

WYŚCIG Z MISIEM



TREO Game Designers przedstawia:
Smakowity wyścig
dla najlepszych przyjaciół.



5+ 2-5 20'

Instrukcja została stworzona z myślą o dzieciach w wieku co najmniej 5 lat. Na str. 7 znajdziecie wariant dla dzieci w wieku 4 lat.

Nie stanie pomiędzy najlepszymi przyjaciółmi. Jak co roku mysz, koza i niedźwiedź ścigają się po polach. Po drodze zbierają smakowitą kukurydzę, chrupiącą kapustę i soczyste jagody. Stąpając jak niedźwiedź, skacząc jak koza i skradając się przez mysie podziemne skrót, przyjaciele przemierzają drogę od jednego smakołyku do kolejnego. A po wejściu na finałowe pole najszybsza trójka przyjaciół wchodzi wspólnie na podium zwycięzców!

Elementy

3 części planszy • 49 kart ruchu • 5 kart graczy • kartą pierwszego gracza • 5 figurek 3 przyjaciół • 10 naklejek 3 przyjaciół • szara kość myszy • biała kość kozy • brązowa kość niedźwiedzia • 18 naklejek na kości • dysk obrotowy

Przed rozpoczęciem pierwszej gry przyklej...

naklejki w odpowiednich kolorach na każdą z 3 kości do gry.

kość myszy



kość kozy

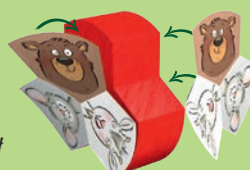


kość niedźwiedzia

1 naklejkę 3 przyjaciół na przód i tył każdej z 5 figurek 3 przyjaciół.



figurka 3 przyjaciół



naklejka 3 przyjaciół

WAŻNE! Umieść naklejki tak, aby zwierzęta były w tym samym miejscu z przodu i z tyłu!

Przygotowanie gry

Umieść kości i dysk obrotowy obok planszy.



Połącz 3 części planszy ze sobą.

Potasuj wszystkie karty ruchu i utwórz z nich zakrytą talię.



Gracz, który ostatnio zrobił przyjacielowi przystupę, otrzymuje kartę pierwszego gracza. Ten gracz rozpoczyna grę.

Połącz 3 części planszy ze sobą.

Każdy z graczy kładzie przed sobą kartę gracza w wybranym przez siebie kolorze.



Każdy z graczy kładzie figurkę 3 przyjaciół w wybranym kolorze na polu startowym, tak aby mysz znajdowała się na górze.

Figurka 3 przyjaciół

Zwierzę znajdujące się na górze figurki 3 przyjaciół określa sposób poruszania się gracza w danej turze.



Jeśli **mysz** znajduje się na górze, gracz przesuwa się „jako mysz”.



Użyj szarej kości myszy.



Jeśli **koza** znajduje się na górze, gracz przesuwa się „jako koza”.



Użyj białej kości kozy.



Jeśli **niedźwiedź** znajduje się na górze, gracz przesuwa się „jako niedźwiedź”.



Użyj brązowej kości niedźwiedzia.

Każdy z graczy rozpoczyna grę „jako mysz” (z myszą na górze figurki).



Cel gry



Wygraj wyścig, czyli zostań pierwszym graczem, który dotrze figurką 3 przyjaciół na finałowe pole!



Przebieg gry



Każda runda gry przebiega następująco:

1. Każdy z graczy dobiera po 1 karcie ruchu z talii.
2. Każdy z graczy kładzie dobraną kartę przed sobą albo przed innym graczem.
3. Każdy z graczy wykonuje akcję przypisaną do znajdującej się przed nim karty.

1. Dobranie karty

Każdy z graczy dobiera po 1 karcie ruchu z talii na rękę.

Nie pokazuj swojej karty pozostałym graczom!

Jeśli wszystkie karty ruchu zostaną zagrane, potasuj je i stwórz nową talię.

