



TICHO AKO MYŠKY [SK]

Vek: 5 - 99

Séria: Na doma aj na cesty

Počet hráčov: 2 - 4

Kód: 4644

Trvanie hry: 15 min

Cieľom hry je, opatrne zasunúť čo najviac drevených palíc do syrového hradu bez toho, aby zazvonil zvonček.

Spoločenská hra pre deti vytvára zábavnú atmosféru a podporuje rozvoj zručností a jemnej motoriky. Spoločenská hra Ticho ako myšky HABA na zdokonalenie koncentrácie pre deti od 5 rokov.

Hra rozvíja:

- Zručnosť a jemnú motoriku
- Koncentráciu
- Hra vytvára zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 syrový hrad (štyri diely), 2 zvončeky, 16 drevených palíc a 2 hracie kocky s farbami. Rozmer balenia je 23,3 x 15,3 x 4,7 cm.

Na začiatku hry si najprv poskladajte syrový hrad zo štyroch priložených dielov, potom naň zaveste zvončeky na obe najdlhšie strany hradu a umiestnite syrový hrad do stredu hracej plochy. Každému hráčovi rozdajte rovnaký počet drevených palíc, ktoré si položia pred seba na stôl a pripravte si obe hracie kocky. Ak hru hrajú iba 3 hráči, jednu drevenú palicu odložte späť do krabice.

Pravidlá hry:

Hru hrajte v smere hodinových ručičiek, hráč ktorý je najväčšia žalobaba môže hru začať. Ak sa neviete dohodnúť, hru začína najmladší hráč, ktorý hodí oboma kockami naraz. Cieľom hry je pokúsiť sa zasunúť jednu z vašich palíc cez syrový hrad bez toho, aby zazvonil zvonček. Farby, ktoré ste hodili na kockách, označujú cez ktoré dva otvory, musíte prevliecť drevené palice.

Príklad:

- Simon hodil na kockách červenú a žltú farbu.
- Palicu musí zasunúť cez červený a žltý otvor v syrovom hrade. Sám sa môže rozhodnúť, ktorú farbu otvoru si vyberie ako prvú.

Nezazvonil zvonček?

- Nie? Gratulujeme, dobrá práca.
- Áno? Ak hráči počuli zazvoniť zvonček, okamžite zakričia „ALARM“.
- Hráč musí vytiahnuť palicu zo syrového hradu a položiť ju pred seba.
- V hre môže pokračovať ďalší hráč.

Dôležité pravidlá hry

- Keď hráč zasúva palice do syrového hradu, musí byť v miestnosti absolútne ticho, pretože zvončeky niekedy zvonja veľmi jemne.
- Hráč môže používať pri hre obe ruky.
- Môže však držať iba drevenú palicu, nie hrad a ani zvonček.
- Ostatní hráči sa nemôžu dotknúť stola, aby nespôsobili zvonenie zvončeka, kým hráč zasúva drevenú palicu.
- Ak nie je voľná žiadna kombinácia farieb otvorov v hrade, ako ste hodili farby na kockách, hráč má smolu a nemôže v tomto kole zasúvať žiadnu drevenú palicu do hradu a tak hádže kockou ďalší hráč a pokračuje tak v hre.
- Ak v priebehu svojej hry hráč narazí do ďalšej palice už zasunutej v syrovom hrade, vyberie svoju palicu von a v hre pokračuje ďalší hráč.

Záver hry:

Hra môže byť ukončená dvoma spôsobmi.

- Ak je do syrového hradu umiestnená v poradí dvanásť drevená palica, hra je ukončená. Každý hráč spočíta svoje palice, ktoré ešte má stále pred sebou. Hráč s najmenším počtom palíc vyhráva hru. V prípade remízy sú viacerí víťazi hry.
- Ak jeden z hráčov vloží do syrového hradu svoju poslednú palicu, hra končí a tento hráč je víťazom.

Cílem hry je, opatrně zasunout co nejvíce dřevěných hólí 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 hólí 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 hólí, 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 hólí 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 zvonky.
- 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 hólí 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.