

PIERWSZY SZCZUR W KOSMOSIE

Tu znajdziesz instrukcję wideo:



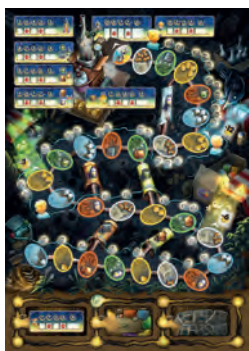
autorzy: Gabriele Ausiello, Virginio Gigli
ilustracje: Dennis Lohausen

Od pokoleń szczury wpatrują się w Księżyc, wierząc, że jest on z sera. Niczego nie pragną bardziej niż postawić szczurzą łapę na Księżycu. Właśnie pojawiła się na to szansa! Na wysypisku śmieci szczury znalazły stary komiks opowiadający o wysłaniu szczura w kosmos. Uznały go za swojego słynnego przodka i tak narodził się plan budowy rakiety i wysłania pierwszego szczura na Księżyc! Szczury są przekonane, że na wysypisku śmieci mają wszystko, czego potrzebują do budowy rakiety – takiej jak ta w komiksie.

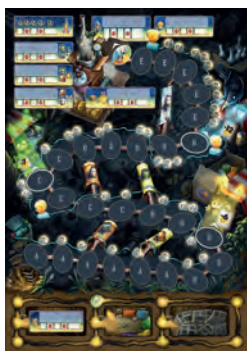


ELEMENTY GRY

Dwustronna plansza:



plansza podstawowa



plansza zmienna



Plecaki ×10



Napoje energetyczne ×6



Kapsle ×10



Komiksy ×6

Elementy graczy:



szczury ×20



znaczniki żarówek ×5



znaczniki punktów ×50



małe szczurki ×5

Ser:



1 kawałek sera ×45



3 kawałki sera ×15



spleśniały ser ×12

Szare elementy:



szare szczury ×2



szare znaczniki ×14

Materiały do budowy rakiety:



butelki octu ×30



pudełka sody
oczyszczonej ×30



puszki po groszku ×20



kalkulatory ×15

5 ściągawek graczy



Znacznik gracza rozpoczynającego



Notes

Wariant	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Wariant 1																					
Wariant 2																					
Wariant 3																					
Wariant 4																					
Wariant 5																					
Wariant 6																					
Wariant 7																					
Wariant 8																					
Wariant 9																					
Wariant 10																					
Wariant 11																					
Wariant 12																					
Wariant 13																					
Wariant 14																					
Wariant 15																					
Wariant 16																					
Wariant 17																					
Wariant 18																					
Wariant 19																					
Wariant 20																					

Nakrętki ×16



Elementy do wariantu SUPERSZCZURY:



znaczniki superszczurów ×4



komiksy superszczurów ×4

Elementy do wariantu ze zmiennym układem planszy:



płytki ścieżki ×26



tory punktów ×8

Elementy do wariantu jednoosobowego:



karty solo ×22

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Planszę połóżcie na środku stołu (podstawową stroną do góry).

2 Butelki octu, kalkulatory, puszki po groszku, pudełka sody oczyszczonej, nakrętki oraz kawałki sera połóżcie obok planszy – będzie to **wysypisko śmieci**.



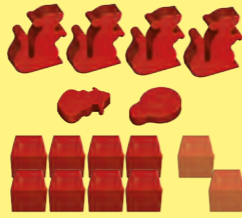
Weźcie **po 1 ściągawce** i połóżcie przed sobą.
Następnie weźcie elementy w kolorze swojej ściągawki:



3

- po 4 szczury,
- po 1 małym szczurku,
- po 1 znaczniku żarówki,
- po 8 znaczników punktów (pozostałe 2 znaczniki punktów odłóżcie do pudełka, mogą się przydać pod koniec gry).

Jeśli gracze w mniej niż 5 osób, elementy w niewybranych kolorach odłóżcie do pudełka.



4 2 swoje szczury połóżcie na **polu startowym**, czyli na **początku ścieżki** (na wyjściu z nory).



5 Pozostałe 2 swoje szczury połóżcie w norze, w **salonie**.



6 Małe szczurki również połóżcie w norze, na **polu z piezarkami**.



7 Znaczniki żarówek połóżcie na **akumulatorze**, od którego będzie **przewód oświetlenia**.



8 8 znaczników punktów połóżcie przed sobą.



9 Kapsle dokładnie wymieszajcie. Wylosujcie 6 kapsli i połóżcie je (obrazkami do góry) obok stoiska **wrony**. Pozostałe kapsle odłóżcie do pudełka.



W zależności od liczby graczy połóżcie (obrazkami do góry) odpowiednią liczbę **napojów energetycznych** obok stoiska **żaby**. Pozostałe napoje energetyczne odłóżcie do pudełka.



Liczba graczy:	2	3	4	5
Liczba napojów:	3	4	5	6

Przygotowanie gry dla 3 osób:



Na torach punktów zaznaczacie zdobyte punkty.

U wrony możecie kupić kapsle.

U żaby możecie kupić napoje energetyczne.

Od akumulatora prowadzicie przewód z żarówkami – w ten sposób oświetlicie drogę swoim szczurom.

Tutaj szczury rozpoczynają swój bieg po ścieżce.

Nora, po której biegają małe szczurki.

U chomika możecie kupić plecaki.

11 **Plecaki** dokładnie wymieszajcie. W zależności od liczby graczy wylosujcie odpowiednią liczbę plecaków i połóżcie je (obrazkami do góry) obok stoiska **chomika**. Pozostałe plecaki odłóżcie do pudełka.

Liczba graczy:	2	3	4	5
Liczba plecaków:	5	6	7	9



12 **Komiksy** połóżcie (obrazkami do góry) w **bibliotece**.



Gracz, który ostatnio jadł ser, bierze **znacznik gracza rozpoczynającego**. Wszyscy, począwszy od tego gracza (a dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), biorą odpowiednią liczbę **kawałków sera**:

- 1. gracz: **1 kawałek sera**,
- 2. i 3. gracz: **po 2 kawałki sera**,
- 4. i 5. gracz: **po 3 kawałki sera**.

Uwaga! Podczas gry możecie wymieniać na **wysypisku śmieci** swoje większe kawałki sera na mniejsze kawałki:



W zależności od liczby graczy zakryjcie odpowiednie **czerwone pola na torach punktów**. Pola te nie będą brały udziału w grze. Użyjcie do tego **szarych znaczników** i **szarych szczurów**:

Jeśli gracze w 2 osoby, zakryjcie pola 1-2 i 1-4.

Na TORZE SZCZURONAUTÓW zakryjcie je szarymi szczurami, a na pozostałych torach szarymi kostkami.



Jeśli gracze w 3-4 osoby, zakryjcie pola 1-4.

Na TORZE SZCZURONAUTÓW zakryjcie je szarym szczurem, a na pozostałych torach szarymi kostkami.



Jeśli gracze w 5 osób, nie zakrywacie żadnych pól.

Pozostałe elementy odłóżcie do pudełka. Będą wykorzystane w wariantach opisanych w dalszej części instrukcji.

CEL GRY

Każdy gracz rozpoczyna grę z **2 szczurami**. Będą one biegać po **ścieżce** na planszy, zbierając różne rzeczy przydatne w trakcie gry:

- **butelki octu, kalkulatory, puszki po groszku** oraz **pudełko sody oczyszczonej** posłużą do budowy rakiety,
- **żarówki** pozwolą oświetlić ścieżkę (dzięki temu szczury znajdują więcej przydatnych przedmiotów),
- **ogryzki** dadzą energię **małym szczurkom** biegającym w **norze** (są małe, ale również one mają swój wkład w lot na Księżyc),
- **ser** to idealny prowiant na lot rakiety.

Szczury mogą też odwiedzać **3 stoiska** prowadzone przez **chomika, żabę** i **wronę**. Zdobędą tam wiele przydatnych rzeczy.

