

Nech už ste dopadli akokoľvek, svoju úspešnosť môžete vyhodnotiť takto:

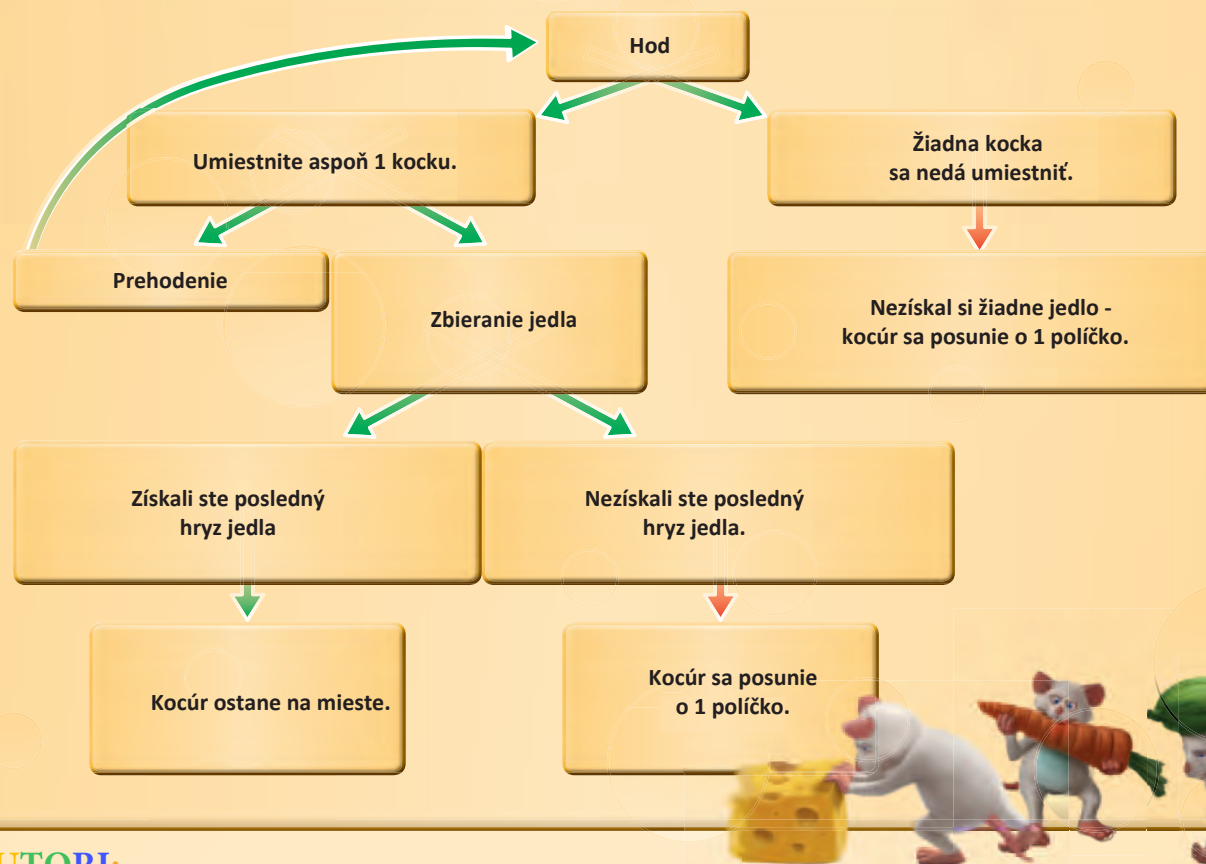
Ak sa vám podarilo získať všetko jedlo, spočítajte, koľko krokov zostalo kocúrovi do komory v okamihu, keď ste odniesli posledný hryz jedla (posledný krok do komory sa počíta ako jeden krok):

6 a viac krokov: Úžasné. Skúste to ešte raz a dokážte, že to nebola náhoda, že si naozaj zaslúžite titul "Myšia legenda"!
5 až 4 kroky: Super! Stále máte dosť času "zmiznúť".
3 až 2 kroky: Pohoda. Pekne sme to spolu zvládli.
1 krok: Uff, tak to bolo o chl! Ale domov nepôjdeme naprázdno.

Ak kocúr dobehol do komory, stále ešte nie je všetko stratené. Môžete si overiť, ako blízko ste boli k výhre.

Zostal jeden hryz jedla: Takmer sa nám to podarilo. Nabudúce to určite zvládneme!
Zostali 2 až 3 hryzy: Nepozbierali sme síce všetko, ale nikto nebude hladný.
Zostalo 4 až 5 hryzov: Fakt ste toho príliš nepriniesli, ale nabudúce to bude lepšie.
Zostalo 6 a viac hryzov: Komora je stále plná dobrôt. Dokážte, že to ide aj lepšie - hor sa na novú výpravu!

