

## Haba\_4644 Tiché myšky

Tichá dovednostní hra pro 2 – 4 hráče tiché jako myška, ve věku od 5 do 99 let.

**Autor hry:** Reinhard Staupe

**Ilustrace:** Andreas von Frajer

**Délka hry:** cca 15 min.

Myšák Morris se po špičkách plíží do sýrového hradu, aby ukradl královský sýr. Musí se ze všech sil snažit, aby byl tichý jako myš a v žádném případě nesmí probudit spící strážce. Strážci však nainstalovali nejmodernější poplašný systém. Pokud se Morris pohybuje příliš odvážně, zazvoní zvony a Morris bude dopaden. Takže buďte opatrní a vždy potichu jako myš!

### Obsah hry

1 sýrový hrad (čtyři části), 2 poplašné zvonky, 2 barevné kostky, 16 dřevěných tyček, 1 pravidla hry.

### Koncept hry

Hráči se snaží opatrně prostrčit své dřevěné tyčky do otvorů v sýrovém hradu. Ostatní hráči mezitím musí být potichu jako myši a bedlivě naslouchat. Pokud je hráč příliš odvážný, zazvoní poplašné zvonky a tah je u konce. Pouze hráč, který dokáže zasunout dřevěnou tyčku do sýrového hradu, aniž by způsobil zazvonění, ji tam může ponechat. Cílem hry je mít na konci hry v sýrovém hradu co nejvíce dřevěných tyček.

### Příprava hry

Nejdříve sestavte sýrový hrad ze čtyř částí tak, jak je vidět na obrázku. Poté upevněte na obě větší strany hradu poplašný zvonek. Hrad postavte doprostřed stolu.

Takto vypadá správně sestavený sýrový hrad:



Dřevěné tyčky rozdělte rovnoměrně mezi hráče a položte si je před sebe. Pokud hrají jen tři hráči, jedna dřevěná tyčka zbyde a vraťte ji zpět do krabice. Připravte si obě barevné kostky.

### Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo se umí nejlépe plížit, může začít. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč a hodí si oběma kostkami. Zkuste prostrčit jednu z vašich tyček sýrovým hradem, aniž byste spustili alarm. Barvy na kostkách ukazují, jakými otvory musíte tyčku prostrčit.

**Příklad:** Simon hodil na kostkách červenou a žlutou. Musí tedy prostrčit tyčku červeným a žlutým otvorem v hradu. Hráč si může vybrat, kterým otvorem prostrčí tyčku jako první.

### Zazvonil během vašeho pokusu zvonek?

- **Ne?** Dobrá práce. Za odměnu zůstává vaše tyčka v hradu.
- **Ano?** Pokud ostatní hráči uslyší zvonění, ihned zakřičí: "Poplach!". Strážce se probudili a hráč musí vytáhnout svoji tyčku z hradu a položit ji zpět před sebe.

Nyní je na řadě další hráč.

### Důležitá pravidla:

- Když je jeden z hráčů na tahu, v místnosti musí být **úplně ticho**, protože zvonky alarmu někdy zvoní velmi tiše.
- Hráč může při pokusu použít obě ruce. Může však držet pouze tyčku, a ne se dotýkat hradu ani zvonku.



- Žádný hráč se nesmí dotýkat stolu a tím způsobit zazvonění zvonku.
- Pokud není volná kombinace otvorů, kterou ukázaly barvy na kostkách, má hráč smůlu a v tomto kole hry nemůže umístit do hradu žádnou svou tyčku.
- Pokud během tahu některá tyčka z hradu vypadne, je ze hry odstraněna a hráčův tah okamžitě končí.

### **Konec hry**

Hra končí, když je do sýrového hradu vložena dvanáctá tyčka. Každý hráč si spočítá tyčky, které má ještě před sebou. Hráč, který má nejméně dřevěných tyček vítězí. V případě shodného počtu u více hráčů, vyhrávají tito hráči společně.

Hra končí také v okamžiku, kdy některý z hráčů vložil do hradu svou poslední tyčku. Tento hráč se stává vítězem.