

Haba_306112 Inšpektor Myšiak: Veľký útek

Hra na precvičovanie pamäti pre 1 – 4 hráčov od 5 rokov.

Dĺžka hry: 15 – 20 min.

Autor hry: Markus Nikisch

Ilustrácie: Valeska Scholz

Vývoj hry: Patrick Tonn

Postava Komiséra Myšiaka bola vytvorená na základe nápadu Sibylle Rieckhoff.

Inšpektor Myšiak potrebuje vašu pomoc – dostal už za mreže množstvo zločincov, ale títo zločinci teraz plánujú veľký útek! Hneď ako sa spustí poplašný alarm, budete potrebovať dobrú pamäť a skvelé detektívne schopnosti. Pokus o útek môže zastaviť len ten, kto vie, ktorý zločinec bol naposledy v cele s únikovým tunelom. **Kto má bystrú pamäť a chytí najviac utekajúcich zločincov?**

Obsah hry

1 väzenie (spodný diel škatule, 3 herné dosky, napojovacie kartónové priehradky)

1 únikové vozidlo

15 dielikov so zločincami

1 inšpektor Myšiak (otáčavá drevená figúrka)

1 kocka


4 zložky zločincov

4 lupy

44 hviezd za odmenu

1 poplašný zvonček (kovové veko)

Príprava na hru

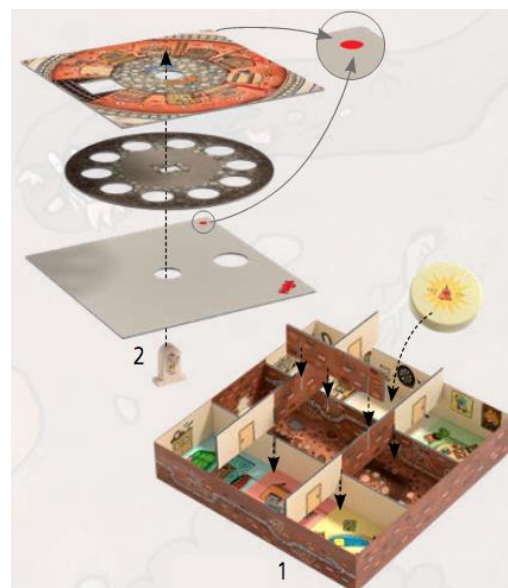
Najprv opatrne vyberte všetky dieliky z kartónov. Prázdne rámy označené symbolom  môžete zlikvidovať.

Teraz zostavte kartónové priehradky do seba, ako možno vidieť na obrázku 1 a výslednú mriežku vložte dovnútra škatule. Uistite sa, že dva dlhé tunely na stenách sú správne zarovnané s tunelom v spodnej časti škatule. Zvonček položte na biele kruhy.

Potom položte tri herné dosky na seba tak, ako možno vidieť na obrázku 2. Červené bodky na zadnej strane štvorcových herných dosiek vám ich pomôžu nasmerovať. Otáčaciu figúrku inšpektora Myšiaka pretlačte zospodu cez otvory v strede herných dosiek. Teraz môžete držať trojvrstvovú hernú dosku za otáčaciu figúrku a položiť ju na mriežku v škatuli. Skontrolujte, že cela so „svietiacim“ poplašným zvončekom je nad poplašným systémom v dne škatule.

Teraz položte škatuľu s hernou doskou doprostred stola a vedľa k výjazdu z tunelu položte únikové vozidlo.

Každý hráč si vezme jednu zložku zločincov a k tomu zodpovedajúcu lupu. Zostávajúce zložky a lupy vráťte do škatule. Zamiešajte dieliky so zločincami obrázkami dole a položte ich vedľa škatule. Vezmite náhodne jeden dielik so zločincom a položte ho obrázkom nahor do vchodu do väzenia. Pripravte si hviezd a kocku.



Priebeh hry

Hráči sa striedajú a hrajú v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý v nedávnej dobe vyriešil nejakú záhadu, začína hrať ako prvý a hodí kockou. **Čo kocka ukazuje?**



- Použite figúrku inšpektora Myšiaka a otočte väzením v smere hodinových ručičiek.
- Použite figúrku inšpektora Myšiaka a otočte väzením proti smeru hodinových ručičiek.
- Môžete otočiť figúrkou inšpektora Myšiaka v ľubovoľnom smere.

Poznámka: Hráči by mali zostať ticho a počúvať, keď sa väzenie otáča. V jednu chvíľu sa zločinec pokúsi utiecť a spustí poplašný systém. Hráči by sa mali snažiť zapamätať si, aké dieliky so zločincami sa už vložili do väzenia a v akom poradí.

Keď otáčate figúrkou inšpektora Myšiaka

- **... otáčajte, dokiaľ nie je vchod do väzenia prázdny.** Vezmite jeden dielik so zločincom a položte ho obrázkom nahor do vchodu. Potom je na rade ďalší hráč.

alebo

- **... dokiaľ sa nezvze zvuk alarmu.** Teraz musíte zastaviť pokus o útek.

Zastavenie pokusu o útek

Čo sa stane, keď sa ozve zvuk alarmu? Okamžite prestaňte otáčať väzením. Každý hráč sa teraz snaží odvodíť, ktorý zločinec sa snažil uniknúť z cely, keď sa spustil alarm. Položte vašu lupu na podozrivého zločincov vo vašej zložke zločincov a potom zložku zavrite. Keď všetci dokončia tipovanie, zdvihnite herný plán zo škatule a uvidíte, ktorý dielik so zločincom dopadol na poplašný systém. Teraz skontrolujte svoje zložky zločincov a zistíte, či ste rozpoznali správneho podozrivého.

- *Tipoval niekto správne?*

Hráči, ktorí správne identifikovali páchatel'a, ktorý sa snažil uniknúť, získavajú za odmenu hviezdu zo zásoby a tú si položia do svojej osobnej detektívnej kancelárie (v spodnej časti škatule v zodpovedajúcej farbe). Dielik, ktorý ukazuje nájdeného zločincov sa otočí **obrázkom dole** a odstráni sa z hry.

- *Na poplašnom systéme sú dva alebo viac dielikov so zločincami?*

Potom ste dostali upozornenie na niekoľko pokusov o útek. V tomto prípade všetky dieliky, ktoré ukazujú zločincov, ktorých hráči netipovali, položte obrázkom nahor do únikového vozidla. Každý hráč, ktorý správne identifikoval nejakého zločincov, dostane za odmenu hviezdu. Dieliky ukazujúce zločincov, ktorí boli identifikovaní, otočte **obrázkom dole** a odstráňte z hry.

- *Nikto správne nerozpoznal zločincov, alebo na poplašnom systéme nie je žiadny dielik so zločincov?*

Ale nie... Všetky dieliky na poplašnom systéme, ktoré ukazujú neidentifikovaných zločincov, položte do únikového auta obrázkom nahor. Pokiaľ nie sú na poplašnom systéme žiadne dieliky so zločincami, išlo by o planý poplach a herný plán sa vráti do škatule.

Po vyriešení pokusu o útek vráťte hernú dosku na kartónové mriežky. Pokiaľ je teraz vchod do väzenia prázdny, umiestnite tam nový dielik so zločincov. Teraz je na rade ďalší hráč, ktorý hodí kockou.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli keď...

- ... únikové vozidlo je plné. Tentoraz zločinci unikli! Bohužiaľ, všetci prehrávajú. Ale s pomocou inšpektora Myšiaka ich čoskoro znovu všetkých pochyťate.

- ...na prázdny vchod do väzenia sa položí posledný dielik so zločincov. Výborne! Všetci ste urobili vynikajúcu detektívnu prácu. Teraz si každý spočíta, koľko hviezd nazbieral. Hráč s najväčším počtom hviezd vyhráva. Pokiaľ majú dva alebo viac hráčov rovnaký počet hviezd, víťazia spoločne.

Návrhy pre prispôsobenie obtiažnosti hry:

Pre mladších detektívov:

Hra je jednoduchšia, pokiaľ nehrajete so všetkým 15 zločincami. Pred začiatkom hry otočte niekoľko dielikov so zločincami obrázkom nahor, aby ich všetci hráči videli. Tieto osoby sú nevinné po celú dobu tejto hry.

Pre pokročilých detektívov:

Pokiaľ si chcete priebeh hry skomplikovať, začnite tak, že položíte niekoľko dielikov so zločincami do únikového vozidla, buď obrázkom nahor, alebo – trochu zložitejši variant – obrázkom nadol. Začnite najskôr s jedným dielikom a postupne počet zvyšujte.

Zločinci:



Kooperatívny variant hry a Variant hry pre jedného hráča

Tieto pravidlá platia, pokiaľ hrajete sami, ale tiež pokiaľ hrajete spoločne v skupine. Platia základné pravidlá, s nasledujúcimi zmenami:

Príprava na hru

- Tentoraz nebudete potrebovať hviezdy ako odmenu; jediné čo potrebujete sú zložky zločincov a jedna lupa.
- Hra sa hrá so všetkými 15 dielikmi so zločincami.

Priebeh hry:

- Vo chvíli, keď sa ozve alarm, všetci sa zhodnete, aký zločinec sa snaží utiecť a položíte lupu na jeho obrázok v zložke.
- **Uhádli ste zločince správne?** Potom tento dielik so zločincom otočte obrázkom dole a odstráňte z hry.
- **Tipovali ste zle?** Potom dielik so zločincom položte obrázkom dole do únikového vozidla. Nesmiete vidieť tváre zločincov v únikovom vozidle.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď...

- ... únikové vozidlo je plné. Ale nie! Všetci zločinci utiekli a všetci prehrávajú.
- ... na prázdny vchod do väzenia sa položí posledný dielik so zločincom. Výborne. Všetci víťazíte!

Kto je šéf? Vďaka tejto zmene pravidiel je hra zložitejšia:

- Na začiatku hry položte dielik so zločincom otočený obrázkom dole na sedadlo vodiča v únikovom vozidle. Toto je šéf, ktorý naplánoval útek.
- Predtým než si spočítate svoje získané hviezdy na konci hry, musíte ešte vyriešiť jednu poslednú záhadu: Kto je vodca zločincov? Pokiaľ ste dávali pozor, budete vedieť, ktorý zločinec nikdy nevstúpil do väzenia a musí byť teda šéf.
- Hráči potajme dajú svoj vlastný tip a potom sa dielik so zločincom na sedadle vodiča otočí.
- Každý hráč, ktorý správne rozpoznal šéfa zločincov, získava dve hviezdy.

Tip: Tento variant hry môžete hrať spoločne alebo ako hru pre jedného hráča. Identitu šéfa odhalíte buď sami, alebo so svojimi spoluhráčmi. Hru možno vyhrať (alebo prehrať) až po odhalení identity zločince.

Milé deti a rodičia, na stránke www.haba.de/Ersatzteile sa môžete jednoducho informovať, či je možné doručiť chýbajúci dielik hry.

UPOZORNENIE: Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdychnutia.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4/6/8 – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové