

Destivý den



Soutěžní hra pro 2 - 4 hráče • věk: 5+ • Doba hraní: 20-25 min

Počasi venku je ponuré - ale uvnitř, se kočky chystají na pořádnou legraci. Myšky je pozvaly, aby si hrály na schovávanou: najděte čtyři myši a vyhraďte hru. Není to však tak jednoduché – ty otravné myši se prostě chvíli nezdrží! A toho je v domě ještě zvědavý pes který si chce hrát... ale kamkoli jde, překáží.

Obsah: 1 herní plán, 4 kočky a 1 pes, 4x4 žetony s myší na zadní straně, 4 destičky s předměty (hrneček, zásuvka, sýr, krabice), 20 karet štěstí, 1 šipka

Cíl hry: Pokuste se jako první nasbírat 4 myši stejné barvy, které se shodují s vaším předmětem. (Kódy barev: hrnek - béžová, zásuvka - modrá, sýr - žlutá, krabička - růžová)

Příprava hry: Sestavte hrací desku. Vyberte si destičku předmětu, do které uložíte myši, které během hry najdete. Otočte žetony myši lícem dolů, zamíchejte a položte je na předtištěná kolečka na herním plánu. Zamíchejte karty štěstí a položte je lícem dolů vedle herního plánu. Vyberte si kočičku a umístěte ji do středové místnosti na hrací desce. Pejsek začíná hru též ve středové místnosti. Roztočte šipku, hráč s nejvyšším číslem začíná hru.

Průběh hry: Když jste na tahu, roztočte střelku se šupnou a posuňte se o příslušný počet polí, které ukazuje šipka. Ze středové místnosti můžete odejít jakýmkoli směrem, ale následně již musíte chodit se svou kočičkou ve směru hodinových ručiček. počet polí vyznačených šipkou. Středovou místnost můžete opustit kterýmkoli směrem, ale poté musíte kočku pohybovat po vnějším kruhu ve směru hodinových ručiček. (Pokud jste již neposbírali své čtyři myši a pes je ve střední místnosti.)

Pokud vaše postava přistane na...:

- prostor s žetonem myši: Otočte žeton, aby ho viděli i ostatní hráči. Pokud odhalíte myš, kterou hledáte (tj. barva pozadí myši odpovídá barvě vašeho objektu), ponechte si ji a umístěte ji na kartu objektu. Pokud ne, položte žeton lícem dolů na desku. **Důležité:** *Pokud hru hraje méně hráčů než čtyři, náhradní myš, která byla otočena, ale nepatří žádnému hráči, zůstane na hrací ploše lícem nahoru.*
- prázdné místo **nebo** místo, kde již není žeton myši: vezměte vrchní kartu štěstí z balíčku a postupujte podle pokynů – viz níže! **Důležité:** *Pokud přijдете na políčko s žetonem myši, u kterého víte, jaká myš se nachází na lícní straně, můžete se rozhodnout vzít si kartu štěstí místo otáčení žetonu. Když přijдете na políčko s náhradní myší lícem nahoru, můžete si vzít kartu štěstí.*
- barevný rohové pole: roztočte šipku, podívejte se na barvu na vnitřním kruhu. Přesuňte psa na odpovídající barevné pole, pokud tam pes již není. Účinky pohybu psa jsou popsány níže.
- prostor s otisky tlapek: můžete se posunout o 1 až 5 políček navíc, podle toho, na jaké políčko směřujete.

Když dokončíte svůj tah, podejte šipku hráči po Vaší levici.

Setkání se psem: Pokud pes přistane v místnosti, kde jsou kočky, nečekaného setkání se vyděsí. Každá kočka z této místnosti musí spěchat do střední místnosti. Všichni mohou ve svém tahu opustit místnost kterýmkoli směrem. **(Ve zvláštním případě,** pes přistane ve středu místnosti, zatímco kočky jsou stále tam, každá se okamžitě vrhne do libovolně zvoleného barevného rohového prostoru.)

***Důležité:** Pokud kočka pouze vstoupí do místnosti, kde je pes, nevyleká se, neboť je na toto setkání připravena.*

Karty štěstí: Kdykoli vezmete kartu štěstí, musíte vždy uposlechnout pokyn.

***Důležité:** Nemůžete si vzít více než jednu kartu za kolo.*

1. Karty **‚Hřiště‘** a **‚Večeře‘** vás posunou o 1 nebo 2 pole vpřed.
2. Karty **‚Pelíšek‘** a **‚Nezbedná kočka‘** vás posunou o 1 nebo 2 pole zpět.
3. Díky **‚Opalující se kočce‘** ztratíte kolo. (Kartu mějte před sebou jako připomenutí a po vynechání tahu ji odhodte.)
4. **‚Klíčová dírka‘** vám umožňuje podívat se pod žeton myši, aniž byste jej ukazovali ostatním hráčům.
5. Karta **‚Utíkající myška‘** vám umožní vyměnit dva žetony myši na herním plánu.
6. Karta **‚Pes‘** znamená, že si s vámi chce pejsek pohrát. Přesuňte psa na barevné pole ve svém pokoji a aplikujte výše uvedená pravidla pro pohyb pejska.

Umístěte použité karty štěstí do odhazovacího balíčku. Pokud dojde původní hromádka, zamíchejte a použijte odhazovací hromádku.

Vítězství ve hře: Vítězem se stává hráč, který jako první najde své čtyři myši a poté jde do místnosti, kde se nachází pes. *(Pokud najdete svou poslední myš v místnosti se psem, okamžitě vyhráváte hru.)*

• • •

Hra pro mladší děti

Pro malé děti můžete zjednodušit hru změnou jednoho jednoduchého pravidla: začněte hru se všemi žetony myši lícem nahoru. Díky tomu bude hra o něco jednodušší, ale stále stejně zábavná.

Hra pro odborníky

Pokud chcete hru udělat těžší (pro méně než 4 hráče), neotáčejte náhradní myš v průběhu hry lícem nahoru, ale nechte ji otočenou stále lícem dolů.