2. Położenie karty

Zaczynając od gracza z kartą pierwszego gracza, każdy po kolei kładzie właśnie dobraną kartę **zakrytą**

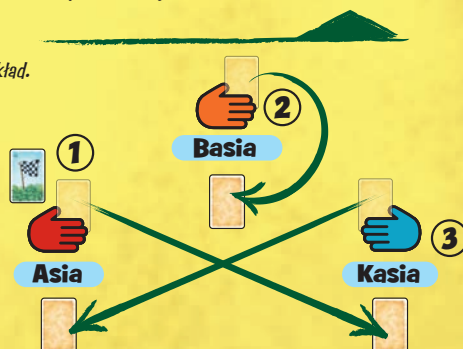
- przed 1 z pozostałych graczy albo
- przed sobą.

Upewnijcie się, że każdy z graczy ma przed sobą dokładnie 1 kartę.

3. Wykonanie akcji

Zaczynając od gracza z kartą pierwszego gracza, każdy po kolei odwraca kartę, którą ma przed sobą, i wykonuje przypisaną do niej akcję (zob. „Karty ruchu”, str. 4). Po wykonaniu wszystkich akcji kartę pierwszego gracza przekazuje się graczowi po lewej. Rozpoczyna się kolejna runda.

Przykład.



- 1 Asia jest pierwszą graczką i kładzie swoją kartę ruchu przed Kasją. Oznacza to, że Kasja nie może już otrzymać w tej turze kolejnej karty.
- 2 Basia postanawia położyć swoją kartę przed sobą. Tylko Asia nie ma jeszcze przed sobą karty.
- 3 W związku z tym Kasja musi położyć dobraną przez siebie kartę przed Asią. Dzięki temu każdy z graczy ma przed sobą dokładnie 1 kartę.



Karty ruchu



Mysz

Obróć swoją figurkę 3 przyjaciół, tak aby **mysz** znajdowała się **na górze**. Następnie rzuć **szarą kością myszy**. Przesuń się do przodu w sposób opisany w sekcji „Kości”.



Koza

Obróć figurkę 3 przyjaciół, tak aby **koza** znajdowała się **na górze**. Następnie rzuć **białą kością kozy**. Przesuń się do przodu w sposób opisany w sekcji „Kości”.



Niedźwiedź

Obróć figurkę 3 przyjaciół, tak aby **niedźwiedź** znajdował się **na górze**. Następnie rzuć **brązową kością niedźwiedzia**. Przesuń się do przodu w sposób opisany w sekcji „Kości”.



Dysk obrotowy

Zakręć strzałką dysku obrotowego (strzałka musi wykonać przynajmniej 1 pełny obrót!). Następnie wykonaj akcję, którą wskazuje strzałka, w sposób opisany w sekcji „Dysk obrotowy”.



Niedźwiedzia kupa

Sprawdź, które zwierzę znajduje się na górze Twojej figurki 3 przyjaciół. Jeśli to **niedźwiedź**, **nie rzucaj kością** – Twoja figurka 3 przyjaciół **zostaje w miejscu**. Jeśli to **mysz** albo **koza**, rzuć kością danego zwierzęcia i przesuń się do przodu w sposób opisany w sekcji „Kości”. Następnie porusz się ponownie.

- Jeśli poruszasz się jako **mysz**, przejdź na **najbliższe pole z kapustą**.
- Jeśli poruszasz się jako **koza**, przejdź na **najbliższe pole z jagodą**, a **potem** na **najbliższe pole z kolbą kukurydzy**.



Szybki niedźwiedź

Przesuń swoją figurkę 3 przyjaciół do przodu.

- Jeśli poruszasz się jako **mysz**, przejdź na **najbliższe pole z jagodą**.
- Jeśli poruszasz się jako **koza**, przejdź na **najbliższe pole z kapustą**.
- Jeśli poruszasz się jako **niedźwiedź**, przejdź na **najbliższe pole z jagodą**, a **potem** na **drugie najbliższe pole z kapustą**.

