

Haba_306112 Inspektor Myšák: Velký útěk

Hra na procvičování paměti pro 1 – 4 hráče od 5 let.

Délka hry: 15 – 20 min.

Autor hry: Markus Nikisch

Ilustrace: Valeska Scholz

Vývoj hry: Patrick Tonn

Postava Komisaře Myšáka byla vytvořena na základě nápadu Sibylle Rieckhoff.

Inspektor Myšák potřebuje vaši pomoc – dostal už za mříže spoustu zločinců, ale tito zločinci nyní plánují velký útěk! Jakmile se spustí poplašný alarm, budete potřebovat dobrou paměť a skvělé detektivní schopnosti. Pokus o útěk může zastavit jen ten, kdo ví, který zločinec byl naposledy v cele s únikovým tunelem. **Kdo má bystrou paměť a chytí nejvíce prchajících zločinců?**

Obsah hry

1 vězení (spodní díl krabice, 3 herní desky, napojovací kartonové přepážky)

1 únikový vůz

15 dílků se zločinci

1 inspektor Myšák (otáčivá dřevěná figurka)

1 kostka


4 složky zločinců

4 lupy

44 hvězd za odměnu

1 poplašný zvonek (kovové víko)

Příprava na hru

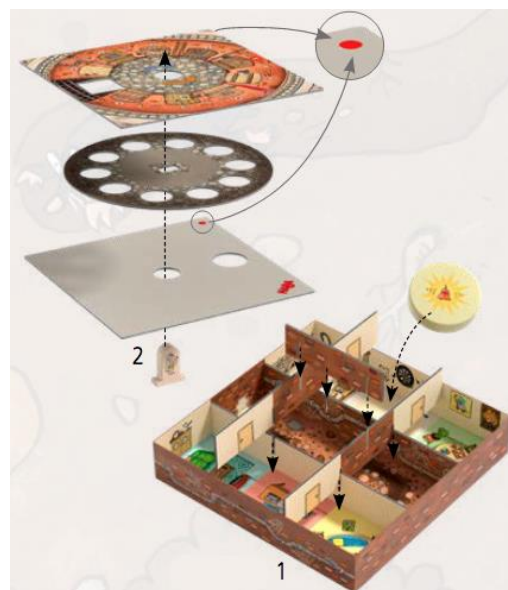
Nejprve opatrně vyjměte všechny dílky z kartonů. Prázdné rámy označené symbolem  můžete zlikvidovat.

Nyní sestavte kartonové přepážky do sebe, jak je vidět na obrázku 1 a výslednou mřížku vložte dovnitř krabice. Ujistěte se, že dva dlouhé tunely na stěnách jsou správně zarovnané s tunelem ve spodní části krabice. Zvonek položte na běžový kruh.

Poté položte tři herní desky na sebe tak, jak je vidět na obrázku 2. Červené puntíky na zadní straně čtvercových herních desek vám je pomohou nasměrovat. Otáčecí figurku inspektora Myšáka protlačte zespodu přes otvory ve středu herních desek. Nyní můžete držet třívrstvou herní desku za otáčecí figurku a položit ji na mřížku v krabici. Zkontrolujte, že cela se „svítícím“ poplašným zvonekem je nad poplašným systémem ve dnu krabice.

Nyní položte krabici s herní deskou doprostřed stolu a vedle k výjezdu z tunelu položte únikový vůz.

Každý hráč si vezme jednu složku zločinců a k tomu odpovídající lupy. Zbylé složky a lupy vraťte do krabice. Zamíchejte dílky se zločinci obrázky dolů a položte je vedle krabice. Vezměte náhodně jeden dílek se zločincem a položte ho obrázkem nahoru do vchodu do vězení. Připravte si hvězdy a kostku.



Průběh hry

Hráči se střídají a hrají ve směru hodinových ručiček. Hráč, který v nedávné době vyřešil nějakou záhadu, začíná hrát jako první a hodí kostkou. **Co kostka ukazuje?**



- Použijte figurku inspektora Myšáka a otočte vězením ve směru hodinových ručiček.
- Použijte figurku inspektora Myšáka a otočte vězením proti směru hodinových ručiček.
- Můžete otočit figurkou inspektora Myšáka v libovolném směru.

Poznámka: Hráči by měli zůstat potichu a poslouchat, když se vězením otáčí. V jednu chvíli se zločinec pokusí uprchnout a spustí poplašný systém. Hráči by se měli snažit zapamatovat si, jaké dílky se zločinci se již vložily do vězení a v jakém pořadí.

Když otáčíte figurkou inspektora Myšáka

- **... otáčejte, dokud není vchod do vězení prázdný.** Vezměte jeden dílek se zločincem a položte ho obrázkem nahoru do vchodu. Poté je na řadě další hráč.
nebo
- **... dokud se neozve zvuk alarmu.** Nyní musíte zastavit pokus o útěk.

Zastavení pokusu o útěk

Co se stane, když se ozve zvuk alarmu? Okamžitě přestaňte otáčet vězením. Každý hráč se nyní snaží odvodit, který zločinec se snažil uniknout z cely, když se spustil alarm. Položte vaši lupu na podezřelého zločince ve vaší složce zločinců a poté složku zavřete. Když všichni dokončí tipování, zvedněte herní plán z krabice a uvidíte, který dílek se zločincem dopadl na poplašný systém. Nyní zkontrolujte své složky zločinců a zjistíte, zda jste rozpoznali správného podezřelého.

