

Myszkiowanie

Wiek
5+

2
6

20 min

Rodzina myszek zbudowała sobie domek na strychu, tuż pod dachem. By go wyposażyć, użyła kilku Waszych przedmiotów. Co można zrobić z puszek po sardynkach? Idealną wannę! A ze szpulki? Gustowny stoliczek kawowy! Korzystając z nieobecności mysich lokatorów, zdecydowaliście się zajrzeć do wnętrza domku. Jak też ono wygląda? A przede wszystkim: gdzie podziały się guziki, pionki, klucze i inne rzeczy, które podwedziły te sprytne stworzonka?

Zawartość pudełka



1 domek-pudełko



1 plansza mieszkania
(ze ścianami i innymi elementami 3D)



2 dwustronne plansze pytań



1 pionek myszek



1 pionek koszyka

10 drewnianych dysków przedmiotów



14 dwustronnych
żetonów odpowiedzi

14 żetonów pytań



spód



1 latarka

10 żetonów przedmiotów



4 żetony pokoi



spód

Opis i cel gry

MYSZKOWANIE to kooperacyjna gra obserwacyjna. Gracze mają 30 sekund, by zajrzeć przez okna do oświetlonego latarką mysiego domku i dostrzec zagubione przedmioty. Kiedy zgaśnie światło, będą musieli odpowiedzieć na pytania, jakie zada im sama gra. Wszyscy uczestnicy rozgrywki wygrywają, jeśli uda się im zdobyć za prawidłowe odpowiedzi co najmniej 12 punktów do końca czwartej rundy.

Przedmioty

Myszki wzięły kilka przedmiotów o różnych kształtach i kolorach. Każdy przedmiot przedstawiony jest w dwóch wersjach, pokazanych na dwóch stronach drewnianego dysku. Kolorowa obwódka żetonu określa jego poziom trudności (patrz s. 2).



Wierzch

Spód

Łatwy

Średni

Trudny i bardzo trudny

Przygotowanie gry

Przed pierwszą rozgrywką złożcie domek, korzystając ze wskazówek zawartych w oddzielnej instrukcji złożenia domku.

Po skończonej grze nie musicie rozkładać ścian i elementów 3D, złożona plansza mieszkania może być przechowywana w całości w pudełku.

1 Wyjmijcie z pudełka: planszę mieszkania, drewniane dyski przedmiotów, żetony i latarkę.

2 Połóżcie planszę pytań tą stroną do góry, która odpowiada wybranemu poziomowi trudności (rozdział „Poziomy trudności”) i weźcie odpowiadające mu drewniane dyski. Pozostałe dyski i planszę odłóżcie z powrotem do pudełka.



3 Połóżcie pionek myszek **a** na pierwszym polu toru rund, a pionek koszyka **b** na pierwszym polu toru punktów.

4 Weźcie żetony przedmiotów w wybranym poziomie trudności, połóżcie je zakryte na stole i wymieszajcie. Tak samo przygotujcie 4 żetony pokoi. Żetony odpowiedzi połóżcie obok planszy pytań.

5 Połóżcie planszę mieszkania na wierzchu plastikowej wypraski w taki sposób, by wycięcie w tańcencie odpowiadało wycięciu ze strzałką w wyprasce. Następnie pokryjcie całość dachem (spodem pudełka).

Uwaga: Aby prawidłowo położyć dach, połóżcie górną i dolną część pudełka tak, by ułożyć obrazki bluszczu i drabiny na ścianach domku.

Poziomy trudności

W grze występują 4 poziomy trudności (oznaczone numerami na pieńku w prawym dolnym rogu plansz pytań). Na każdym poziomie zmierzycie się z pytaniami o wzrastającym stopniu szczegółowości i dotyczącymi coraz większej liczby przedmiotów.

Przed rozpoczęciem każdej nowej rozgrywki wybierzcie poziom trudności.

