcej niż jeden gracz dokona tego w tej samej rundzie, wygrywa gracz, który ma więcej niezłapanych myszy. Jeżeli mają ich po równo, gra kończy się remisem.

## WARIANT GRY

Aby utrudnić grę, gracze mogą sięgać po płytki tylko słabszą ręką. Praworęczni lewą, a leworęczni prawą. Pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.  
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa  
© 2013 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarostaw Basałyga  
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak  
Korekta: Katarzyna Susfat  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Kai Haferkamp  
Ilustracje: Alicja Gapińska



© 2013 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)