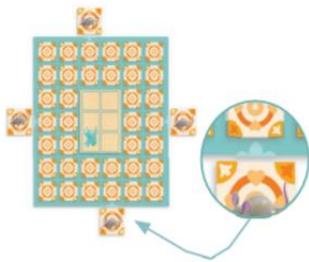


DJ08401 SOUBOJ KOČKY S MYŠÍ

Věk: do 6 let Délka hry: 15 minut Počet hráčů: 3 - 5 hráčů. **Hra pro 2 hráče.**: hraje 1 kočka proti 1 myši. **Hra pro 3 - 5 hráčů**: hraje 1 kočka proti 2, 3 nebo 4 myším. **Obsah**: 1 hrací deska, 1 stůl, 38 dlaždic, 4 dlaždice s myší dírou, 4 myši, 1 kočka, 2 kostky. **Cíl**: MYŠ musí nasbírat 10 kousků sýra, KOČKA jí v tom musí zabránit a chytit ji. **Příprava hry**: Vylosujte si, kdo z hráčů bude kočka a kdo bude představovat myši. Myši hrají společně proti kočce. Myši mohou během svého tahu použít libovolnou figurkou myši. Umístěte hrací desku doprostřed stolu. Zamíchejte balíčkem dlaždic a umístěte je na desku, obrázkem dlaždice nahoru. Pozor, nesmíte vidět obrázek na druhé straně karty. Stůl umístěte na hrací desku na vyznačené místo. Dlaždice s myší dírou umístěte obrázkem dlaždice nahoru tak, jak je znázorněno na obrázku, a na ně postavte myši. Kočku postavte na jedno ze šesti políček na stole.



HRA: Myši a kočka hází kostkou a pohybují se po hrací desce. Každý má svou kostku: myši hrají s šedou kostkou, kočka hraje s modrou kostkou. 1. Způsob pohybu: pohybujete se horizontálně a vertikálně (ne diagonálně), postupujete o tolik políček, kolik Vám padlo na kostce, nesmíte přeskakovat jiného hráče, musíte se pohybovat po hrací desce. Po hodu kostkou se posunete o tolik políček, kolik vám padlo na kostce, ale nesmíte se vrátit na políčko, ze kterého jste právě vyšli. Kočka se může pohybovat na stole, ale ne pod stolem. Stůl se skládá z šesti políček, po kterých se kočka může pohybovat stejným způsobem jako po podlaze. Myši: v každém kole můžete hrát pouze jednou myši. Myš se může schovat pod stůl, ale nemůže s ním pohybovat na stole. Myš se může vrátit a schovat se v myší díře, ale v jedné díře nemůže být nikdy více než jedna myš. Hru začíná nejmladší hráč, který hodí kostkou. Pokud je hráč na řadě, zvolí si myš, se kterou chce bude táhnout, a posune ji o tolik políček, kolik hodil na kostce. Poté otočí dlaždici, kterou s myškou opustil tak, aby myší díra směřovala nahoru. Nakonec hráč otočí dlaždici, na které právě stojí, a provede akci, vyobrazenou na dlaždici. Poté je na řadě kočka. Hodí kostkou a postoupí o tolik políček, kolik je uvedeno na kostce. Pokud kočka skončí na políčku, na kterém sedí myš: gratulujeme! Chytili jste myš a můžete ji odstranit ze hry.

Pokud kočka dojde na políčko s dlaždici, otočí ji a provede akci, která je na ní vyobrazená. Hra takto pokračuje stejným způsobem, myš a kočka se ve hře střídají. **Poznámka**: Pokud dojdete na políčko, na kterém není žádná dlaždice, nic se neděje. 2. **Dlaždice**: Pokaždé, když otočíte dlaždici, odstraňte ji z hrací desky. **rozbité nádobí**: nic se neděje. Kočka nebo myš mohou vstoupit na políčko s touto dlaždici. • **sýr**: • **pro myš**: perfektní! Vyhráváte kousek sýra, dlaždici si ponechte před sebou. • **pro kočku**: nechte dlaždici na hrací ploše, otočenou obrázkem sýra nahoru, a zůstaňte na ní stát. Poté již přes dlaždici se sýrem nemůžete přecházet ani se na ní zastavit. **Poznámka**: stojí-li kočka na kousku sýra, nemůže ho myš nemůže. • **+1 a +2**: bonusová karta. Jakmile hráč vstoupí na toto políčko, postoupí kočka nebo myš o jedno nebo dvě políčka navíc. Nemůže se ale vrátit na políčko, ze kterého právě vyšla. Může se však vrátit na políčko, ze kterého vyšla před hodem kostkou. • **šipka**: volný pohyb. Kočka nebo myš se mohou přemístit kamkoliv na hrací ploše, s výjimkou: • **pro myš**: nemůže vstoupit na stůl, na viditelný kousek sýra nebo do myší díry. • **pro kočku**: nemůže vstoupit pod stůl,

na viditelný kousek sýra, na políčko, kde stojí myš nebo do myší díry. • vidlička: • pro myš: pokud je někde na hrací desce vidět kousek sýra, myš může pomocí vidličky tento sýr nabodnout a získat tak dlaždici se sýrem, aniž by se pohnula. Pokud zde není vidět žádný sýr, nebo na políčku stojí kočka, nic se nestane. • pro kočku: nic se nestane, kočka může na tomto políčku zastavit. • nůž: Pozor! Kočka nebo myš se poranila o nůž a jedno kolo nehraje. Další hráč hází kostkou dvakrát. (Pokud hraje dvakrát myš, musí hráč pohybovat stejnou myší). Jakmile jste provedli akci, dlaždici odstraňte z hrací desky. Závěr hry: Vyhrává ten, kdo jako první dosáhne svého cíle. Všechny myši musí alespoň jednou opustit svou myší díru (všechny 4 dlaždice, na kterých myši začínaly hru, musí být otočeny lícem nahoru) a alespoň jedna z nich se musí vrátit do myší díry (sesbírat 10 kousků sýra...). Poznámka: Pokud zůstala jen jedna myš a je schovaná v myší díře, kočka nemůže vstoupit na políčko před touto dírou a zablokovat ji. Myš musí mít možnost opustit svoji myší díru. Autor hry: Alexandre Droit