Na planszy jest **8 torów punktów**, na których zaznaczacie punkty zdobywane podczas gry. Możecie je zdobywać na wiele sposobów, między innymi za budowę rakiety, za ser przekazywany jako prowiant czy za wyszkolenie swoich szczurów na szczuronautów. Wygra gracz, którego szczury zdobędą najwięcej punktów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba ze **znacznikiem gracza rozpoczynającego** (czyli ta, która ostatnio jadła ser), a po niej swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). W swojej turze **gracz może wykonać 4 działania** w poniższej kolejności:

- 1. BIEG SZCZURÓW** (gracz musi wykonać to działanie)
- 2. WZIĘCIE PRZEDMIOTU ZE ŚCIEŻKI** (gracz musi wykonać to działanie)
- 3. ZAKUPY** (gracz może, ale nie musi wykonać tego działania)
- 4. BUDOWA RAKIETY** i/lub **PRZEKAZANIE PROWIANTU NA LOT** (gracz może, ale nie musi wykonać tego działania)

1. BIEG SZCZURÓW (GRACZ MUSI WYKONAĆ TO DZIAŁANIE)

Na początku swojej tury gracz podejmuje decyzję, ile jego szczurów pobiegnie w tej turze. Od tego zależy, o ile pól szczury te zostaną przesunięte:

- Jeśli pobiegnie **1 szczur**, gracz przesunie go **od 1 do 5 pól**.
- Jeśli pobiegnie **więcej niż 1 szczur**, każdego z nich gracz przesunie **od 1 do 3 pól**.

Przykład A: Gracz chce ruszyć tylko 1 swojego szczura, może więc go przesunąć o 1–5 pól. Wybrał 5 pól.

Przykład B: W następnej rundzie gracz chce ruszyć 2 swoje szczury, każdego z nich może więc przesunąć o 1–3 pola. Jednego z nich przesunął o 3 pola, a drugiego o 2 pola.



Na początku gry każdy gracz ma do dyspozycji **2 szczury** znajdujące się na **początku ścieżki**. Pozostałe **2 szczury** odpoczywają w **salonie**. W dalszej części gry będą mogły wyjść z nory i pomóc swojemu graczowi (patrz: SZCZURZA NORA).

Szczury biegają zgodnie z poniższymi zasadami

- Szczury **zawsze biegają w kierunku rakiety** – wykonując działanie **BIEG SZCZURÓW**, **gracz nie może cofać szczurów**.
- Wszystkie szczury gracza **biegnące w danej turze muszą zakończyć bieg na innych polach, ale tego samego koloru!** Jeśli pierwszy przesuwany szczur zakończy bieg np. na niebieskim polu, wszystkie inne przesuwane szczury tego gracza również muszą zakończyć bieg na niebieskich polach (ale każdy na innym polu).
- Gracz może przesunąć **dowolną liczbę swoich szczurów**, zależy to od jego decyzji:
 - jeśli w danej turze ma pobiec **1 szczur**, gracz przesunął go o **1–5 pól**,
 - jeśli w danej turze ma pobiec **więcej szczurów**, gracz przesunął każdego z nich o **1–3 pola**. Każdego z nich może (ale nie musi) przesunąć o inną liczbę pól (np. jednego szczura o 2 pola, a drugiego o 1 pole).
- Zwróćcie uwagę, że **ostatnie pole ścieżki** (przy rakiecie) jest **pięciokolorowe**. Zawsze jest więc dostępne dla graczy niezależnie od tego, na jakim kolorze pola muszą zakończyć bieg jego szczury. Jeśli **pierwszy** przesuwany w turze szczur zakończy swój bieg na tym polu, gracz **wybiera 1 z 5 kolorów**. Wszystkie jego szczury, które będą jeszcze biec w tej turze, muszą zakończyć bieg na polach w tym właśnie kolorze.



- Szczur, który dotarł do **ostatniego pola ścieżki**, zostaje szczuronautą (patrz: AWANS NA SZCZURONAUTĘ).
- Szczur **może przechodzić** przez pola, na których stoją inne szczury (tego samego gracza lub rywali).
- Szczur **nie może zatrzymać się** (zakończyć swego biegu) na polu, na którym stoi **szczur tego samego gracza**.
- Szczur **może zatrzymać się** (zakończyć swój bieg) na polu, na którym stoi **szczur rywala** (lub szczury kilku rywali). Gracz, którego szczur zakończył bieg na polu zajęтым przez szczury rywali, musi każdemu z nich zapłacić 1 kawałek sera. A co jeśli nie ma wystarczającej liczby kawałków sera? Patrz: SPLEŚNIAŁY SER.

Pamiętajcie!

- Jeśli przesuwacie **kilka szczurów**, wszystkie muszą zakończyć bieg na innych polach, ale w tym samym kolorze.
- Jeśli przesuwacie tylko **1 szczura**, może on zakończyć bieg na polu w dowolnym kolorze.

SPLEŚNIAŁY SER

Jeśli gracz **nie ma** wystarczającej liczby kawałków sera (aby zapłacić rywalom za wejście na pole z ich szczurami), wykonuje poniższe działania:

- Bierze **spleśniały ser** z **wysypiska śmieci** i kładzie go przed sobą – pozostanie tu do końca gry. Każdy spleśniały ser to **2 punkty ujemne na koniec gry!**
- Za każdy wzięty spleśniały ser gracz bierze z **wysypiska śmieci 3 kawałki sera** – płaci nimi rywalom za wejście na pole z ich szczurami (1 kawałek za każdego szczura). Jeśli po opłaceniu rywali graczowi zostaną kawałki sera, zatrzymuje je.
- Gracz może wziąć tylko tyle spleśniałych serów, ile jest mu potrzebnych do opłacenia wejścia na pole ze szczurami rywali.
- Gracz nie może brać spleśniałego sera z żadnego innego powodu.



Przykłady biegających szczurów:

Przykład 1:

Spójrzmy na pierwszą turę **gracza czerwonego**. Układ pól na planszy powoduje, że każdy gracz w pierwszej swojej turze będzie mógł przesunąć tylko 1 szczura. Gracz czerwony może więc przesunąć 1 ze swoich szczurów o 1–5 pól. Decyduje się przesunąć go o 4 pola – na **zielone pole**. Na tym polu jest **szczur różowy**. Gracz czerwony musi więc zapłacić 1 ser **graczowi różowemu**.



Przykład 2:

Teraz spójrzmy na drugą turę **gracza czerwonego**. Ma już większy wybór: może przesunąć 1 lub 2 swoje szczury. Decyduje się przesunąć 2 szczury – każdego może przesunąć o 1–3 pola. Szczura z **zielonego pola** przesuwa o 1 pole, na **żółte pole**. A szczura stojącego na początku ścieżki przesuwa o 2 pola – na inne **żółte pole**. Oba szczury zatrzymały się więc na innych polach, ale w tym samym kolorze.



Drugi szczur zatrzymał się na polu, na którym jest **szczur różowy**. Gracz czerwony musi więc ponownie zapłacić 1 ser **graczowi różowemu**.

Przykład 3:

W następnej rundzie **gracz różowy** przesunął 1 ze swoich szczurów na **szare pole**. Co zrobi gracz biały? Może przesunąć 2 szczury na **żółte pola**. Ale na jednym z nich są już 2 szczury rywali, a na drugim jest 1 szczur rywala. Gracz biały musiałby więc zapłacić im w sumie 3 sery, a nie ma tyle. Musiałby więc wziąć spleśniały ser z wysypiska śmieci. Nie chce tego robić, decyduje się więc przesunąć 1 swojego szczura o 5 pól na **niebieskie pole**.



RURĄ KRÓCEJ!

Szczury mogą korzystać z drogi na skróty, czyli biec przez **rury**. Każda rura łączy 2 pola, ale sama nie jest liczona jako pole! Bieg przez rurę nie jest jednak darmowy – jako zapłatę należy oddać 1 przedmiot widoczny na rurze. Odkłada się go na **wysypisko śmieci**.



