

Haba_4644 Tiché myšky

Tichá zručnostná hra pre 2 – 4 hráčov tichých ako myška, vo veku od 5 do 99 rokov.

Autor hry: Reinhard Staupe

Ilustrácie: Andreas von Frajer

Dĺžka hry: cca 15 min.

Myšiak Morris sa po špičkách prikráda do syrového hradu, aby ukradol kráľovský syr. Musí sa zo všetkých síl snažiť, aby bol tichý ako myš a v žiadnom prípade nesmie prebudiť spiacich strážcov. Strážcovia však nainštalovali najmodernejší poplašný systém. Pokiaľ sa Morris pohybuje príliš odvážne, zazvoní zvony a Morris bude chytený. Takže buďte opatrní a vždy potichu ako myš!

Obsah hry

1 syrový hrad (štyri časti), 2 poplašné zvončeky, 2 farebné kocky, 16 drevených tyčiek, 1 pravidlá hry.

Koncept hry

Hráči sa snažia opatrne prestrčiť svoje drevené tyčky do otvorov v syrovom hrade. Ostatní hráči medzitým musia byť ticho ako myši a bedlivo načúvať. Pokiaľ je hráč príliš odvážny, zazvoní poplašné zvončeky a ťah je na konci. Iba hráč, ktorý dokáže zasunúť drevenú tyčku do syrového hradu bez toho, aby spôsobil zazvonenie, ju tam môže ponechať. Cieľom hry je mať na konci hry v syrovom hrade čo najviac drevených tyčiek.

Príprava hry

Najskôr zostavte syrový hrad zo štyroch častí tak, ako je vidieť na obrázku. Potom upevnite na obe väčšie strany hradu poplašný zvonček. Hrad postavte doprostred stolu.

Takto vyzerá správne zostavený syrový hrad:



Drevené tyčky rozdeľte rovnomerne medzi hráčov a položte si ich pred seba. Pokiaľ hrajú len traja hráči, jedna drevená tyčka zostane a vráťte ju späť do krabice. Pripravte si obe farebné kocky.

Priebeh hry

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Ten, kto sa vie najlepšie zakrádať, môže začať. Pokiaľ sa nemôžete dohodnúť, začína najmladší hráč a hodí si obomi kockami. Skúste prestrčiť jednu z vašich tyčiek syrovým hradom bez toho, aby ste spustili alarm. Farby na kockách ukazujú, akými otvormi musíte tyčku prestrčiť.

Príklad: Simon hodil na kockách červenú a žltú. Musí teda prestrčiť tyčku červeným a žltým otvorom v hrade. Hráč si môže vybrať, ktorým otvorom prestrčí tyčku ako prvú.

Zazvonil počas vášho pokusu zvonček?

- **Nie?** Dobrá práca. Za odmenu zostáva vaša tyčka v hrade.
- **Áno?** Pokiaľ ostatní hráči počuli zvonenie, ihneď zakričia: "Poplach!". Stráže sa prebudili a hráč musí vytriahnuť svoju tyčku z hradu a položiť ju späť pred seba.

Potom je na rade ďalší hráč.

Dôležité pravidlá:

→ Keď je jeden z hráčov na ťahu, v miestnosti musí byť **úplné ticho**, pretože zvončeky alarmu niekedy zvoní veľmi ticho.



- Hráč môže pri pokuse použiť obe ruky. Môže však držať iba tyčku, a nie sa dotýkať hradu ani zvončeka.
- Žiadny hráč sa nesmie dotýkať stola a tým spôsobiť zazvonenia zvončeka.
- Pokiaľ nie je voľná kombinácia otvorov, ktorú ukázali farby na kockách, má hráč smolu a v tomto kole hry nemôže umiestniť do hradu žiadnu svoju tyčku.
- Pokiaľ počas ťahu niektorá tyčka z hradu vypadne, je z hry odstránená a hráčov ťah okamžite končí.

Koniec hry

Hra končí, keď je do syrového hradu vložená dvanásť tyčka. Každý hráč si spočíta tyčky, ktoré má ešte pred sebou. Hráč, ktorý má najmenej drevených tyčiek víťazí. V prípade zhodného počtu pri viacerých hráčoch, vyhrávajú títo hráči spoločne.

Hra končí tiež v okamžiku, keď niektorý z hráčov vložil do hradu svoju poslednú tyčku. Tento hráč sa stáva víťazom.