



CZ

Habermas-hra 4644

# Tichý jako myš



HABA®

# Tichý jako myš

Tichá dovednostní hra pro 2 - 4 hráče tichý jako u myška, ve věku od 5 do 99let.

**Autor:** Reinhard Staupe  
**Ilustrace:** Andreas von Frajer  
**Délka hry:** cca. 15 minut

Myšák Marek se po špičkách plíží do Sýrového hradu ukrást nějaký ten královský sýr. Musí být při této výpravě tichý jako myška, aby nevzbudil nahoře spící strážce. Strážce však mají nainstalovaný nejmodernější bezpečnostní alarm. Pokud Marek udělá neopatrný pohyb, začne alarm zvonit a Marek bude dopaden.

Takže pozor, musí být tichý jako myška.

## Obsah:

- 1 Sýrový hrad (čtyři části)
- 2 poplašné zvonky
- 2 barevné kostky
- 16 dřevěných tyček
- 1 návod ke hře

## Myšlenka hry

Hráči se snaží velmi opatrně vkládat své dřevěné tyčky do otvorů sýrového hradu, tak jak ukazují kostky. Ostatní hráči mezitím bedlivě naslouchají, zda neuslyší zvonek alarmu. Jakmile je hráč neopatrný a zvonek alarmu se ozve, je jeho tah u konce. Pouze hráč, který je schopen umístit svojí tyčku do otvorů hradu naprosto potichu ji tam může nechat. Cílem hry je vložit do Sýrového hradu co nejvíce svých dřevěných tyček.

## Příprava hry

Nejdříve je třeba sestavit Sýrový hrad ze čtyř dílů tak jak je vidět na obrázku dole. Potom na dvě větší strany umístíte poplašné zvonky. Hrad postavte doprostřed stolu.

Takhle vypadá správně sestavený Sýrový hrad:



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

## Jak hrát

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo se umí nejlépe plížit, může začít. Pokud se nemůžete dohodnout, kdo z vás to je, začne nejmladší hráč a hodí si oběma kostkami.

Zkuste prostrčit jednu z vašich tyček skrz Sýrový hrad, aniž byste způsobili poplach a spustili alarm. Barvy na kostkách ukazují, jakými dírkami musíte tyčku prostrčit.

### **Příklad:**

Hráč hodil na kostkách červenou a žlutou. Musí tedy prostrčit tyčku skrz červený a žlutý otvor v Sýrovém zámku. Hráč si může vybrat kterým otvorem prostrčí tyčku jako první.

### **Zazvonil během vašeho pokusu alarm?**

- **Ne?**  
Dobrá práce. Vaší odměnou je ponechání vaší tyčky v Sýrovém hradu.
- **Ano?**  
Pokud ostatní hráči uslyší zvonění, začnou hned křičet: "Poplach!". Strážce se probudili a hráč musí vytáhnout svoji tyčku z hradu a položit ji zpět před sebe.

Na řadě je další hráč se svým pokusem.

### **Důležité tichá myší pravidla:**

- Když se hraje, musí být v místnosti **absolutní ticho**, zvonky alarmu někdy zvoní velmi tiše.
- Hráč může při pokusu použít obě ruce. Může však držet pouze tyčku a ne Sýrový hrad, ani zvonky alarmu.
- Žádný hráč se nesmí dotýkat stolu a tím způsobit zvonění zvonku alarmu.
- Není-li volná kombinace děr, jakou ukázaly barvy na kostkách, má hráč smůlu. V tomto kole nemůže umístit do hradu žádnou svojí tyčku.
- Pokud během tahu některá tyčka z hradu vypadne, je ze hry odstraněna a hráčův pokus skončil stejně jako při zaznění alarmu.

### **Konec hry**

Hra končí, když je do Sýrového hradu vložena dvanáctá tyčka. Každý hráč si spočítá tyčky které má ještě před sebou a hráč který jich má před sebou nejméně, vyhrává. V případě shodného počtu u více hráčů, vyhrávají tito hráči společně.

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