

Mlsné myšky

4+

MAŠK
2-4



Maškrtné myšky

20-30 min



Příběh



Príbeh

Všem myškám se začnou sbíhat sliny, jakmile jen pomyslí na Ementálii, zaslíbenou myší zemi, která oplývá všemi voňavými a lahodnými sýry, co jich jen na světě je. Myšky se opět vydaly na pouť do své milované Ementálie, ale tentokrát to bude skutečně dobrodružná výprava: hladová a všemi mastmi mazaná kočka Vilemína se dovťípila, co mají myšky za lubem, a je jim v patách!

Uniknou myšky jejím nástrahám a dostanou se bezpečně až do voňavé Ementálie?

Všetkým myškám sa začnú zbíhať sliny, akonáhle len pomyslia na Ementáliu, zaslúbenú myšiu zem, ktorá oplýva všetkými voňavými a lahodnými syrmi, ktoré len existujú. Myšky sa opäť vydali na cestu do svojej milovanej Ementálie, ale tento raz to bude skutočne dobrodružná výprava: hladná a všetkými masťami mazaná mačka Vilhelmína sa dovťípila, čo majú myšky v úmysle, a je im v päťách!

Uniknú myšky jej nástrahám a dostanú sa bezpečne až do voňavej Ementálie?

Herní materiál

- 1 herní plán
- 1 kočka
- 18 myšek ve 4 barvách (5 modrých, 5 červených, 4 zelené, 4 žluté)
- 20 kousků sýra (4 od každé velikosti: 1 porce, 2 porce, 3 porce, 4 porce sýra a celý bochník)
- 1 kostka

Herný materiál

- 1 herný plán
- 1 mačka
- 18 myšiek v 4 farbách (5 modrých, 5 červených, 4 zelené, 4 žlté)
- 20 kusov syra (4 z každej veľkosti: 1 porcia, 2 porcie, 3 porcie, 4 porcie syra a celý bochník)
- 1 kocka

Příprava hry



Příprava hry

1. Herní plán a kostku umístíte do středu stolu.
2. Každý hráč si vezme myšky své barvy. Umístí je do domečku ve středu herního plánu. Při hře 2 hráčů použijí hráči pouze 5 červených a 5 modrých myšek, při hře 3 či 4 hráčů obdrží každý hráč 4 myšky své barvy.
3. Porce sýra umístíte podle velikosti do odpovídajících myších domečků v rozích herního plánu. Každý domeček provoní 4 kousky lahodného sýra. Bochníčky sýra umístíte do syrového království.
4. Kočku nechte číhat na symbolu kočky s počtem hráčů, kteří se hry účastní (např. ve hře dvou hráčů bude kočka číhat na dvojce atd.).

1. Herní plán a kocku umiestnite do stredu stola.
2. Každý hráč si vezme myšky svojej farby. Umiestni ich do domčeka v strede herného plánu. Pri hre 2 hráčov použijú hráči len 5 červených a 5 modrých myšiek, pri hre 3 či 4 hráčov dostane každý hráč 4 myšky svojej farby.
3. Porcie syra umiestnite podľa veľkosti do zodpovedajúcich myších domčekov v rohoch herného plánu. Každý domček zavonia 4 kúskami lahodného syra. Bochníky syra umiestnite do syrového kráľovstva.
4. Mačku nechajte číhať na symbole mačky s počtom hráčov, ktorí sa hry zúčastnia (napr. pri hre dvoch hráčov bude mačka číhať na dvojke atď.).

Vítězem bude ten, kdo získá nejvíce porcí lahodného syra.

Víťazom bude ten, kto získá najviac porcií lahodného syra.

Jak hrát?

Hráči se na tahu střídají ve směru hodinových ručiček. Hru zahajuje nejmladší hráč. Hodí kostkou.

Padlo na kostce číslo?

Jedna z jeho myšek musí kurážně vyrazit z domečku. Hráč posune libovolnou svoji myšku po herním plánu ve směru červené šípky o příslušný počet políček. Ve svém tahu smí pohybovat vždy pouze jednou myškou.

Tip: Snažte se do hry zapojit co nejvíce svých myšek. Pokud kočka dorazí na políčko, na kterém myšky vyběhají ze svého domečku, pak jsou myšky, které domeček ještě neopustily, v pasti a nemohou ven. Zůstávají mimo hru.

Na každém políčku herního plánu je místo pouze **pro 4 myšky**. Pokud by myška měla skončit svůj pohyb na políčku, na kterém již 4 myšky jsou, musí se pohnout o políčko méně tak, aby skončila na políčku, na kterém ještě zbývá místo. Nevyužitý počet teček na kostce propadá.

Ako sa hrá?

Hráči sa na ťahu striedajú v smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč. Hodí kockou.

Padlo na kocke číslo?

Jedna z jeho myšiek musí odvážne vyraziť z domčeka. Hráč posunie ľubovoľnú svoju myšku po hernom pláne v smere červenej šípky o príslušný počet políčok. V svojom ťahu môže pohybovať vždy len jednou myškou.

Tip: Snažte sa do hry zapojiť čo najviac svojich myšiek. Ak mačka dorazí na políčko, na ktorom myšky vybiehajú zo svojho domčeka, potom sú myšky, ktoré domček ešte neopustili, v pasci a nemôžu von. Ostávajú mimo hry.

Na každom políčku herného plánu je miesto len **pre 4 myšky**. Ak by myška mala skončiť svoj pohyb na políčku, na ktorom už 4 myšky sú, musí sa pohnúť o políčko menej tak, aby skončila na políčku, na ktorom ešte zostáva miesto. Nevyužitý počet bodiek na kocke prepadá.

Padla na kostce kočka?

Nejprve posuňte jednu svoji myšku kurážně o políčko vpřed a poté přesuňte kočku na následující symbol kočky.

Na řadě je další hráč.

Myšky oběhnou po plánu **jedno kolo** a pak proklouznou do vysněné Ementálie. Mazaná kočka však musí oběhnout **kola dvě**. Pokud obíhá kolo poprvé, vždy se na vnitřním okruhu posune pouze o jedno pole. Když běží kolem podruhé (po vnějším okruhu označeném šipkou), vždy se pohybuje o dvě políčka vpřed.



Padla na kostce mačka?

Najskôr posuňte jednu svoju myšku odvážne o políčko dopredu a potom presuňte mačku na nasledujúci symbol mačky.

Na rade je ďalší hráč.

Myšky obehnú po pláne **jedno kolo** a potom prekĺznú do vysnenej Ementálie. Prefíkaná mačka však musí obehnúť **kolá dve**. Ak obieha kolo prvýkrát, vždy sa na vnútornom okruhu posunie len o jedno políčko. Keď beží okolo druhý raz (po vonkajšom okruhu označenom šipkou), vždy sa pohybuje o dve políčka vpred.

Pozor! Kočka!

Pokud kočka dohoní myšku, bez pardonu si na ní pochutná (tyto myšky odstraňte ze hry). Stejný osud čeká myšky, které kočka předběhne. Ani tyto myšky se již nedokážou schovat do bezpečí domečku ani najít útočiště v sýrovém království.

Tip: Pokud je myška v situaci, kdy dobrovolně předběhne kočku, ocitá se ve smrtelném nebezpečí. Doporučujeme provést tah raději jinou myškou a kočku pokud možno nepředbíhat.

Pozor! Mačka!

Ak mačka dobehne myšku, bez okolkov si na nej pochutná (tieto myšky odstráňte z hry). Rovnaký osud čaká myšky, ktoré mačka predbehne. Ani tieto myšky sa už nedokážu schovať do bezpečia domčeka ani nájsť útočisko v syrovom kráľovstve.

Tip: Ak je myška v situácii, kedy dobrovoľne predbehne mačku, ocitne sa v smrteľnom nebezpečenstve. Odporúčame ťahať radšej inou myškou a mačku, ak sa dá, nepredbiehať.



Myšky se mohou schovat

Na své dobrodružné cestě mohou myšky najít útočiště také v domečku svých kamarádů. Tam je čeká porce lahodného sýra. Do domečků mohou myšky vběhnout pouze z polí označených sýrovými šípkami.

Pokud na kostce padne vyšší číslo než myška potřebuje, nevádí. Myška přesto může do domečku vklouznout.

Pokud však vyplašená myška do domečku vběhne, musí v jeho bezpečí zůstat až do konce hry.

V domečcích je dost místa pro všechny myšky, avšak pouze první čtyři myšky v každém z domečků získávají svoji zaslouženou porci sýra. Samozřejmě platí, že čím dále myška doběhne, tím cennější kousek sýra na ni čeká.



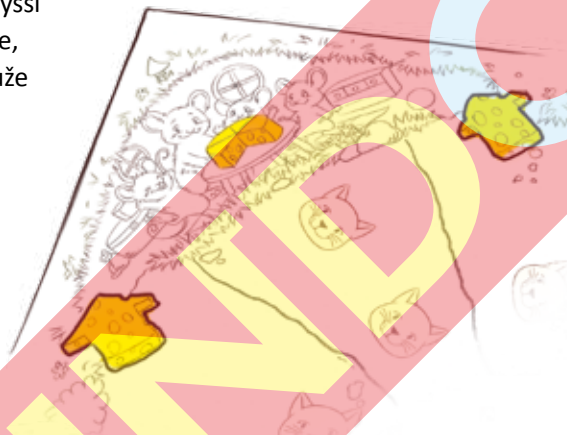
Myšky sa môžu schovať

Na svojej dobrodružnej ceste môžu myšky nájsť útočisko tiež v domčeku svojich kamarátov. Tam ich čaká porcia lahodného syra. Do domčekov môžu myšky vbehnúť len z políčok označených sýrovými šípkami.

Ak na kocke padne vyššie číslo ako myška potrebuje, nevádí. Myška aj tak môže do domčeka vklízať.

Ak však vyplašená myška do domčeka vběhne, musí v jeho bezpečí ostať až do konca hry.

V domčekoch je dost miesta pre všetky myšky, ale len prvé štyri myšky v každom z domčekov získávajú svoju zaslúženú porciu syra. Samozrejme platí, že čím ďalej myška doběhne, tým cennejší kúsok syra na ňu čaká.



Hráči nezbývají žádné myšky

Pokud již hráči nezbývají ve hře žádné myšky (všechny myšky se již schovaly do bezpečí, či je polapila kočka), přesto ve svém tahu hází kostkou. Padne-li číslo, hráč nemůže udělat nic. Padne-li kočka, hráč pohybuje kočkou.

Ementálie

Pokud šikovná myška proklouzne bezpečně až do Ementálie, získá celý bochník lahodného syra.



Konec hry

Hra končí, jakmile se všechny myšky schovaly do bezpečí nebo doběhly do cíle.

Každý hráč sečte porce syra, které jeho myšky nasbíraly (bochník = 6 porcí = 6 vítězných bodů, menší kousky mají hodnotu 1, 2, 3 a 4 vítězných bodů). Vítězí hráč, jehož myšky nashromáždily v součtu nejvíce porcí syra.



Hráčovi nezostávajú žiadne myšky

Ak už hráčovi nezostávajú v hre žiadne myšky (všetky myšky sa už schovali do bezpečia alebo ich chytila mačka), napriek tomu v svojom ťahu hádže kockou. Ak padne číslo, hráč nemôže urobiť nič. Ak padne mačka, hráč pohybuje mačkou.



Ementália

Ak šikovná myška preklízne bezpečne až do Ementálie, získá celý bochník lahodného syra.

Koniec hry

Hra končí, akonáhle sa všetky myšky schovali do bezpečia alebo dobehli do cieľa.

Každý hráč spočíta porcie syra, ktoré jeho myšky nazbierali (bochník = 6 porcií = 6 víťazných bodov, menšie kúsky majú hodnotu 1, 2, 3 a 4 víťazných bodov). Víťazí hráč, ktorého myšky nashromáždili v súčte najviac porcií syra.

Manfred Ludwig



Manfred Ludwig se narodil roku 1936 v Mnichově. Tam také studoval univerzitu a od roku 1964 vyučoval na střední škole v Regensburgu tělocvik a francouzštinu. K vymýšlení her se dostal zásluhou svých dětí. Nyní je již v důchodovém věku a je hrdým dědečkem šesti vnoučátek. Nesmírně rád cestuje a neustále vymýšlí nové deskové hry. Má zato, že skutečně dobrá dětská hra je ta, v níž je možné taktizovat několika různými způsoby.



Pegasus Spiele

Autor: Manfred Ludwig

Ilustrace: Anne Pätzke

Grafika: Maïke Schiller

Produkce: Claudia Geigenmüller

Český překlad: Lucka Endlová

Překlad do slovenčiny: Ivana Černáková

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Německo, www.pegasus.de.

Všechna práva vyhrazena.

Zveřejňování pravidel, herního materiálu a jednotlivých ilustrací není dovoleno bez souhlasu majitele licence.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o., Korunní 104/810, Praha 10

www.mindok.cz

MINDOK