TICHO JAK MYŠKY [CZ]

Série: Na doma i na cesty | **Kód: 4644**
Věk: 5 - 99 | **Počet hráčů: 2 - 4** | **Trvání hry: 15 min**

Cílem hry je, opatrně zasunout co nejvíce dřevěných holí do sýrového hradu, aniž zazvonil zvonek.

Společenská hra pro děti vytváří zábavnou atmosféru a podporuje rozvoj dovedností a jemné motoriky. Společenská hra Ticho jako myšky HABA na zdokonalení koncentrace pro děti od 5 let.

Hra rozvíjí:

- Zručnost a jemnou motoriku
- Koncentraci
- Hra vytváří zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 sýrový hrad (čtyři díly), 2 zvonky, 16 dřevěných holí a 2 hrací kostky s barvami.
Rozměr balení je 23,3 x 15,3 x 4,7 cm.

Na začátku hry si nejprve poskládejte sýrový hrad ze čtyř přiložených dílů, pak na něj zavěste zvonky na obě nejdéle strany hradu a umístěte sýrový hrad do středu hrací plochy. Každému hráči rozdejte stejný počet dřevěných holí, které si položí před sebe na stůl a připravte si obě hrací kostky. Pokud hru hrají pouze 3 hráči, jednu dřevěnou hůl odložte zpět do krabice.

Pravidla hry:

Hru hrajte ve směru hodinových ručiček, hráč který je největší Žalobníček může hru začít. Pokud nevíte dohodnout, hru začíná nejmladší hráč, který hodí oběma kostkami najednou. Cílem hry je pokusit se zasunout jednu z vašich holí přes sýrový hrad aniž zazvonil zvonek. Barvy, které jste hodili na kostkách, označují přes které dva otvory, musíte převléci dřevěné hole.

Příklad:

- Simon hodil na kostkách červenou a žlutou barvu.
- Hůl musí zasunout přes červený a žlutý otvor v sýrovém hradě. Sám se může rozhodnout, kterou barvu otvoru si vybere jako první.

Nezazvonil zvonek?

- Ne? Gratulujeme, dobrá práce.
- Ano? Pokud hráči slyšeli zazvonit zvonek, okamžitě zakřičí "ALARM".
- Hráč musí vytáhnout hůl ze sýrového hradu a položit ji před sebe.
- Ve hře může pokračovat další hráč.

Důležitá pravidla hry

- Když hráč zasouvá hole do sýrového hradu, musí být v místnosti absolutní ticho, protože zvonky někdy zvoní velmi jemně.
- Hráč může používat při hře obě ruce.
- Může však držet pouze dřevěnou hůl, ne hrad a ani zvonek.
- Ostatní hráči se nemohou dotknout stolu, aby nezpůsobily vyzvánění zvonku, dokud hráč zasouvá dřevěnou hůl.
- Pokud není volná žádná kombinace barev otvorů v hradě, jak jste hodili barvy na kostkách, hráč má smůlu a nemůže v tomto kole zasouvat žádnou dřevěnou hůl do hradu a tak hází kostkou další hráč a pokračuje tak ve hře.
- Pokud v průběhu své hry hráč narazí do další hole už zasunuté v sýrovém hradě, vybere svou hůl ven a ve hře pokračuje další hráč.

Závěr hry:

Hra může být ukončena dvěma způsoby.

- Pokud je do sýrového hradu umístěna v pořadí dvanáctá dřevěná hůl, hra je ukončena. Každý hráč spočítá své hole, které ještě má stále před sebou. Hráč s nejmenším počtem holí vyhrává hru. V případě remízy jsou více vítězové hry.
- Pokud jeden z hráčů vloží do sýrového hradu svou poslední hůl, hra končí a tento hráč je vítězem.

LUSIO s.r.o. | Zuzany Chalupovej 10B | 851 07 Bratislava | SR
Elektronický návod v PDF verzii nájdete na www.playatelier.eu alebo u svojho predajcu.
© Preklad návodu je duševným vlastníctvom firmy LUSIO s.r.o. a nie je dovolené jeho kopírovanie a šírenie bez jej súhlasu.

www.playatelier.eu
FB: HabaCeskoSlovensko
Instagram: haba_cesko_slovensko