

INSTRUKCJA



**MYŚL SZYBKO
JESZCZE SZYBCIEJ REAGUJ !**



MaNiKi to gra dla 2 do 6 graczy.

ZAWARTOŚĆ:

1 niedźwiedź polarny, 1 słoń, 1 lew, 24 karty zadań, 5 kart rozkazów, plansza

CEL GRY:

Gracze są trenerami w cyrku. Jeśli wykrzykną odpowiednie rozkazy, zwierzęta wykonają odpowiednie akrobacje. Gracz, który dzięki rozkazom wykona najwięcej akrobacji, wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE GRY:

24 karty zadań zostają przetasowane i ułożone w zakryty stos. Górna karta stosu zostaje odkryta a zwierzęta przemieszczamy w taki sposób aby wykonały przedstawioną na karcie akrobację. Następnie karta trafia na spód stosu.



Wszyscy gracze znajdują się z tej samej strony planszy, aby mogli w ten sam sposób rozpatrywać odkrywane karty zadań. Żaden gracz nie może znajdować się za planszą.

POCZĄTEK GRY:

Jeden z graczy odkrywa ze stosu górną kartę zadań. Karta zostaje ułożona na stole tak aby wszyscy gracze mogli się jej dobrze przyjrzeć.

Każdy z graczy zastanawia się, którego rozkazu lub serii rozkazów należy użyć i wykrzyknąć aby zwierzęta zmieniły obecną pozycję na tę z karty zadań. W większości wypadków są to dwa lub więcej następujące po sobie rozkazy.

PIĘĆ ROZKAZÓW:

Każdy rozkaz powoduje, że zwierzęta zmieniają swoje pozycje w określony sposób. Poprzez właściwą kolejność rozkazów można doprowadzić do przemieszczenia zwierząt z pozycji wyjściowej do pozycji pokazanej na karcie zadań. Przy tym jednego rozkazu można użyć wielokrotnie.

KI



Ki

Zwierzę, które znajduje się na górze piramidy na niebieskim podeście, skacze na drugą stronę i ląduje na górze piramidy na czerwonym podeście.

Lo



Zwierzę, które znajduje się na górze piramidy na czerwonym podeście, skacze na drugą stronę i ląduje na górze piramidy na niebieskim podeście.

NI



Ni

Zwierzęta na górze piramid na obu podestach zamieniają się miejscami.

MA



Zwierzę znajdujące się na spodzie piramidy na czerwonym podeście, wspina się na jej szczyt.

So



So

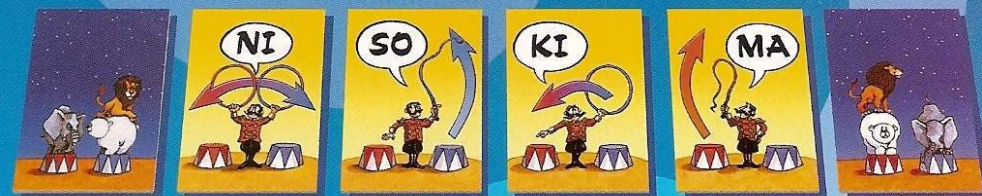
Zwierzę znajdujące się na spodzie piramidy na niebieskim podeście, wspina się na jej szczyt.

WYKONANIE ROZKAZÓW:

W chwili gdy któryś z graczy wykrzyknie serię rozkazów, zostają one wypróbowane. Dopiero gdy okaże się, że gracz ten się pomylił, inny gracz może wykrzyknąć swoje rozkazy.

1

Jeśli seria rozkazów okaże się prawidłowa, gracz ten otrzymuje tę kartę zadań.

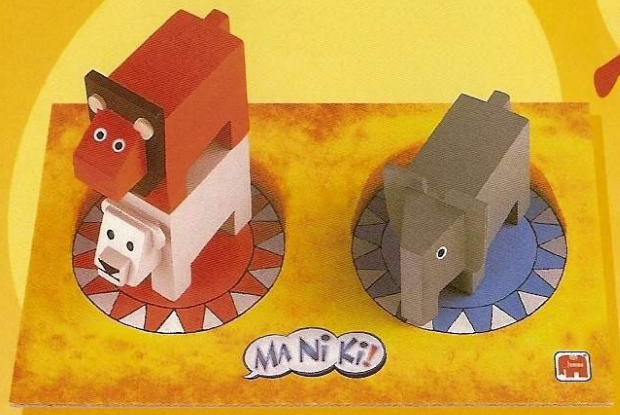


2

Jeśli kolejność rozkazów okazała się błędna, gracz zakończył grę w tej rundzie, a inni gracze kontynuują grę o tę kartę zadań bez niego. Jeśli seria rozkazów zawiera rozkaz, który nie może być wykonany, seria ta uznawana jest za nieprawidłową!



[Jeśli gracz wypowie rozkaz „So”, mimo że na niebieskim podeście jest tylko jedno zwierzę lub nie ma w ogóle, cała seria rozkazów uznawana jest za nieprawidłową.]



3

Jeśli żaden z graczy nie znajdzie prawidłowej serii rozkazów, karta zadań wędruje na spód stosu kart zadań.

KOLEJNE WYZWANIE:

Kolejna karta zostaje odkryta. Proszę zwrócić uwagę aby poprzednia karta była widoczna w trakcie prób wykonania rozkazów przez kolejnych graczy. Gra trwa do wyczerpania zapasu kart zadań. Wygrywa gracz z największą liczbą kart zadań.

WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH:

Jeśli chcą Państwo utrudnić rozgrywkę, proszę usunąć z gry rozkaz „Ni”. Można rozwiązać wtedy wszystkie zadania, jednakże znalezienie rozwiązania będzie zdecydowanie trudniejsze.

Tłumaczenie i skład Aleksander „Al” Pala