PRIEBEH ŤAHU HRÁČA:



AUTORI:

Autor: Reiner Knizia · **Ilustrácie:** Andreas Resch · **Grafik a:** Hans-Georg Schneider · **Realizácia:** Klaus Ottmaier · **Preklad:** Jaroslav Šipoš
• Reiner Knizia ďakuje Sebastianovi Bleasdalovi za jeho prínos k vývoju hry Mmm!

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without license holder's permission is prohibited.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

Mmm!

KOOPERATÍVNA HRA PRE
CELÚ MYŠACIU RODINU
OD 5 ROKOV.



POTREBUJEM TVOJU POMOC!

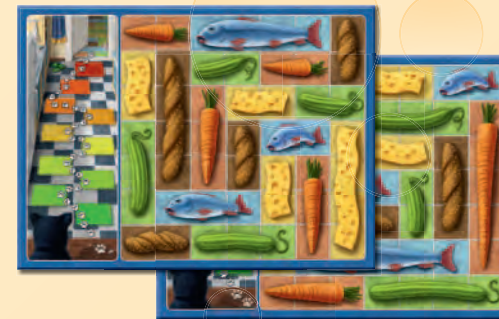
Ahoj, ja som Radko, myšiak domáci.

Spolu s mojou žienkou chystáme veľkú rodinnú oslavu. A prídu úplne všetci! Chcem si byť istý, že naši hostia budú mať jedla a pitia, čo hrdlo ráči, takže je už najvyšší čas začať zbierať zásoby! Ale ak mám povedať pravdu, sám to nezvládnem. Pomôžete mi nazbierať jedlo a odniesť ho z komory Holinkovcov (to je tá ľudská rodina, v ktorej žijem) domov do bezpečia? A takmer by som zabudol, celá tá vec má jeden háčik - musíme si švihnúť. Holinkovci majú otravného kocúra Toma. Stavím sa, že sa mu naša lúpežná výprava nebude páčiť.

Mimochodom - chcete ma vidieť? Pozrite sem vľavo, práve žonglujem s kockami. Dobré, dosť bolo "kecov" - ideme do akcie!

Pomôžeš mi?

ČO BUDETE POTREBOVAŤ?



1 obojstranná hracia plocha



3 drevené kocky so 6 rôznymi symbolmi:
bageta, ryba, uhorka, syr, mrkva a červený symbol X



56 žetónov myšiakov (vrátane 7 náhradných)



1 drevený kocúr

Hraciu plochu vyberte z krabice a rozložte na stôl. Vidíte tú čiernu kocúriu potvoru v ľavom dolnom rohu? Napravo od neho je 1 alebo 2 symboly labiek. Pre prvú hru použijete určite tú stranu hracej plochy, kde je obrázok 1 labky.

Na symbol labky postavte figúrku kocúra Toma.

Potom vytiahnite z krabice žetóny myšiakov (na nich je moja maličkosť) a položte ich vedľa hracej plochy.

Ten najodvážnejší z vás vezme do ruky tri kocky. A môžeme začať!



Sem položte figúrku
kocúra

POĎME NA TO!

Vďaka za pomoc. Spoločnými silami musíme odnieť všetko jedlo z komory k nám domov. Asi vás zaujíma ako to urobíme, však? Je to jednoduché:

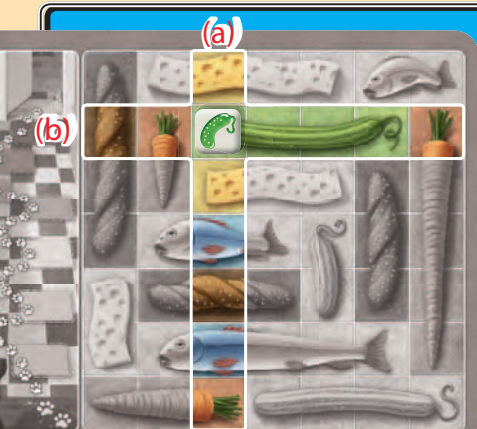
Ten najodvážnejší z vás hodí tri kocky, ktoré má v ruke. Hotovo? Super. Takže:

Čo môže padnúť na kockách?



Takto umiestnite kocky na dieliky s jedlom.

Na 5 stranách kocky sú obrázky jedla - bageta, ryba, uhorka, syr a mrkva. Tie isté potraviny sú zobrazené aj na hracej ploche. Každý druh jedla na hracej ploche sa skladá z 2 až 4 "hryzov" - to sú štvorčeky na hracej ploche. Ak na kocke padol niektorý z obrázkov jedla, tak to je výborná správa: môžeme začať pripravovať presun 1 potraviny k nám domov. Urobíme to tak, že položíme kocku s obrázkom potraviny na ľubovoľný štvorček s touto potravinou na hracej ploche.



Variant pre náročnejšiu hru:

Chcete náročnejšiu výzvu? Dobré, skúste toto:

Namiesto umiestnenia kocky na ľubovoľný štvorček s jedlom, musíte dodržať ešte toto:

Všetky kocky na hracej ploche musia byť umiestnené buď v rovnakom rade, alebo v rovnakom stĺpci (musia byť v jednej línii).

