

Podívejte se na video vysvětlující pravidla.



www.en.gigamic-adds.com/game/peek-a-mouse/rules

MYŠÍ domeček

Élodie Clément & Théo Rivière

Jonathan Aucomte



2-6 hráčů



5+



20 min

Myší rodinka se zabydlela v podkroví a na zařízení svého obydlí použila různé předměty běžné potřeby. Například konzervu od sardinek použily myšky jako vanu, a cívka posloužila jako bezvadný stůl! Využijte chvílku jejich nepřítomnosti a nakoukněte do jejich domečku. Jak to tam vypadá? Neviděli jste klíče, figurky a knoflíky, které myšky ukořistily?

Obsah



1 krabice ve tvaru domu



1 3D deska Místností



2 oboustranné karty Otázek



1 kartička Myši



1 kartička Košíku

10 dřevěných předmětů



14 oboustranných žetonů Odpovědi

14 žetonů Hledání



zadní strana

10 žetonů Předmětů



1 svítilna

4 žetony Místností



zadní strana

Přehled a cíl hry

Myší domeček je kooperativní postřehová hra, kde využijete svou paměť. Hráči mají 30 vteřin na to, aby oknem nahlédli do myšího domečku a našli hledané předměty. Jakmile svítilna zhasne, musí hráči odpovědět na otázky, které jim hra klade. Hráči společně zvítězí, pokud se jim podaří během 4 kol získat 12 a více bodů.

Předměty

Myšky si vypůjčily spoustu předmětů různého provedení a barev. Každý předmět má dvě provedení reprezentované dvěma stranami dřevěných disků. Barevný okraj ukazuje úroveň obtížnosti (obrázek vpravo).



Přední strana

Zadní strana

Jednoduché

Středně náročné

Těžké a velmi těžké

Příprava hry

Před první hrou zkompletujte hru podle Návodu na kompletaci, který je přiložen k pravidlům hry.

Poté, co hru zkompletujete, není třeba ji znovu rozebírat a můžete ji skladovat v krabici již složenou.



1 Připravte si svítilnu, 3D desku Místností a dřevěné disky předmětů.

2 Položte kartu Otázek vedle krabice podle zvolené obtížnosti (čím vyšší číslo pařezu, tím vyšší obtížnost).

3 Položte kartičku Myši na první políčko počítadla (a) kartičku Košíku (b) na první políčko počítadla bodů.

4 Vezměte žetony Předmětů odpovídající zvolené obtížnosti a zamíchejte je obrázkem předmětu dolů. Totéž proveďte se 4 žetony Místností a žetony Odpovědí položte vedle karty Otázek.

5 Položte desku Místností na plastový vnitřek krabice tak, aby seděl výřez v rohu koupelny s prohlubní v plastovém vnitřku krabice. Poté položte navrch střechu (spodní díl krabice).

Pozn. Správnost ověřte tím, že na sebe navazují oba díly žebříku i břechtánu.

Obtížnost

Ve hře jsou 4 úrovně obtížnosti. Čím vyšší obtížnost hrajete, tím detailnější budou otázky a bude ve hře více předmětů.

Na začátku každé partie si zvolte úroveň obtížnosti. Žetony, které nebudete ve hře potřebovat, vložte zpět do krabice.

Při hraní jednoduché obtížnosti budete potřebovat pouze disky a žetony předmětů se zeleným okrajem. Při střední obtížnosti použijte zelené a oranžové disky a žetony. Při hraní těžké a velmi těžké obtížnosti použijte všechny barvy žetonů a disků (zelené, oranžové a červené).

Tabulka obtížnosti karet Otázek a barev žetonů a disků

JEDNODUCHÁ	STŘEDNÍ	TĚŽKÁ	VELMI TĚŽKÁ
Karta 1	Karta 2	Karta 3	Karta 4

Příklad: Abyste si zahráli hru na střední obtížnost, musíte použít žetony a disky předmětů se zeleným a oranžovým okrajem a k tomu použijete kartu Otázek s číslem 2. Nebudete používat ostatní barvy ani jiné desky otázek.

Domeček

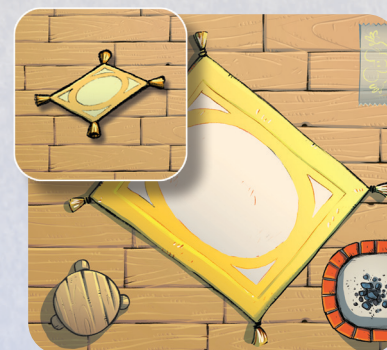
Každá místnost je znázorněna vlastní barvou:



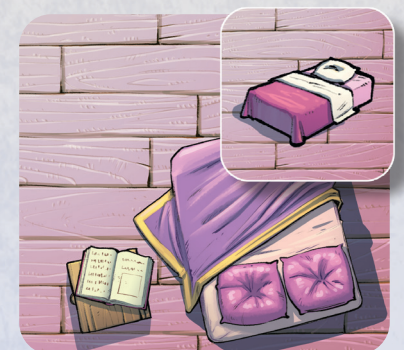
KOUPELNA



KUCHYŇ



OBÝVÁK



LOŽNICE

Průběh hry

Hra se skládá ze 4 kol. Každé kolo se skládá z následujících fází:

1. Příprava

2. Pozorování

3. Odpovídání

Příprava

Vhodte do domečku připravené dřevěné disky předmětů otvorem ve střeše. Následně každý hráč jeden po druhém zatřepe krabicí, aby se předměty rozkutálely po domečku.

Pozor: Při třepání krabicí postupujte opatrně a krabici nezvedejte ze stolu, aby se neponičila.

Jakmile je vše připraveno, položte svítilnu do otvoru ve střeše a stiskněte vypínač.

Pozorování

Jakmile je svítilna zapnutá, hráči se dívají okny do domečku a snaží se zapamatovat, v jakých místnostech se předměty nacházejí a kterou stranu ukazují. Svítilna po 30 vteřinách zhasne, a v tu chvíli hráči musí své pozorování ukončit.

Tip: Hráči mohou kolem domečku chodit, ale nesmí s ním hýbat.

Hráči spolu mohou mluvit a mohou sdílet informace o tom, co viděli.

Odpovídání

Hráči umístí žetony Hledání na kartu Otázek následovně:



- žeton domečku na každý obrázek s domečkem



- žeton košíčku na každý obrázek s košíčkem



Jakmile jsou žetony na kartě, otočte je na stranu s předmětem nebo místností vzhůru a odpovězte na každou otázku pomocí žetonů Odpovědi.

Otázky A a B

Je-li tvrzení správné, položí hráči žeton Odpovědi touto stranou vzhůru.

Pokud tvrzení není správné, položí hráči žeton Odpovědi touto stranou vzhůru.

Otázky C, D, E a F

Hráči umísťují žeton Odpovědi stranou vzhůru za každý předmět nebo každou místnost, která odpovídá správné odpovědi.



Příklad: Otázka zní: „Nachází se klíče v koupelně?“ Karel si vzpomněl, že klíče viděl v ložnici. Zeptal se Nikol, která jeho domněnku potvrdila a položil žeton se zápornou odpovědí vzhůru na kartu otázky.

Popisy otázek

A



Nachází se tento předmět v této místnosti?

B



Jsou tyto předměty ve stejné místnosti?

C



Ve které místnosti se nachází tento předmět?

D



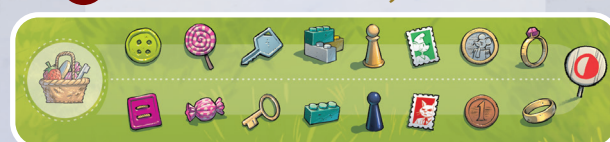
Které předměty se nacházejí v této místnosti?

E



Které předměty se nacházejí ve této místnosti a kterou stranu ukazují?

F



Kterou stranu předmět zobrazuje?

Poté, co hráči odpoví na všechny otázky, odstraňte střechu a zkontrolujte správnost vašich odpovědí.

Za každou správnou odpověď posuňte váš košík na počítadle o 1 pole dál. Otázky s více odpověďmi se počítají za správné pouze v případě, že jsou označeny všechny odpovědi správně.



Příklad: Knoflík a bonbon se skutečně nachází v ložnici. Hráči však zapomněli na prsten, a proto za svou odpověď nedostanou žádné body.



Ujasnění

Nachází-li se předmět mezi dvěma místnostmi, považujte jej za přítomný v obou místnostech.

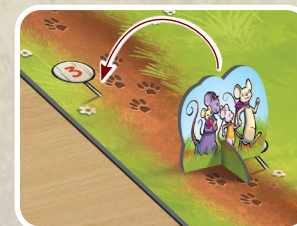


Příklad: Znáмка se nachází ve dveřích mezi obývacím pokojem a koupelnou. Nachází se tedy v obývacím i v koupelně zároveň.

Kolo končí. Hráči vyndají z domečku všechny předměty a opět jej zavrou. Posuňte postavičku Myši na počítadle kol o políčko 1 dále, odstraňte žetony Hledání a Odpovědi z karty Otázek. Začíná nové kolo.

Na konci 4. kola se myšky vrátily domů a hra končí.

Konec hry



Na konci 4. kola hráči porovnájí svůj počet bodů s tabulkou níže:

16 bodů	<i>Gratulujeme! Jste nejlepší!</i>
12–15 bodů	<i>Vyhráli jste! Znáte Myši domeček jako své boty.</i>
8–11 bodů	<i>Málem jste to zvládli!</i>
4–7 bodů	<i>Nebyl to špatný začátek, ale myšky před vámi mají ještě spoustu tajemství.</i>
Méně než 4 body	<i>Méně než 4 body. Příště to bude lepší!</i>

Varianta

Pro mladší hráče je možné otočit žetony Hledání už před začátkem kola. Budou vědět dopředu, na co se zaměřit při nahlížení do domečku.

Design: Élodie Clément & Théo Rivière

Ilustrace: Jonathan Aucomte

Élodie & Théo věnují tuto hru Olivii, Madeline a Gaspardovi.

Děkujeme všem z týmu firmy Gigamic za jejich práci; obzvláště Benoítovi, který věřil tomuto projektu a Delphine, která odvedla neobyčejnou práci.

Děkujeme ti, Jonathane; nemůžeme se dočkat, až si to zahrajeme s tvou rodinou.

Děkujeme vám, kdo čtete tato pravidla! Jste skvělí!

Tým firmy Gigamic vřele děkuje všem dětem ze socio kulturního centra Audrey Bartier za testování hry a cenné nápady.

Je s vaší hrou něco v nepořádku či něco chybí?
Ozvěte se nám na email: info@albi.cz.



Uchovejte následující informace a adresu pro budoucí použití.

Varování! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Nebezpečí spolknutí a vdechnutí!

Albi

Distributor pro ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8
www.albi.cz

© & © 2020 Gigamic



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux
France
Tel: (33) 0 321 333 737
www.gigamic.com