Przykład 4:

Gracz biały zdecydował się skorzystać z drogi na skróty – jego szczur **A** pobiegnie przez rurę. Gracz musi jednak najpierw zapłacić za ten skrót. Puskę po groszku (jej rysunek znajduje się na rurze) odkłada więc na wysypisko śmieci. Teraz gracz przesuwają szczura **A** o 3 pola (rura nie jest liczona jako pole!). Szczur kończy bieg na szarym polu. Szczur **B** gracz przesuwają o 1 pole – oczywiście on również musi zakończyć bieg na szarym polu. Szczur **C** gracz nie przesuwają (nie ma możliwości, aby zakończył on swój bieg na szarym polu, na którym nie ma szczura białego).



AWANS NA SZCZURONAUTĘ

Szczur, który dotarł do ostatniego pola ścieżki (obok rakiety), dostaje awans na szczuronautę i zostaje członkiem załogi, która polecą na Księżyc.

Gracz przenosi **szczuronautę** z ostatniego pola ścieżki na TOR SZCZURONAUTÓW (patrz: TORY PUNKTÓW). Do końca gry pozostaje on na tym torze, nie może już biegać po ścieżce.



W nagrodę za dotarcie do ostatniego pola **ścieżki** gracz wybiera **1 z 2 działań**:

• Nakrętka to prawdziwy skarb!

Gracz bierze **1 nakrętkę** z **wysypiska śmieci** i kładzie ją przed sobą. Każda **nakrętka** = **3 punkty** na koniec gry.

Uwaga! Gracz **nie może** wziąć nakrętki, jeśli **nie ma** żadnego szczura na **ścieżce**. W takim przypadku musi wykonać poniższe działanie.



• Nowy szczur

Gracz bierze **1 szczura** z **salonu** i kładzie go na **początku ścieżki**. W kolejnych turach gracz będzie mógł z niego korzystać, wykonując działanie **BIEG SZCZURÓW**.



2. WZIĘCIE PRZEDMIOTU ZE ŚCIEŻKI (GRACZ MUSI WYKONAĆ TO DZIAŁANIE)

Po przesunięciu szczura gracz bierze to, co znajduje się **na polu, na którym zakończył bieg jego szczur**.

Jeśli biegło **kilka szczurów**, gracz bierze przedmioty ze **wszystkich pól**, na których zakończyły bieg jego szczury.

Jeśli jakies szczury **nie biegły** w tej turze, gracz **nie bierze** przedmiotów z pól, na których one stoją.

W zależności od tego, na jakim polu szczur zakończył bieg, gracz wzbogaci się o odpowiednie przedmioty:

Pola żółte ...to niesamowite, jakie frykasy ludzie wyrzucają!

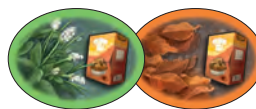


Gracz bierze z **wysypiska śmieci** odpowiednią liczbę **kawałków sera** (od 1 do 4 kawałków, zgodnie z ich liczbą na polu **ścieżki**).

Pola zielone i pomarańczowe ...dla jednych to śmieci, a dla innych fragmenty rakiety!



Gracz bierze z **wysypiska śmieci** **1 butelkę octu**.



Gracz bierze z **wysypiska śmieci** **1 pudełko sody oczyszczonej**.



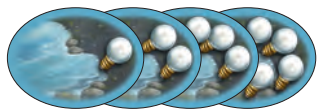
Gracz bierze z **wysypiska śmieci** **1 puszkę po groszku**.



Gracz bierze z **wysypiska śmieci** **1 kalkulator**.




Pola niebieskie ...widzę ciemność, dajcie tu trochę światła!



Gracz przesuwając swój **znacznik żarówki** o odpowiednią liczbę pól na **przewodzie oświetlenia** (o 1–4 pola, zgodnie z liczbą żarówek na polu **ścieżki**).

PRZEWÓD OŚWIETLENIA

Na przewodzie tym są pola żarówek  i pola reflektorów .

To po tych polach gracze przesuwają swoje **znaczniki żarówek** .

- Na jednym polu przewodu oświetlenia może być dowolna liczba znaczników żarówek graczy.
- Przewód oświetlenia ciągnie się wzdłuż **ścieżki**, po której biegają szczury. Przesuwając swój znacznik żarówki, gracz oświetla pola **ścieżki** swoim szczurom.

Oświetlone pole pozwala graczowi wziąć z niego **1 przedmiot więcej** niż z nieoświetlonego pola (patrz: przykład 5).

Im dalej gracz przesunie swój **znacznik żarówki**, tym z większej liczby pól będzie mógł wziąć dodatkowy przedmiot (jeśli jego szczury zakończą swój bieg na oświetlonych przez niego polach). Na przykładzie obok **gracz czerwony** doprowadził światło do **pola żółtego**, a **gracz różowy** do **pola zielonego**.



Za każdym razem, gdy gracz przesunie **znacznik żarówki** na **pole reflektora** (lub je minie), gracz kładzie **1 znacznik punktów** na TORZE REFLEKTORÓW (patrz: przykład 7 oraz **TORY PUNKTÓW**).




Szare pola ...małe szczurki potrzebują energii do biegania po norze – ogryzki to dla nich prawdziwa ucztą!



Gracz przesuwa swojego małego szczurka w norze o odpowiednią liczbę pól (o 1–4 pola, zgodnie z liczbą ogryzków na polu **ścieżki**).

MAŁE SZCZURKI W NORZE

- Małe szczurki przesuwane są zawsze w kierunku wskazanym przez **strzałki** w norze. 
- Gdy mały szczurek znajdzie się na polu **ze strzałkami w 2 kierunkach**, gracz wybiera, którądy chce iść dalej.
- Za każdym razem, gdy mały szczurek dotrze do pola będącego **wejściem** do **spiżarni**, **salonu** lub **biblioteki** (lub gdy przejdzie przez te pola), gracz wykonuje poniższe działania:



SPIŻARNIA – to kolejny sposób na zdobywanie punktów

Za każdym razem, gdy **mały szczurek** dotrze do pola z wejściem do **spiżarni** (lub przejdzie przez to pole), gracz kładzie **1 znacznik punktów** na TORZE SPIŻARNI (patrz: **TORY PUNKTÓW**).



SALON – stąd wysyłamy kolejne szczury do biegania po ścieżce

Gracz bierze z **salonu 1 swojego szczura** i kładzie go na **początku ścieżki** (patrz: przykład 6). W kolejnych turach gracz będzie mógł z niego korzystać, wykonując działanie **BIEG SZCZURÓW**.



BIBLIOTEKA – tutaj szczury zdobywają komiksy

Gracz wybiera z **biblioteki 1 komiks** i kładzie go przed sobą. Każdy komiks daje graczowi jakąś umiejętność **do końca gry**. Opis komiksów znajduje się w broszurce **OPIS STOISK, KOMIKSÓW I SUPERSZCZURÓW**.

Uwaga! Jeśli gracz w swojej turze zgromadzi odpowiednią liczbę ogryzków, mały szczurek będzie mógł dotrzeć do więcej niż 1 pomieszczenia (np. do **spiżarni** i **salonu**). W takiej sytuacji gracz wykonuje działania przypisane każdemu z tych pomieszczeń.

Przykład 5: Gracz czerwony przesunął 2 swoje szczury na żółte pola z serem. Pole 1 jest oświetlone, a pole 2 nie (gracz nie doprowadził tu jeszcze swojego znacznika żarówki). Z oświetlonego pola 1 gracz bierze więc 2 sery (tyle, ile jest narysowane na polu) + 1 dodatkowy ser. Z nieoświetlonego pola 2 gracz bierze 2 sery. W sumie gracz wziął 5 serów.



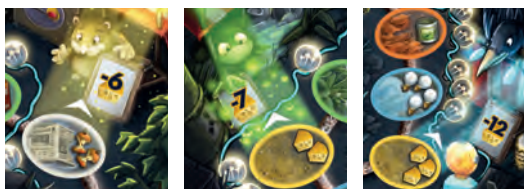
Przykład 6: Gracz biały zdobył na ścieżce 6 ogryzków – przesuwa więc małego szczurka w norze o 6 pól. Gracz przesuwa go zgodnie z kierunkiem strzałek. Po przesunięciu go o 3 pola gracz zdecydował, że nie skręca do biblioteki, tylko idzie prosto. Po przesunięciu go na kolejne pole gracz zdecydował, że skręci i dotrze na pole z wejściem do salonu – przenosi 1 swojego szczura z salonu na początek ścieżki. Następnie przesuwa małego szczurka o 1 pole.



Przykład 7: Gracz różowy zdobył na ścieżce 2 żarówki. Przesuwa więc swój znacznik żarówki o 2 pola na przewodzie oświetlenia. Znacznik dotarł do reflektora (a nawet go minął), gracz kładzie więc swój znacznik punktów na TORZE REFLEKTORÓW i zdobywa 5 punktów (patrz: TORY PUNKTÓW).



3. ZAKUPY (GRACZ MOŻE, ALE NIE MUSI WYKONAĆ TEGO DZIAŁANIA)



Jeśli szczur zakończy swój bieg na polu ze strzałką obok stoiska **chomika**, **żaby** lub **wrony**, gracz może (ale nie musi) zdobyć tam 1 przedmiot. Chomik sprzedaje **plecaki**, żaba – **napoje energetyczne**, a wrona – **kapsle**. Są 2 – opisane poniżej – sposoby na ich zdobycie.



Gracz wykonuje 1 z 2 działań:

- **Kupuje 1 przedmiot** za cenę podaną na planszy:
 - za 6 kawałków sera u chomika,
 - za 7 kawałków sera u żaby,
 - za 12 kawałków sera u wrony.



Gracz odkłada odpowiednią liczbę kawałków sera na **wysypisko śmieci**.



Następnie wybiera 1 dowolny przedmiot ze stoiska (przed którym zatrzymał się jego szczur) i kładzie przed sobą.

- **Bierze 1 przedmiot**, nie płacąc za niego.

Gracz wybiera 1 dowolny przedmiot ze stoiska (przed którym zatrzymał się jego szczur) i kładzie przed sobą. Nie płaci za niego, nie odkłada więc kawałków sera na **wysypisko śmieci**.

Uwaga! Za to, że gracz nie zapłacił za przedmiot, jego szczur stojący przed stoiskiem **wraca na początek ścieżki** (patrz: przykład 9).

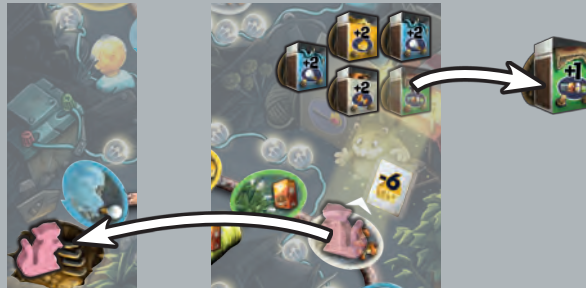
Jeśli gracz przesunął więcej niż 1 szczura na pola obok stoisk, może (ale nie musi) zdobyć po 1 przedmiocie z każdego z tych stoisk.

Szczur, który jest na polu obok stoiska, ale w danej turze nie był przesunięty, **nie może** zdobyć przedmiotu ze stoiska. Opis stoisk chomika, żaby i wrony znajduje się w broszurce **OPIS STOISK, KOMIKSÓW I SUPERSZCZURÓW**.

Przykład 8: Gracz czerwony przesunął szczura na pole obok stoiska wrony. Chce kupić 1 kapsel, płaci więc cenę podaną przez wronę: 12 serów (odkłada je na wysypisko śmieci). Wybrał kapsel z ogryzkiem – kładzie go przed sobą. Szczur ten pozostaje na polu, na którym stoi (nie jest cofany na początek ścieżki).



Przykład 9: Gracz różowy przesunął szczura na pole obok stoiska chomika. Decyduje się wziąć 1 plecak bez płacenia. Wybrał zielony plecak i kładzie go przed sobą. Następnie cofa tego szczura na początek ścieżki.



4. BUDOWA RAKIETY I/LUB PRZEKAZANIE PROWIANTU NA LOT (GRACZ MOŻE, ALE NIE MUSI WYKONAĆ TEGO DZIAŁANIA)

Na koniec swojej tury gracz może zbudować moduł rakiety i/lub przekazać prowiant na lot na Księżyc.

BUDOWA RAKIETY

Gracz może zbudować **1 lub więcej modułów rakiety** (różnych lub takich samych). Wykonuje następujące działania:

- Odkłada na **wysypisko śmieci** wymaganą liczbę materiałów do budowy rakiety:



– aby zbudować kokpit, odkłada **1 puszkę po groszku** i **2 kalkulatory**,



– aby zbudować ładownię, odkłada **2 puszki po groszku** i **3 pudełka sody oczyszczonej**,



– aby zbudować silnik, odkłada **2 pudełka sody oczyszczonej** i **5 butelek octu**.

- Kładzie swój **1 znacznik punktów** na odpowiednim torze – na TORZE KOKPITU po zbudowaniu modułu kokpitu, na TORZE ŁADOWNI po zbudowaniu modułu ładowni, na TORZE SILNIKA po zbudowaniu modułu silnika (patrz: TORY PUNKTÓW).

PRZEKAZANIE PROWIANTU NA LOT RAKIETĄ

Gracz może przekazać prowiant na lot rakieta w formie **pakietów żywnościowych**. Każdy pakiet to **10 kawałków sera**.

- Jeśli gracz chce przekazać pakiet żywnościowy, odkłada **10 kawałków sera** na **wysypisko śmieci**.
Uwaga! W swojej turze gracz może przekazać dowolną liczbę pakietów żywnościowych.

- Gracz kładzie swój **1 znacznik punktów** na TORZE SERA (patrz: TORY PUNKTÓW) za każdy pakiet żywnościowy przekazany na lot rakieta.



Tory punktów

Każdy tor punktów ma 5 pól. W zależności od liczby graczy niektóre pola nie biorą udziału w grze (zajęte są przez szare znaczniki i szare szczury – patrz: strona 3).

Znaczniki punktów należy kłaść **na pierwszym pustym polu** (od lewej strony) – im wcześniej gracz położy swój znacznik na torze, tym więcej punktów zdobędzie.

Na każdym polu – z wyjątkiem ostatniego – może być **tylko 1 znacznik punktów** (lub 1 szczur na TORZE SZCZURONAUTÓW).

Na ostatnim polu może być **dowolna liczba** znaczników punktów (lub szczurów na TORZE SZCZURONAUTÓW).



Tylko 1 znacznik punktów

Dowolna liczba znaczników punktów



TOR KOKPITU

Gracz kładzie 1 znacznik punktów za każdym razem, gdy zbuduje kokpit (patrz: przykład 10).



TOR ŁADOWNI

Gracz kładzie 1 znacznik punktów za każdym razem, gdy zbuduje ładownię.



TOR SILNIKA

Gracz kładzie 1 znacznik punktów za każdym razem, gdy zbuduje silnik.



TOR RAKIETY

Gracz kładzie 1 znacznik punktów za każdy zbudowany przez niego zestaw modułów: kokpit + ładownia + silnik. 1 moduł może być wykorzystany tylko w 1 zestawie modułów (patrz: przykład 11).



TOR SERA

Gracz kładzie 1 znacznik punktów za każdy pakiet żywnościowy (10 kawałków sera) przekazany jako prowiant na lot rakiety.



TOR REFLEKTORÓW

Gracz kładzie 1 znacznik punktów za każdym razem, gdy jego znacznik żarówki dotrze na pole reflektora (lub minie to pole) na przewodzie oświetlenia.



TOR SPIŻARNI

Gracz kładzie 1 znacznik punktów za każdym razem, gdy jego mały szczurek dotrze na pole z wejściem do spiżarni (lub minie to pole) w norze (patrz: przykład 12).



TOR SZCZURONAUTÓW

Gracz przenosi szczura na ten tor, gdy dotrze on do ostatniego pola ścieżki (obok rakiety). Szczur ten zostaje szczuronautą.



Przykład 10: Na koniec swojej tury **gracz różowy** chce zbudować kokpit rakiety. 1 puszkę po groszku i 2 kalkulatory odkłada na wysypisko śmieci. Następnie kładzie swój znacznik punktów na pierwszym pustym polu TORU KOKPITU (zdobywa 8 punktów).



Przykład 11: W następnej turze **gracz różowy** chce zbudować 2 moduły rakiety: ładownię i silnik. 2 puszki po groszku i 3 pudełka sody oczyszczonej (za ładownię) oraz 2 pudełka sody oczyszczonej i 5 butelek octu (za silnik) odkłada na wysypisko śmieci. Następnie kładzie po 1 znacznik punktów na pierwszych pustych polach TORU ŁADOWNI (zdobywa 8 punktów) i TORU SILNIKA (zdobywa 9 punktów). Gracz ma zbudowany komplet 3 modułów rakiety (kokpit, ładownię i silnik), kładzie więc swój znacznik punktów na pierwszym pustym polu TORU RAKIETY (zdobywa 5 punktów).



Przykład 12: W swojej turze **gracz biały** zebrał 22 ogryzki. Przesuwa swojego małego szczurka w norze. Szczurek 2 razy przeszedł przez pole z wejściem do spiżarni. Gracz może więc położyć 2 znaczniki punktów na TORZE SPIŻARNI. Puste jest tylko ostatnie pole na tym torze, gracz kładzie więc tam oba swoje znaczniki punktów. Może tak zrobić, ponieważ na ostatnim polu może być dowolna liczba znaczników punktów (za te znaczniki zdobywa 2 x 4 punkty).



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- **Gdy ostatni (czwarty) szczur któregoś gracza został szczuronautą** (dotarł na ostatnie pole ścieżki) – gracze dogrywają bieżącą rundę i gra się kończy.
- **Gdy ósmy znacznik punktów któregoś gracza został umieszczony na planszy** (na którymś z torów punktów) – gracze dogrywają bieżącą rundę, następnie rozgrywają jeszcze jedną rundę, po której gra się kończy.

Uwaga! Każdy gracz ma 10 znaczników punktów (8 leżących od początku gry przed nimi i 2 zapasowe, odłożone do pudełka). Pamiętajcie jednak, że 2 zapasowe znaczniki punktów możecie wykorzystać jedynie w ostatniej rundzie. Podczas gry możecie więc położyć na tory punktów maksymalnie 10 znaczników.

Gracze liczą zdobyte punkty:

- **Za 8 torów punktów.** Gracz zdobywa tyle punktów, ile znajduje się na polach, na których leżą jego znaczniki punktów.
- **Za nakrętki.** Każda nakrętka = **3 punkty**.
- **Za spleśniały ser.** Każdy spleśniały ser = **2 punkty ujemne**.
- **Za niewykorzystane kawałki sera, puszki po groszku, butelki octu, pudełka sody oczyszczonej i kalkulatory:**
4 dowolne rzeczy = 1 punkt (np. 2 kawałki sera + 1 puszka po groszku + 1 pudełko sody oczyszczonej = 1 punkt).
- **Za kapsle.** Opis kapsli znajduje się w broszurce *OPIS STOISK, KOMIKSÓW I SUPERSZCZURÓW*.

Zdobyte punkty zapisywane są w **notesie**. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** wygrywa gracz z większą liczbą szczuronautów. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem.

WARIANT „SUPERSZCZURY”

W wariantcie tym dochodzą **znaczniki superszczurów** oraz **komiksy superszczurów**.



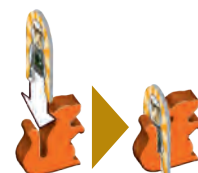
PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- Wymieszajcie razem **komiksy** i **komiksy superszczurów** (obrazkami do dołu), a następnie **6 losowo wybranych** połóżcie (obrazkami do góry) w **bibliotece**. Pozostałe komiksy odłóżcie do pudełka.
- **Znaczniki superszczurów** odpowiadające wylosowanym **komikom superszczurów** połóżcie obok planszy, przy **bibliotece**. Pozostałe znaczniki superszczurów odłóżcie do pudełka.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gdy gracz weźmie z **biblioteki komiks superszczura**, bierze także odpowiedni **znacznik superszczura** i umieszcza go na na dowolnym swoim szczurze na **ścieżce**. Szczur ten staje się w tym momencie superszczurem mającym specjalną zdolność.



Opis zdolności superszczurów znajduje się w broszurce *OPIS STOISK, KOMIKSÓW I SUPERSZCZURÓW*.

WARIANT ZE ZMIENNYM UKŁADEM PLANSZY

Po kilku rozgrywkach na planszy podstawowej zagrajcie na drugiej stronie planszy. Ma ona zmienny układ pól na ścieżce, każda rozgrzywka będzie więc inna.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

ŚCIEŻKA

- **Planszę ze zmiennym układem ścieżki** połóżcie na środku stołu.
- **Płytki ścieżki** podzielcie na 5 grup według liter znajdujących się na ich rewersach (**A-E**). Każdą grupę wymieszajcie osobno. Następnie płytki rozłóżcie losowo (obrazkiem do góry) na odpowiednich polach: płytki z literą A na polach oznaczonych literą A, płytki z literą B na polach oznaczonych literą B i tak dalej.

TORY PUNKTÓW

- **8 torów punktów** połóżcie obok planszy (punktami do dołu) i wymieszajcie je.
- Wylosujcie **7 torów punktów** i połóżcie je (punktami do góry) na planszę, na pola przeznaczone dla torów. Rozłóżcie je na tych polach według własnego uznania (losowo lub świadomie wybierając pola dla poszczególnych płytek torów).
- Pozostanie wam 1 płytkę toru punktów – odłóżcie ją do pudełka. Płytkę ta nie bierze udziału w grze, ponieważ 1 tor na planszy jest już wydrukowany (TOR RAKIET) i nie kładzie się na niego płytki z torom punktów.



Rozgrywka przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry.



WARIANT JEDNOOSOBOWY „SZCZUROBOT”

Zmierz się ze SZCZUROBOTEM najnowszej generacji. Rozgrywka nie będzie łatwa, ponieważ oprogramowanie SZCZUROBOTA ignoruje większość zasad gry!