Ak je prvá kocka umiestnená rovnako ako na našom obrázku, tak ďalšie kocky možno položiť buď v rovnakom stĺpci (a) alebo v rovnakom rade (b).

Pozor: Aj keď kockami hádže vždy len jeden z vás, o ich umiestnení rozhodujete spoločne. Vždy sa spolu poraďte, ako najlepšie kocky rozmiestniť.



No počkať - a čo znamená to červené X?

Z červeného X nebude žiaden ošoh, to je jasné. Ak sa na niektorej kocke ukáže červené X, nemožno ju už žiaľ umiestniť na hraciu plochu.

Ono je to takto: Z každého hodu kockami musíte byť schopní umiestniť aspoň 1 z nich na niektorý hryz jedla. Môžete umiestniť aj 2, alebo dokonca aj 3 kocky naraz. Len čo umiestnite všetky 3 kocky na hraciu plochu, pokračujte krokom B) Zbieranie jedla.

Ale ak nechcete, alebo nemôžete umiestniť všetky 3 kocky na štvorčeky s jedlom naraz (napríklad preto, že na niektorej kocke padlo červené X, alebo preto, že všetko jedlo tohto druhu ste už vyzbierali), môžete sa rozhodnúť ako budete pokračovať:

A) Prehodenie kociek

B) Zbieranie jedla

A) Prehodenie kociek

Len čo ste umiestnili aspoň 1 kocku, môžete zostávajúce kocky hodiť ešte raz - po ďalšom hode musíte opäť umiestniť aspoň 1 kocku na štvorček s jedlom. Ak ste prehádzovali 2 kocky, stačí, ak umiestnite len 1 z nich. Potom sa opäť môžete rozhodovať, či chcete hádzať ešte raz aj s poslednou - treťou kockou. Ale pozor - nesmiete ešte raz hádzať s kockami, ktoré ste už položili na hraciu plochu.

A ešte maličkosť: Môže sa stať (dokonca, aj keď hodíte kocky prvý krát), že nemôžete na hracej ploche umiestniť ani 1 kocku. To je smola, lebo v tomto kole už nielen že nezískate žiadne jedlo, ale musíte dokonca ešte aj posunúť toho otravného kocúra o jedno políčko bližšie ku komore. To urobíte tak, ako vidíte na obrázku vpravo (postupujte podľa smeru bielych labiek). Potom kocky podajte hráčovi naľavo od vás, nech teraz skúsi šťastie on.

Takto kocúr postupuje z kuchyne do komory.



B) Zbieranie jedla.

Ak sa vám podarilo na hraciu plochu umiestniť všetky 3 kocky s jedlom, alebo ste prestali hádzať kockami skôr, aby ste nepokúšali šťastie, môžete začať zbierať jedlo. Každú kocku na hracej ploche vymeňte za 1 žetón myšiaka. Žetón myšiaka vám ukazuje, koľko hryzov tohto jedla sa vám už podarilo získať.

Musíte posunúť kocúra? Ak ste v danom kole získali posledný hryz aspoň jedného jedla, to znamená posledná časť tohto jedla bola teraz prikrytá žetónom s myšiakom, nemusíte kocúra posúvať. Ale ak sa vám nepodarilo umiestniť žetón s myšiakom na poslednú voľnú časť niektorého jedla, musíte žiaľ posunúť kocúra o jedno políčko bližšie ku komore.

Ak sa Vám podarilo v tomto kole umiestniť žetón myšiaka na posledný kúsok jedla, nemusíte posunúť zlého čierneho kocúra smerom ku komore a šetríte tak drahocenný čas.

Teraz dajte kocky spoluhráčovi naľavo, hádzať bude v ďalšom kole on.

VYHRALI STE ... ALE SKORO!

Podarilo sa vám ukoristiť všetko jedlo skôr ako sa do komory dostal kocúr? Skvelé! Som fakt rád, že ma napadla MYŠlienka poprosiť vás o pomoc - podarilo sa nám získať dostatok jedla pre celú našu myšiu rodinku (a k tomu ešte aj dobehnúť kocúra). Poďme to skúsiť ešte raz!

Kocúr sa dostal do komory? No čo sa dá robiť. Kožúšky sme si zachránili a stavím sa, že nabudúce sa nám to spoločne podarí. Ale aj tak sme získali dosť jedla a nebude nám škvrkať v brušku.

Milí myši hrdinovia, zdá sa vám táto úloha už príliš ľahká? Dobré. Otočte teda hraciu plochu na druhú stranu (to je tá s 2 bielymi labkami vedľa kocúra), kocúra postavte na 2 biele labky a skúsime ukoristiť jedlo zložené z 2 až 5 hryzov. To ešte len bude zábava!

Ale spoločne to zvládneme!