Zanim wykonasz akcję z karty ruchu, najpierw rzuć **kością zwierzęcia** znajdującego się **na górze** figurki 3 przyjaciół. Następnie **przesuń** figurkę 3 przyjaciół do przodu w sposób opisany w sekcji „Kości”.

Następnie przesuń figurkę 3 przyjaciół **raz** jeszcze zgodnie z kartą ruchu.



Jagoda

Przesuń się do przodu na **najbliższe pole z jagodą**.



Kapusta

Przesuń się do przodu na **najbliższe pole z kapustą**.



Jagoda i 2 kapusty

Przesuń się do przodu na **najbliższe pole z jagodą**, a **potem** na **drugie najbliższe pole z kapustą**. **Nie możesz skorzystać z mysiego tunelu.**



Kości



Kość myszy

Jeśli wyrzucisz **jabłokę**, przesun się do przodu na najbliższe pole z **jabłoką**.

Jeśli wyrzucisz **kapustę**, przesun się do przodu na najbliższe pole z **kapustą**.



Kość kozy

Jeśli wyrzucisz **2 kapusty**, przesun się do przodu na drugie najbliższe pole z **kapustą**.

Jeśli wyrzucisz **kolbę kukurydzy**, przesun się na kolejne pole z **kolbą kukurydzy**.



Kość niedźwiedzia

Za każdą wyrzuconą **kolbę kukurydzy** przesun się do przodu na najbliższe pole, na którym znajduje się **kolba kukurydzy**.

Co, jeśli wyrzucisz **niedźwiedzią kupę**? Ups! Zostaw figurkę w miejscu, w którym stoi. (Nadal wykonujesz akcję z karty ruchu).



Mysi tunel



Na planszy znajdują się **3 podziemne mysie tunele**, które służą jako **skrót**. Tylko **mysz** jest na tyle **mała**, aby się nimi prześlizgnąć. **Koza** i **niedźwiedź** nie dadzą rady się w nich zmieścić!



Przykład. Kolejne pole, na które poruszy się mysz, znajduje się na końcu **mysiego tunelu**. **Koza** i **niedźwiedź** mogą dostać się na to pole tylko za pomocą standardowej dłuższej drogi.

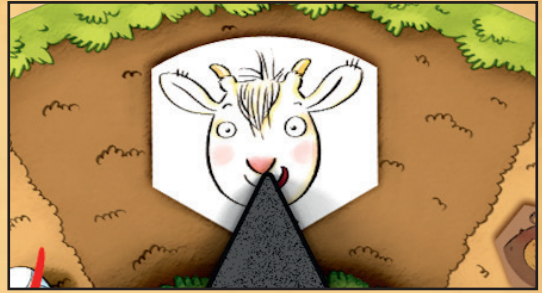


Dysk obrotowy



Mysz

Obróć figurkę 3 przyjaciół, tak aby **mysz** znajdowała się na górze. Następnie rzuć szarą kością myszy. Przesuń figurkę 3 przyjaciół w sposób opisany w sekcji „Kości”.



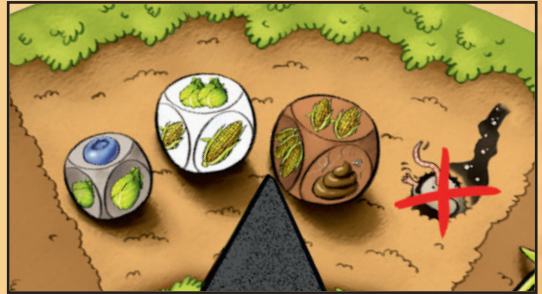
Koza

Obróć figurkę 3 przyjaciół, tak aby **koza** znajdowała się na górze. Następnie rzuć białą kością kozy. Przesuń figurkę 3 przyjaciół w sposób opisany w sekcji „Kości”.