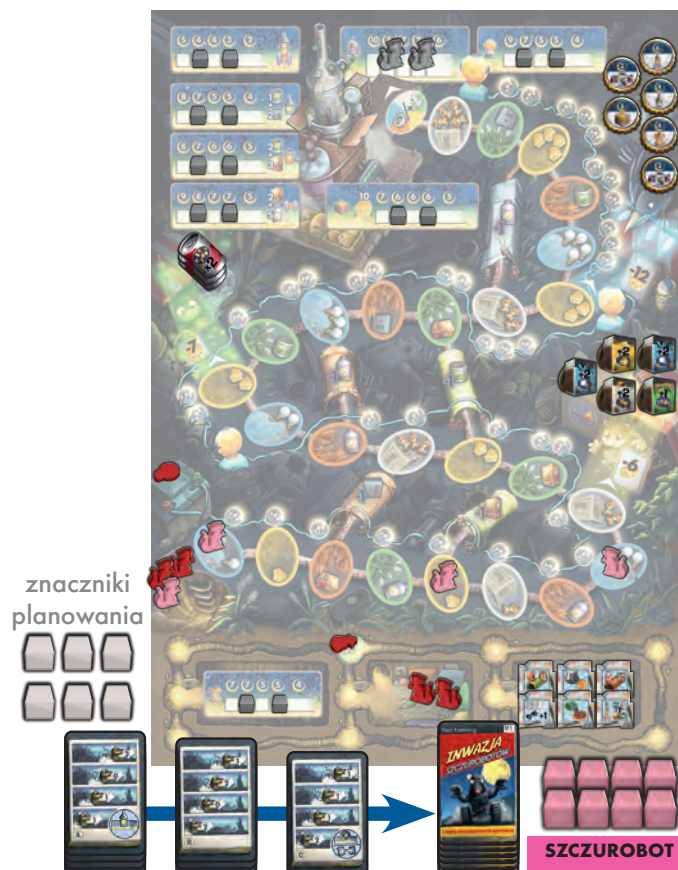
PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierz stronę planszy (podstawową lub zmienną). Przygotowanie gry przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- Wybierz kolor dla SZCZUROBOTA (np. **różowy**, jak na naszym rysunku) i połóż **4 szczury** w tym kolorze na następujących polach ścieżki: pole numer **1** (startowe), **2, 6, 9**.
- SZCZUROBOT nie potrzebuje **znacznika żarówki** i **małego szczurka** – odłóż te elementy w jego kolorze do pudełka.
- 22 karty solo** podziel na **3 stosy** (obrazkami do dołu) według liter: **A, B, C** (jest tylko 1 karta C). Następnie każdy stos potasuj osobno.
- Wybierz poziom trudności (łatwy, średni, trudny, niesprawiedliwy) i przygotuj stos kart SZCZUROBOTA:
 - Weź odpowiednią liczbę kart ze stosu **A** i stosu **B** (zgodnie z poniższą tabelką) i dodaj je do stosu **C**.
 - Następnie wszystkie te karty potasuj i stwórz z nich 1 stos (obrazkami do dołu) – połóż go obok planszy. Będzie to **stos SZCZUROBOTA**. Pozostałe karty odłóż do pudełka (bez podglądania!).

Poziom trudności:	łatwy	średni	trudny	niesprawiedliwy
Liczba kart A	5	6	7	8
Liczba kart B	5	4	3	2

- Weź **6 znaczników punktów** w nieużywanym kolorze (np. białe, jak na naszym rysunku) i połóż je obok planszy. W dalszej części instrukcji znaczniki te będziemy nazywać **znacznikami planowania**. Pozostałe znaczniki punktów w tym kolorze odłóż do pudełka.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zawsze rozpoczynasz kolejne rundy. Swoje tury wykonujecie ze SZCZUROBOTEM naprzemiennie. Wasze tury przebiegają zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry. Jednak w turze SZCZUROBOTA jest kilka zmian:

TURA SZCZUROBOTA

Wykonaj 4 działania w poniższej kolejności:

- 1. ODKRYCIE KARTY ZE STOSU SZCZUROBOTA**
- 2. BIEG SZCZURÓW SZCZUROBOTA**
- 3. WYKONANIE AKCJI DODATKOWEJ Z KARTY**
- 4. ODŁOŻENIE KARTY NA STOS KART WYKORZYSTANYCH**

1. ODKRYCIE KARTY ZE STOSU SZCZUROBOTA

Odkryj kartę z góry stosu SZCZUROBOTA. Każda karta pokazuje **liczbę pól**, o które poruszają się 4 szczury SZCZUROBOTA. Poza tym na większości kart są symbole (w prawym dolnym rogu) informujące o **akcjach dodatkowych**.

2. BIEG SZCZURÓW SZCZUROBOTA

Przesuń 4 szczury SZCZUROBOTA o odpowiednią liczbę pól. Przesuwasz je po kolei, zaczynając od najszybszego szczura (będącego najdalej na ścieżce). Najwyższy rysunek na karcie informuje, o ile pól należy przesunąć najszybszego szczura. Kolejne rysunki dotyczą szczurów na kolejnych pozycjach na ścieżce.

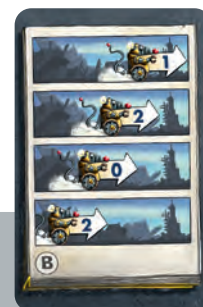
Wspominaliśmy, że SZCZUROBOT nie przestrzega zasad gry. Jego szczury mogą zakończyć swój bieg na polach w różnych kolorach, a na 1 polu może być więcej niż 1 szczur SZCZUROBOTA. Niestety twoje szczury muszą przestrzegać zasad podstawowej wersji gry.

szczur na 1. pozycji
szczur na 2. pozycji
szczur na 3. pozycji
szczur na 4. pozycji



- SZCZUROBOT nie zbiera przedmiotów. Jeśli więc wszedłeś na pole z jego szczurami, nie płacisz mu. Należną opłatę (ser) odkładasz na wysypisko śmieci. A jeśli SZCZUROBOT wszedł na pole z twoim szczurem, stosowną opłatę (ser) bierzesz z wysypiska śmieci.
- Jeśli szczur SZCZUROBOTA dotrze na ostatnie pole ścieżki, zostaje szczuronautą (umieszczony jest na TORZE SZCZURONAUTÓW). Za dotarcie do ostatniego pola ścieżki SZCZUROBOT nie wykonuje dodatkowych działań (nie bierze zakrętki i nie wstawia na ścieżkę nowego szczura z salonu jak w podstawowej wersji gry). Pozostałe szczury SZCZUROBOTA nie są już przesuwane w tej turze.
- Jeśli 1 lub więcej szczurów SZCZUROBOTA zostało już szczuronautami (w którejś z poprzednich tur), ich liczba pól do przesunięcia jest dodawana do szczura na kolejnej pozycji (*patrz: przykład 13*).
- Jeśli szczur SZCZUROBOTA zostanie przesunięty (zakończy swój ruch) na polu obok stoiska chomika, żaby lub wrony, odłóż do pudełka 1 losowo wybrany przedmiot z odpowiedniego stoiska. Szczury SZCZUROBOTA nigdy nie wracają na początek ścieżki.

Przykład 13: 2 szczury SZCZUROBOTA dotarły już na ostatnie pole ścieżki, zostały więc szczuronautami. Szczura na 3. pozycji należy przesunąć o 3 pola (1 + 2 + 0), a szczura na 4. pozycji o 2 pola.



3. WYKONANIE AKCJI DODATKOWEJ Z KARTY

SZCZUROBOTOWI trudniej jest zdobywać punkty niż twoim szczurem. Zdobywa je w **2 etapach**:

- A** Jeśli na karcie odkrytej ze stosu SZCZUROBOTA jest któryś z poniższych symboli torów punktów, SZCZUROBOT kładzie swój znacznik planowania OBOOK tego toru punktów.



- B** Jeśli symbol tego toru ponownie pojawi się na odkrytej karcie:
- SZCZUROBOT kładzie swój **znacznik punktów** na pierwsze puste pole tego toru punktów (zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry), a znacznik planowania odkłada do swojej puli tych znaczników.
 - Jeśli symbol tego toru znowu pojawi się na karcie podczas gry, SZCZUROBOT ponownie położy swój znacznik planowania OBOOK tego toru punktów.

A



B



Symbol ten oznacza, że SZCZUROBOT chce położyć swój **znacznik punktów** na torze, na którym zdobędzie najwięcej punktów. Jeśli jest kilka takich torów, wybierz dla SZCZUROBOTA 1 z nich według własnego uznania (nie ma znaczenia, czy jest na nim znacznik planowania SZCZUROBOTA, czy nie):

- Jeśli OBOOK wybranego toru punktów nie ma znacznika planowania – połóż go tam.
- Jeśli OBOOK wybranego toru punktów jest już znacznik planowania – wykonaj poniższe działania:
 - połóż **znacznik punktów** SZCZUROBOTA na tym torze (zgodnie z podstawowymi zasadami gry),
 - następnie znacznik planowania odłóż do puli tych znaczników.



Symbol ten oznacza, że 1 losowo wybrany komiks z biblioteki musisz odłożyć do pudełka.