- *Tipoval někdo správně?*
Hráči, kteří správně identifikovali pachatele, který se snažil uniknout, získávají za odměnu hvězdu ze zásoby a tu si položí do své osobní detektivní kanceláře (ve spodní části krabice v odpovídající barvě). Dílek, který ukazuje nalezeného zločince se otočí **obrázkem dolů** a odstraní se ze hry.
- *Na poplašném systému jsou dva nebo více dílků se zločinci?*
Pak jste dostali upozornění na několik pokusů o útěk. V tomto případě všechny dílky, které ukazují zločince, které hráči netipovali, položte obrázkem nahoru do únikového vozu. Každý hráč, který správně identifikoval nějakého zločince, obdrží za odměnu hvězdu. Dílky ukazující zločince, kteří byli identifikováni, otočte **obrázkem dolů** a odstraňte ze hry.
- *Nikdo správně nerozpoznal zločince, nebo na poplašném systému není žádný dílek se zločincem?*
Ale ne... Všechny dílky na poplašném systému, které ukazují neidentifikované zločince, položte do únikového auta obrázkem nahoru. Pokud nejsou na poplašném systému žádné dílky se zločinci, jednalo se o planý poplach a herní plán se vrátí do krabice.

Po vyřešení pokusu o útěk vraťte herní desku na kartonové mřížky. Pokud je nyní vchod do vězení prázdný, umístěte tam nový dílek se zločincem. Nyní je na řadě další hráč, který hodí kostkou.

Konec hry

Hra končí ve chvíli kdy...

- ... únikový vůz je plný. Tentokrát zločinci unikli! Bohužel všichni prohrávají. Ale s pomocí inspektora Myšáka je brzy znovu všechny pochyťáte.
- ...na prázdný vchod do vězení se položí poslední dílek se zločincem. Výborně! Všichni jste udělali vynikající detektivní práci. Nyní si každý spočítá, kolik hvězd nasbíral. Hráč s nejvíce hvězdami vyhrává. Pokud mají dva nebo více hráčů stejný počet hvězd, vítězí společně.

Návrhy pro přizpůsobení obtížnosti hry:

Pro mladší detektivy:

Hra je jednodušší, pokud nehrajete se všemi 15 zločinci. Před začátkem hry otočte několik dílků se zločinci obrázkem nahoru, aby je všichni hráči viděli. Tyto osoby jsou nevinné po celou dobu této hry.

Pro pokročilé detektivy:

Pokud si chcete průběh hry ztížit, začněte tak, že položíte několik dílků se zločinci do únikového vozu, buď obrázkem nahoru, nebo – trochu složitější varianta – obrázkem dolů. Začněte nejprve s jedním dílkem a postupně počet zvyšujte.

Zločinci:



Kooperativní varianta hry a Varianta hry pro jednoho hráče

Tato pravidla platí, pokud hrajete sami, ale také pokud hrajete společně ve skupině. Platí základní pravidla, s následujícími změnami:

Příprava na hru

- Tentokrát nebudete potřebovat hvězdy jako odměnu; jediné co potřebujete jsou složky zločinců a jedna lupa.
- Hra se hraje se všemi 15 dílky se zločinci.

Průběh hry:

- Ve chvíli, kdy se ozve alarm, všichni se shodnete, jaký zločinec se snaží uprchnout a položíte lupu na jeho obrázek ve složce.
- **Uhodli jste zločince správně?** Pak tento dílek se zločincem otočte obrázkem dolů a odstraňte ze hry.
- **Tipovali jste špatně?** Pak dílek se zločincem položte obrázkem dolů do únikového vozu. Nesmíte vidět tváře zločinců v únikovém voze.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy...

- ... únikový vůz je plný. Ale ne! Všichni zločinci uprchli a všichni prohráváte.
- ... na prázdný vchod do vězení se položí poslední dílek se zločincem. Výborně. Všichni vítězí!

Kdo je šéf? Díky této změně pravidel je hra složitější:

- Na začátku hry položte dílek se zločincem otočený obrázkem dolů na sedadlo řidiče v únikovém voze. Toto je šéf, který naplánoval útěk.
- Předtím než si spočítáte své získané hvězdy na konci hry, musíte ještě vyřešit jednu poslední záhadu: Kdo je vůdce zločinců? Pokud jste dávali pozor, budete vědět, který zločinec nikdy nevstoupil do vězení a musí být tedy šéfem.
- Hráči potají dají svůj vlastní tip a pak se dílek se zločincem na sedadle řidiče otočí.
- Každý hráč, který správně rozpoznal šéfa zločinců, získává dvě hvězdy.

Tip: Tuto variantu hry můžete hrát společně nebo jako hru pro jednoho hráče. Identitu šéfa odhalíte buď sami, nebo se svými spoluhráči. Hru lze vyhrát (nebo prohrát) až po odhalení identity zločince.

Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.

UPOZORNĚNÍ: Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové