

Operacja: Kanapka

Przygodowa gra kooperacyjna



Start mysiej ekipy

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

6–9 lat

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

25–40 min

Bez wymaganego prowadzącego

OK-START01 Wyprawa po wielki okruszek



Pestka zwołuje drużynę. Chrupka ma torbę, a Serek narysował kuchnię. Z chleba, sera i listka zrobicie kanapkę w mysiej skali.

Wszystko jest z papieru. Mruk nie poluje: wącha, odpoczywa i patrzy przez okno. Wszystkie myszy wrócą bezpiecznie.

START MYSIEJ EKIPY

OK-START02 Runda ma trzy działania

Przed rundą ustawcie kota na polu z tabeli. Nie zmieniajcie jego miejsca przez trzy działania. Pełny plan kota widać od początku.

Każde działanie to: jeden ruch, podniesienie jednego składnika, budowa jednej przeprawy albo czekanie. Zaznaczajcie kolejne kratki. Po trzeciej zaczyna się następna runda.

Gra ma osiem rund, najwyżej 24 działania. Można skończyć wcześniej, gdy trzy składniki są w norce. Nie ma stopera.

OK-START03 Dwie kieszenie, dwa powroty

Torba ma tylko dwa miejsca. Każdy składnik zajmuje jedno. Nie trzymajcie trzeciego obok torby. Weźcie składnik wyłącznie na jego polu, gdy jest wolna kieszeń.

Wejście do A1 od razu rozładowuje całą torbę na talerz, bez działania. Dostarczone składniki zostają. Można bezpłatnie zostawić składnik na obecnym polu; ponowne podniesienie kosztuje działanie.

Sztuńce nie zajmują torby. Nie buduje się ze składników. Przeprawę budujecie z dowolnego jej końca, jeśli żaden koniec nie jest polem kota.

START MYSIEJ EKIPY

OK-START04 Kot i drogi

Nie wolno wejść na pole Mruka. Gdy kot pojawi się tam, gdzie już są myszy, schowają się bezpiecznie. Mogą wyjść, ale nie mogą zbierać ani budować na tym polu. Bagaż zostaje z nimi.

Chodźcie tylko po narysowanych drogach i gotowych przeprawach. Łyzeczka pasuje B1–C1, widelec B1–B2. Reszta sąsiedztw nie jest przejściem. C1–C2 nie ma, choć pola są blisko.

Po każdym działaniu zmieńcie osobę wykonującą. Przy pięciu graczach kolejka idzie dalej przez rundy. Wszystkie myszy mają jeden znacznik. Można wskazywać decyzje.