Na łatwym poziomie trudności użyjcie tylko zielonych dysków i żetonów przedmiotów. Na średnim poziomie trudności użyjcie zielonych i pomarańczowych dysków i żetonów przedmiotów. Na poziomie trudnym i bardzo trudnym użyjcie wszystkich dysków i żetonów przedmiotów (zielonych, pomarańczowych i czerwonych).

Odłóżcie nieużywane dyski i żetony przedmiotów z powrotem do pudełka.

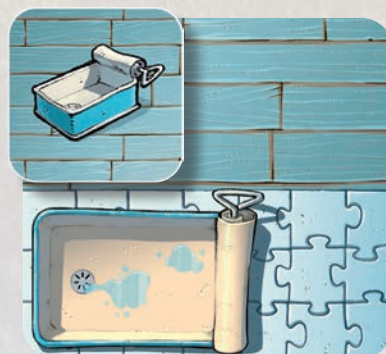
Poziomy trudności plansz oraz odpowiadające im dyski i żetony przedmiotów:

ŁATWY	ŚREDNI	TRUDNY	BARDZO TRUDNY
	+	+ +	+ +
Plansza 1	Plansza 2	Plansza 3	Plansza 4

Przykład: Wybierając rozgrywkę na średnim poziomie trudności, rozłóżcie planszę nr 2 i dobierzcie żetony pytań oraz dyski przedmiotów z zieloną i pomarańczową obwódką. Pozostała plansza, żetony i dyski przedmiotów z czerwoną obwódką nie będą Wam potrzebne w tej partii.

Domek

Każdy pokój w domku przedstawiony jest za pomocą koloru i przedmiotu:



ŁAZIENKA



KUCHNIA



SALON



SYPIALNIA

Jak grać?

Rozgrywka trwa 4 rundy. Każda z nich składa się z następujących faz:

1. Przygotowanie

2. Obserwacja

3. Odpowiedzi

1. Przygotowanie

Wrzućcie wszystkie drewniane dyski przedmiotów przez otwór w dachu do domku myszek. Następnie każdy z graczy po kolei potrząsa nim tak, by przedmioty rozmieściły się po całym wnętrzu. Pamiętajcie, by w żadnym momencie nie zaglądać do domku przez dziurę w dachu!

Ważne: potrząśnijcie delikatnie pudełkiem na boki, nie podnosząc go, aby nie zniszczyć gry.

Kiedy wszyscy wykonali tę czynność, jeden z graczy umieszcza latarkę w dziurze w dachu domku i włącza ją.

2. Obserwacja

Kiedy latarka jest już włączona, wszyscy gracze zaglądają przez okna, aby uważnie przyjrzeć się wnętrzu domku i znaleźć wszystkie przedmioty. W którym pokoju się znajdują? Którą stroną są skierowane do góry? Gracze muszą zapamiętać jak najwięcej informacji, by po zgaszeniu światła odpowiedzieć na pytania gry. Kiedy po upływie 30 sekund latarka się wyłączy, wszyscy uczestnicy rozgrywki muszą przerwać obserwację wnętrza domku.

Podpowiedź: Gracze mogą chodzić wokół domku i obserwować jego wnętrze z każdej strony. Nie można jednak ruszać domkiem, gdyż mogłoby to powodować przemieszczanie się dysków przedmiotów z pokoju do pokoju.

Gracze mogą ze sobą rozmawiać, by przekazywać sobie niezbędne informacje.

3. Odpowiedzi

Gracze kładą zakryte żetony pytań na planszy pytań w następujący sposób:



- Żeton pokoju na każdym polu

- Żeton przedmiotu na każdym polu

Następnie odkrywają żetony przedmiotów i pokoi.

Teraz wszyscy uczestnicy rozgrywki rozmawiają i uzgadniają odpowiedzi, korzystając z żetonów odpowiedzi.



Przykład: gracze odczytują pytanie „Czy klucz znajduje się w łazience?”. Ada pamięta, że widziała go w sypialni. Prosi Pawła o potwierdzenie, a następnie kładzie żeton odpowiedzi negatywnej na polu tego pytania na planszy.

Pytania A i B

By udzielić twierdzącej odpowiedzi, gracze kładą żeton odpowiedzi stroną do góry.

By udzielić negatywnej odpowiedzi, gracze kładą żeton odpowiedzi stroną do góry.

Pytania C, D, E i F

Gracze kładą żeton odpowiedzi stroną do góry dla każdego pokoju lub przedmiotu, którego dotyczy pytanie.

Opis pytań

A



Czy ten przedmiot znajduje się w tym pokoju?

B



Czy te przedmioty znajdują się w tym samym pokoju?

C



W którym pokoju znajduje się ten przedmiot?

D



Które przedmioty znajdują się w tym pokoju?

E



Które przedmioty znajdują się w tym pokoju i którą stroną są odwrócone?

F



Którą stroną obrócony jest ten przedmiot?

Kiedy gracze odpowiedzą na wszystkie pytania, delikatnie podnoszą dach domku i sprawdzają poprawność swoich odpowiedzi. Za każdą poprawną odpowiedź przesuwają pionek koszyka o jedno pole do przodu.

Pytania wielokrotnego wyboru (D i E) dają 1 punkt za PEŁNĄ odpowiedź.



Przykład: Guzik i cukierek rzeczywiście znajdują się w sypialni. Niestety gracze zapomnieli o pierścionku, więc nie zdobywają punktu za tę odpowiedź.

Następuje koniec rundy. Gracze usuwają wszystkie dyski przedmiotów z domku i ponownie zamykają go, nakładając dach. Przesuwają pionek myszek o jedno pole do przodu oraz usuwają wszystkie żetony pytań i odpowiedzi z planszy pytań. Wszystkie żetony pytań (oddzielnie przedmiotów i pokoi) mieszają zakryte na stole. Zaczyna się nowa runda, rozgrywana w identyczny sposób.

Gdy zakończy się czwarta runda, oznacza to, że myszki wróciły do domku i gra się kończy.

Wyjaśnienie

Jeśli dysk znajduje się w przejściu między dwoma pokojami, to uznaje się, że przedmiot jest w każdym z nich. Prawidłową odpowiedzią jest zatem wskazanie przynajmniej jednego z pokoi.



Przykład: Znaczek pocztowy znajduje się w przejściu pomiędzy kuchnią a sypialnią. Jest więc w tym samym czasie w kuchni ORAZ w sypialni. Wystarczy, że gracze wskażą kuchnię LUB sypialnię, by zdobyć punkt.



Koniec gry

Na koniec czwartej rundy gracze porównują swój wynik z poniższą tabelą:

16 punktów	Gratulacje! Prawdziwi z Was eksperci!
12 - 15 punktów	Wygraliście! Domek myszy znacie na wylot.
8 - 11 punktów	Prawie się udało!
4 - 7 punktów	Dobry start, ale myszki pilnie strzegą swoich tajemnic!
Mniej niż 4 punkty	Może następnym razem pójdzie Wam lepiej...

Wariant

W przypadku grania z młodszymi graczami można obrócić żetony pytań na początku każdej rundy, tak by uczestnicy rozgrywki wiedzieli z wyprzedzeniem, na jakie pytanie będą musieli odpowiedzieć.

Projektanci: Élodie Clément & Théo Rivière
Ilustracje: Jonathan Aucomte

Opracowanie edycji polskiej:
Joanna Wójtowicz – tłumaczenie i redakcja
Gerard Lepianka, Dorota Woyke, Michał Moskalewicz – skład/DTP
Marta Tojza i Dominika Morawska – korekta

© 2022 Granna, Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Wszelkie prawa zastrzeżone Wyprodukowano w Chinach
granna.pl



OSTRZEŻENIE: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

® & © 2020 Gigamic



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux
France

Tel: (33) 0 321 333 737
www.gigamic.com

GRANNA