4. ODŁOŻENIE KARTY NA STOS KART WYKORZYSTANYCH

Na koniec tury SZCZUROBOTA odkrytą kartę odłóż na stos kart wykorzystanych (obrazkiem do góry).



Jeśli na górze stosu kart wykorzystanych jest karta z takim symbolem, odłóż wszystkie karty z tego stosu na **stos SZCZUROBOTA**. Następnie dokładnie potasuj ten stos. Na tym tura SZCZUROBOTA się kończy. Kolej na twoją turę (wykonujesz ją zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry).

KONIEC GRY

Gra kończy się tak samo jak w podstawowej wersji gry. Policz swoje punkty i punkty zdobyte przez SZCZUROBOTA. Wygrałeś, jeśli masz **więcej punktów** niż SZCZUROBOT. Następnym razem możesz spróbować rozgrywki na wyższym poziomie trudności.

WYZWANIA DO WARIANTU JEDNOOSOBOWEGO

Czy uda ci się zrealizować te wyzwania na każdym poziomie trudności? Jeśli tak, wstaw znak V w odpowiednim polu.

Wyzwanie	Poziom łatwy	Poziom średni	Poziom trudny	Poziom niesprawiedliwy
Wygraj, nie mając szczuronautów				
Wygraj, nie mając plecaków, napojów, komiksów i kapsli				
Wygraj, mając 4 szczury awansowane na szczuronautów				
Wygraj, mając 2 znaczniki punktów na TORZE RAKIETY				
Wygraj, mając 4 różne plecaki				
Wygraj, zdobywając więcej niż 90 punktów				
Wygraj w 16 lub mniej turach. Użyj kawałków sera, aby liczyć swoje tury				
Wygraj, mając co najmniej 5 znaczników punktów na TORZE SPIŻARNI				
Wygraj, korzystając ze wszystkich 5 dróg na skróty minimum 2 razy				

Twórcy dziękują wszystkim graczom, którzy testowali grę, za poświęcony czas, entuzjazm i cenne sugestie: Francesca i Lorenzo Ausiello, Antonio Tinto, Sabrina Volpini, Davide Malvestuto, Simone Luciani, Luca Ercolini, Serena i Alessandro Paiardini, Gaetano Cellizza, Francesca Giusti, Maria Chiara Calvani, Julie Carpinelli, Ilaria Negri, Chiara Simi, Davide Restelli, Alessandro Negri, Nicola Scotti di Uccio i Valerio Salvi.

Specjalne podziękowania dla Flaminii Brasini, Tommaso Battisty i Marco Pranzo, którzy wielokrotnie testowali grę od jej pierwszej wersji.

PIERWSZY SZCZUR W KOSMOSIE

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasińska
Korekta: Marta Kania
DTP: Cezary Szulc



© 2022, 2024 Pegasus Spiele GmbH.
All rights reserved.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apcieczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



OPIS STOISK, KOMIKSÓW I SUPERSZCZURÓW

STOISKO CHOMIKA

Chomiki słyną z umiejętności gromadzenia i transportowania pożywienia. Jeden z nich wpadł na genialny pomysł pozwalający szczurom przenosić większą liczbę przedmiotów – otworzył stoisko z... plecakami! Tak powstają fortuny.

NA STOISKU CHOMIKA DOSTĘPNE SĄ **PLECAKI**. KAŻDY PLECAK KOSZTUJE **6 KAWAŁKÓW SERA**.

- Gracz **nie może** korzystać z plecaka w turze, w której go kupił (lub wziął bez płacenia). Może z niego korzystać **od następnej tury**.
- Plecaki pozwalają **brać więcej przedmiotów z pól**, na których zakończyły bieg szczury gracza.
- Informacja na plecaku („+1” lub „+2”) oznacza **liczbę dodatkowych przedmiotów**, jakie można wziąć z pola.
- Plecaki działają **na polach w tym samym kolorze co kolor plecaka** (żółty plecak pozwala brać dodatkowe przedmioty z żółtych pól, zielony plecak z zielonych pól itd.).
- Gracz może mieć tylko **po 1 plecaku w każdym kolorze**. W swojej turze gracz może więc wykorzystać tylko 1 plecak.
- W przypadku plecaka nie ma znaczenia liczba szczurów, które zakończyły bieg na polach w kolorze plecaka. **Wystarczy 1 szczur**, aby wziąć 1 lub 2 dodatkowe przedmioty (w zależności od plecaka). Większa liczba szczurów nie powoduje, że gracz weźmie więcej przedmiotów dzięki plecakowi.

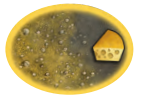
Przykład: 2 szczury zakończyły bieg na żółtych polach: na jednym są 2 kawałki sera, a na drugim 1 kawałek sera. Gracz bierze więc z tych pól 3 kawałki sera. Gracz ma jednak żółty plecak „+2”, bierze więc dodatkowe 2 kawałki sera. W sumie wziął 5 kawałków sera.



Za każdym razem, gdy przynajmniej 1 szczur gracza zakończy bieg na pomarańczowym lub zielonym polu, gracz bierze **1 dodatkowy przedmiot**. Jeśli szczury gracza zakończyły bieg na polach z różnymi przedmiotami, gracz może wybrać, który z nich weźmie.



Za każdym razem, gdy przynajmniej 1 szczur gracza zakończy bieg na żółtym polu, gracz bierze **2 dodatkowe kawałki sera**.



Za każdym razem, gdy przynajmniej 1 szczur gracza zakończy bieg na niebieskim polu, gracz przesuwa swój **znacznik żarówki** na przewodzie oświetlenia o **2 dodatkowe pola**.



Za każdym razem, gdy przynajmniej 1 szczur gracza zakończy bieg na szarym polu, gracz przesuwa swojego **małego szczurka** w norze o **2 dodatkowe pola**.



Uwaga! Zwróćcie uwagę, że **plecaki** i **oświetlenie pola** pozwalają zwiększyć liczbę przedmiotów branych z pola.

Przykład: Szczur zakończył bieg na żółtym polu z 2 kawałkami sera – gracz bierze więc 2 kawałki sera. Jeśli gracz doprowadził oświetlenie do tego pola, bierze dodatkowy 1 kawałek sera. Jeśli gracz ma żółty plecak, bierze dodatkowe 2 kawałki sera. Z pola, na którym są 2 kawałki sera, gracz może więc wziąć aż 5 kawałków sera.

STOISKO ŻABY

Gdy żaba była małą kijanką, wpadła do kociołka z napojem energetycznym. Poczuła wtedy przyływ siły i energii. Gdy dorosła, postanowiła sprzedawać podobny napój szczurom biegającym po wysypisku śmieci. Efekt wypicia napoju jest jednak krótkotrwały.

NA STOISKU ŻABY DOSTĘPNE SĄ **NAPOJE ENERGETYCZNE**. KAŻDY NAPÓJ KOSZTUJE **7 KAWAŁKÓW SERA**.

- Gracz **nie może** korzystać z napoju energetycznego w turze, w której go kupił (lub wziął bez płacenia). Może z niego korzystać **od następnej tury**.
- Napoje pozwalają **brać więcej przedmiotów z pól**, na których zakończyły bieg szczury gracza.
- Informacja na puszcze („*2”) oznacza, że **liczba przedmiotów** branych z pól będzie **podwojona**.
- Napoje działają **na polach każdego koloru**.

- Każdy napój jest **jednorazowego użytku** (po wypiciu należy odwrócić puszkę na drugą stronę).
- Gracz **może mieć dowolną liczbę puszek**, ale w swojej turze **może wypić tylko 1 napój energetyczny**.
- W przypadku napoju energetycznego ma znaczenie liczba szczurów, które zakończyły bieg na polach w kolorze plecaka. Większa liczba szczurów powoduje, że gracz weźmie więcej przedmiotów dzięki napojowi.

Jak działa napój energetyczny?

