

A mám tě!

(D)08401)



od 6 let



2–5 hráčů, Pokud hrají 2 hráči: hraje 1 kočka proti 1 myši.

Pokud hraje 3–5 hráčů: hraje 1 kočka proti 2, 3 nebo 4 myším.



15 minut



1 hrací deska, 1 stůl, 38 dlaždic, 4 dlaždice s myší dírou, 4 myši, 1 kočka, 2 kostky



cíl pro myš: nasbírat 10 kousků sýra

cíl pro kočku: chytit 4 myši dříve, než posbírají všechny kousky sýra

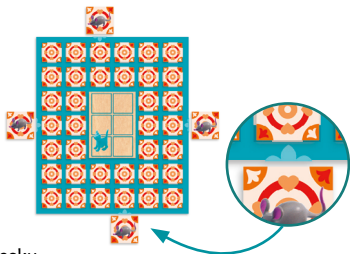
Příprava hry

Rozhodněte se, kdo z hráčů bude kočka a kdo bude představovat myši. Myši hrají společně proti kočce. Myši mohou během svého tahu hrát jakoukoliv figurkou myši.

Umístěte hrací desku doprostřed stolu.

Zamíchejte balíčkem dlaždic a umístěte je na desku, obrázkem dlaždice nahoru. Dávejte pozor, abyste se nedívali na obrázek na druhé straně karty. Figurku stolu 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.



Pravidla hry

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 (nikdy ne diagonálně),

- pohybujete o tolik políček, kolik Vám padlo na kostce,
- není dovoleno 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 myší. Myš se může schovat pod stůl, ale nemůže se 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 pohybovat, a posune ji o tolik políček, kolik hodil na kostce. Poté otočí dlaždici, kterou právě opustil, tak, aby myší díra směřovala nahoru. Nakonec hráč otočí dlaždici, na které právě stojí, a provede akci, která je na ní uvedená.

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 dlaždicí, otočí ji a provede akci, která je na ní uvedená. 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 dlaždicí.

– **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 na něj myš vstoupit a vzít ho.*

– **+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