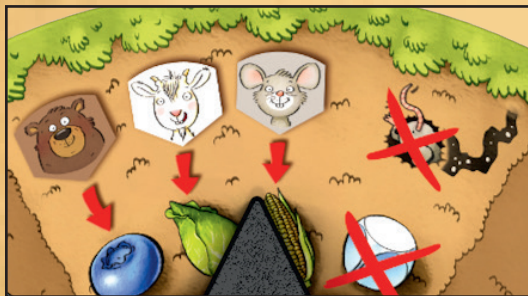
2 kolby kukurydzy

Nie rzucaj kością. Przesuń się do przodu na **drugie** najbliższe pole z kolbą kukurydzy. **Nie możesz skorzystać z mysiego tunelu.**



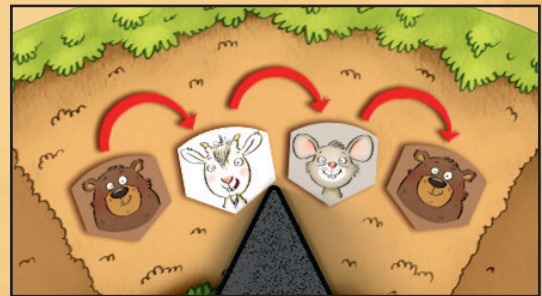
Wszystkie 3 kości

Rzuć wszystkimi 3 kośćmi. Przesuń figurkę 3 przyjaciół w sposób opisany w sekcji „Kości”. Zaczynij od szarej kości myszy, potem wykonaj akcję z białej kości kozy, a na koniec z brązowej kości niedźwiedzia. **Nie możesz skorzystać z mysiego tunelu.**



Skok

Nie rzucaj kością. Sprawdź, które zwierzę znajduje się na górze Twojej figurki 3 przyjaciół. Jeśli to **niedźwiedź**, przesuń się do przodu na **kolejne** pole z **jabłką**. Jeśli to **koza**, przesuń się do przodu na **kolejne** pole z **kapustą**. Jeśli to **mysz**, przesuń się do przodu na **kolejne** pole z **kolbą kukurydzy**. **Nie możesz skorzystać z mysiego tunelu.**



Zamiana

Obróć swoją figurkę 3 przyjaciół. Jeśli **niedźwiedź** znajduje się na górze figurki, obróć ją tak, aby **koza** była na górze. Jeśli **koza** znajduje się na górze figurki, obróć ją tak, aby **mysz** była na górze. Jeśli **mysz** znajduje się na górze figurki, obróć ją tak, aby **niedźwiedź** był na górze. Następnie rzuć kością zwierzęcia, które znajduje się teraz na górze figurki. Przesuń figurkę 3 przyjaciół w sposób opisany w sekcji „Kości”.



Koniec gry



Pierwszy gracz, który dotrze na finałowe pole, kończy rozgrywkę i zostaje zwycięzcą!

Wariant gry. Gracze mogą dokończyć obecną rundę, aby każdy z nich wykonał tę samą liczbę tur. W takim przypadku może być więcej niż 1 zwycięzca. Na ten wariant należy się zdecydować przed rozpoczęciem rozgrywki.



Maraton wielopolowy. Gracze mogą także rozegrać kilka rozgrywek w **Wyścig z misiem** jedną po drugiej. Jeśli zdecydują się na ten wariant, każdy gracz, który dotrze na finałowe pole, przenosi swoją figurkę 3 przyjaciół na pole startowe i kontynuuje od tego miejsca.



Wariant gry dla graczy od 4. roku życia



Rozgrywka bez kart!

W swojej turze gracz kręci dyskiem obrotowym. Następnie wykonuje akcję, którą wskazuje strzałką, w sposób opisany w sekcji „Dysk obrotowy”. Gracze wykonują tury po kolei tak długo, aż któryś z nich dotrze na finałowe pole i wygra rozgrywkę.





Art. Nr.: 60 110 5151 026
Autorzy: TREQ Game Designers
Ilustracje: Gabriela Silveira
Układ i opracowanie: Oliver Richtberg
Tłumaczenie: Alicja Skuba, Jakub Maciejewski, Magda Gamrot
Redakcja: zespół Rebel

Producent:
2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstr. 1
D-90765 Fürth, Niemcy
www.zoch-verlag.com



rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie **PLANSZOWA REBELIA**
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)