- Gdy szczury gracza zakończą bieg, gracz bierze odpowiednią liczbę przedmiotów z pól, na których szczury się zatrzymały (zgodnie z normalnymi zasadami).
- Biorąc przedmioty z pól, gracz uwzględni również ewentualne dotatkowe przedmioty za oświetlone pola oraz za plecak w kolorze tych pól.
- Gracz sumuje liczbę wziętych przedmiotów (leżących na polach, wziętych dzięki oświetleniu i dzięki plecakowi). Teraz gracz może (ale nie musi) **wypić 1 napój energetyczny** (odwraca puszkę na drugą stronę – „x2” do dołu – aby zaznaczyć, że jest wykorzystana).
- Następnie liczbę wziętych przedmiotów gracz **mnoży przez 2**.



Przykład: 2 szczury gracza zakończyły bieg na szarych polach – na jednym z nich jest **1** ogryzek, a na drugim **2** ogryzki (w sumie bierze **3** ogryzki).

Jedno z tych pól jest oświetlone, gracz ma więc **1** dodatkowy ogryzek (w sumie bierze **4** ogryzki).

Gracz ma szary plecak „+2”, dodaje więc **2** ogryzki (w sumie bierze **6** ogryzków).

Gracz postanowił wypić napój energetyczny, mnoży więc **6** ogryzków **x 2**, dzięki czemu bierze aż **12** ogryzków.

Uwaga! Gracz **nie może** użyć napoju energetycznego do podwojenia nagrody za dotarcie do **ostatniego pola ścieżki** (wzięcie nakrętki lub wzięcie szczura z salonu).

STOISKO WRONY

Wrona wie, że pozornie nieprzydatna rzecz może się kiedyś przydać. Na przykład kapsle, których nazbierała tyle, że postanowiła otworzyć stoisko i sprzedawać je szczurom jako niezwykle cenne przedmioty.

NA STOISKU WRONY DOSTĘPNE SĄ **KAPSLE**. KAŻDY KAPSEL KOSZTUJE **12 KAWAŁKÓW SERA**.

Kapsle pozwalają zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry.



Gracz zdobywa **12 punktów**.

Od tych punktów gracz musi jednak **odjąć 2 punkty** za każdy swój znacznik punktów na **TORZE KOKPITU**, **TORZE ŁADOWNI** i **TORZE SILNIKA**.

Jeśli wynik odejmowania wyjdzie ujemny, gracz dostaje za ten kapsel 0 punktów.



Gracz zdobywa **2 punkty** za każdy posiadany kapsel (łącznie z tym), plecak, komiks i napój energetyczny (wykorzystany i niewykorzystany).



Gracz zdobywa **4 punkty** za każdy swój znacznik punktów na **TORZE SPIŻARNI**.



Gracz zdobywa **5 punktów** za każdy swój znacznik punktów na **TORZE SERA**.



Gracz zdobywa **4 punkty** za każdy swój znacznik punktów na TORZE REFLEKTORÓW.



Gracz zdobywa **4 punkty** za każdy swój znacznik punktów na TORZE KOKPITU.



Gracz zdobywa **5 punktów** za każdy swój znacznik punktów na TORZE ŁADOWNI.



Gracz zdobywa **5 punktów** za każdy swój znacznik punktów na TORZE SILNIKA.



Gracz zdobywa **6 punktów** za każdy swój znacznik punktów na TORZE RAKIETY.



Gracz zdobywa **4 punkty** za każdego swojego szczura na TORZE SZCZURONAUTÓW.

KOMIKSY Z BIBLIOTEKI

Szczury uwielbiają czytać komiksy – są one dla nich doskonałym źródłem wiedzy o świecie. Dostarczają też mnóstwo inspiracji przydatnych w budowie rakiety.

- Gracz **nie może** korzystać z komiksu w turze, w której go kupił (lub wziął bez płacenia). Może z niego korzystać **od następnej tury**.
- Komiksy dostępne są w norze – **w bibliotece**.
- Komiksy dają graczom **stałe zdolności** (nie są jednorazowego użytku).
- Gracz może mieć **dowolną liczbę komiksów**.



Za każdym razem, gdy szczur gracza przebiegnie przez rurę **pomarańczową/zieloną**, gracz **nie płaci za to** (nie odkłada na **wysypisko śmieci** przedmiotu widocznego na rurze).



Za każdym razem, gdy szczur zakończy bieg na polu, na którym jest 1 lub więcej szczurów rywali, gracz **nie płaci za to** (nie daje rywalom sera).



Jeśli w danej turze ma pobiec **więcej niż 1 szczur** gracza, może on **przesunąć je o 1–4 pola** (zamiast o 1–3 pola).



Szczury mogą kończyć swój bieg na polach **zielonych** i **pomarańczowych** (kolory te traktowane są jak ten sam kolor).

Uwaga! Jeśli gracz ma **plecaki** w tych kolorach (**zielony** i **pomarańczowy**), w swojej turze może wykorzystać **tylko 1 z nich** (gracz bierze 1 dodatkowy przedmiot tylko **z pola w kolorze plecaka**).



Za każdym razem, gdy gracz **buduje moduł rakiety** (kokpit, ładownię lub silnik), robi to **o 1 przedmiot taniej** (np. kokpit może zbudować, odkładając na **wysypisko śmieci** 1 kalkulator i 1 puszkę po groszku zamiast 2 kalkulatorów i 1 puszki po groszku).

Uwaga! Podczas rozgrywki **dwuosobowej** polecamy odłożyć ten komiks do pudełka.

Dodatek SUPERSZCZURY

Niektóre komiksy są tak wciągające, że szczury czują się jak ich bohaterowie – stają się superszczurami obdarzonymi wyjątkowymi mocami.



Mirosław Szczurmaszewski – legendarna postać, o której uczą się małe szczurki w szkole.

Jeśli gracz przesuwają tylko Mirosława, może **przesunąć go o dowolną liczbę pól** (nawet od razu na **ostatnie pole ścieżki**). Mirosław **zawsze płaci** za rzeczy brane ze stoisk chomika, żaby i wrony.

Godność nie pozwala mu nie płacić za nie. Jeśli Mirosław zostanie szczuronautą, gracz zdobywa za niego **podwójną liczbę punktów** na koniec gry.



Sławoszczyński-Szczurniewski – przedstawiciel młodego pokolenia marzący o odcisnięciu łąpy na powierzchni Księżycy.

Po przesunięciu Sławoszcza gracz bierze **1 dodatkowy przedmiot** z pola, na którym zakończył swój bieg. Jeśli Sławoszczyński nie został przesunięty, gracz **nie bierze** za niego żadnego przedmiotu.

Uwaga! Jeśli gracz ma napój energetyczny, najpierw bierze z pola 1 dodatkowy przedmiot za Sławoszcza, a potem używa napoju energetycznego i podwaja liczbę wziętych przedmiotów.

Uwaga! Jeśli gracz przesunął Sławoszcza na **ostatnie pole ścieżki**, otrzymuje tylko 1 nagrodę (1 nakrętkę lub 1 szczur z salonu).



Lara Szczuroft – ma niespożyte siły, potrafi biegać całymi dniami, jakby odkrywała zakamarki mitycznych ruin.

Gracz może przesunąć Larę **do 2 dodatkowych pól**:

– Jeśli gracz przesuwają tylko Larę, może przesunąć ją o **1–7 pól**.

– Jeśli gracz przesuwają więcej szczurów (w tym Larę), może przesunąć ją o **1–5 pól** (a pozostałe przesuwane szczury o **1–3 pola**).



Uwaga! Jeśli gracz ma ten komiks, może przesunąć szczury o dodatkowe pole: Larę o **1–6 pól**, a pozostałe przesuwane szczury o **1–4 pola**.



Ratwoman – kradnie wszystko, co nie jest przybite gwoździami. Nie daje przestawiać się jak pionek.

Za każdym razem, gdy Ratwoman kończy swój bieg na polu obok stoiska chomika, żaby lub wrony, może wziąć z niego **1 przedmiot bez płacenia**. Nie jest za cofaną na początek ścieżki.