

Pravidla hry

Myší cestičky jsou karetní hra pro jednoho až čtyři hráče od pěti let. Úkolem hráče je dostat svou myšku k sýru a přitom ji nezahnat do pastičky. Hráči však na začátku hry nevědí, kde ze dvou možných pozic se ukrývá sýr a kde pastička.

Obsah balení:

- 2 ks cílových karet (pastička a sýr)
- 24 ks karet cestiček
- 2 ks bonusových karet
- 4 ks karet myšiček

Příprava hry

Nejprve zamíchejte obě cílové karty tak, aby nikdo (ani ten, kdo karty míchá) nevěděl která je která, a potom karty umístěte doprostřed hracího stolu. Zamíchejte karty cestiček a bonusové karty a rozložte je okolo cílových karet. Myšky se přiřkládají vždy do jednoho z rohů obrazce rozložených karet, vše podle následujícího schématu:



Začátek hry

Myška vždy začíná hru z rohu spodní linie rozložených karet.

Pokud hraje jeden hráč, umístí pouze jednu myšku. Dva hráči umístí své myšky do protějších rohů, každý další hráč umístí svou myšku do zbývajících protějšího rohu.

Průběh hry

Hru začíná ten z hráčů u stolu, který má nejdelší vlasy (případně na základě jiného pravidla dle domluvy hráčů). Lze také střídání začínajícího hráče v každém kole. Hráč otáčí jednu kartu, která je nejbližší k jeho myšce proto, aby mohla myška pokračovat cestičkou.

Karta s myškou zůstává na svém místě a po hracím plánu se dále neposouvá. Zvolenou kartu je možné po otočení libovolně přetočit o 180° tak, aby co nejlépe navazovala svou cestičkou. Není však dovoleno karty pokládat přetočené o 90°, karty vždy musí držet svou pozici podle schématu, zobrazeného na druhé straně pravidel.

Jakmile se karta otočí, zůstává po celou hru otočená ve své pozici.

Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček, hráči se střídají po jednom tahu, tedy každý hráč ve svém tahu otáčí pouze jednu kartu. Hráči se snaží pomocí cestiček dostat k cílovým kartám (karta s pastičkou a karta se sýrem). Jakmile hráč dovede pomocí cestiček svou myšku k cílové kartě, počká, až bude na tahu a otočí tu cílovou kartu, ke které se pomocí cestiček může jeho myška dostat. Pokud hráč otočí kartu se sýrem, vyhrává hru. Pokud otočí kartu s pastičkou, prohrává.

Navazování cestiček

V případě, kdy hráč nemůže pokračovat ve své cestičce, neboť se mu cesta buď zablokuje, nebo jej vyvede mimo hrací pole, má možnost nasadit svou myšku na nové pozici. Ta musí být nejbližší od původní pozice, v níž na začátku hry nasadil, a to pouze však ve spodní linii karet - není dovoleno nasazovat myšky z boku.

Z pohledu hráče má hráč podle zobraze-

ných šipek následující možnosti, jak začít hru, případně jak pokračovat:



Pokud hráč nemá možnost dostat svou myšku k sýru, hra pro něj bohužel končí, neztrácí ale žádný bod. Pokud i druhý hráč dovede svou myšku k pastičce, vítězem klání je ten hráč, který se nedostal ani k sýru, ani k pastičce.

Tah jednoho hráče

Tah hráče spočívá vždy buď v otočení karty, která navazuje na cestičku (při otočení jí může přetáčet o 180°), v otočení nové cestičky, když znovu nasazuje svou myšku, nebo v otočení cílové karty

Cílové karty

Ve hře jsou uprostřed rozložených karet umístěny dvě cílové karty:



1. Karta se sýrem znamená pro myšku okamžitou výhru a pro hráče jeden vítězný bod.



2. Karta s pastičkou znamená pro myšku konec hry a hráč si musí jeden bod odečíst. Pokud doposud žádný bod nezískal, neodečítá si nic. Jakmile pastička sklopne první myšku, ostatní hráči hrají dál, dokud některý nedovede svou myšku k sýru. Karta pastičky se v tento moment stává průchozí křížovatkou a pro další hráče již její účinky neplatí.

Bonusové karty

V balíčku se nacházejí bonusové karty:



1. Klec s okem – tato karta znamená, že myška je chycena do klece, ale má možnost podívat se, kde je pastička a kde se nachází sýr. Po otočení karty „klec s okem“ smí hráč otočit libovolnou cílovou kartu a podívat se, co se zde ukrývá. Poté kartu

pokládá zpět na své místo, lícem ke stolu či hrací podložce. Podívat se musí tak, aby kartu viděl pouze on. Hráč však jedno kolo stojí, neboť jeho myška je po dobu tohoto kola zavřená v kleci. V následujícím kole se hráč přidává a hraje dál. Karta tedy přináší zároveň výhodu i nevýhodu.



nikdo (ani on) neviděl, karty tedy zůstávají lícem ke stolu či hrací podložce. Karta funguje jako obecná křížovatká cestička a hráč může dál pokračovat ve hře, jakmile na něj dojde řada.

Konec hry

Hráč, který jako první dovede svou myšku k sýru, vyhrává hru a počítá si jeden bod. Hráč, který jako první otočí pastičku, prohrává a jeden bod si odečítá. Pokud žádné body nemá, neodečítá si nic. V tomto případě ostatní hráči pokračují v hledání sýru. Po jedné hře je třeba znovu

zamíchat cílové karty a položit je do prostředí stolu. Taktéž je nutné zamíchat ostatní karty, aby byla hra rozložena podle nových propozic a byla tím zajímavá. Hra probíhá stejně, dokud některý z hráčů neotočí kartu se sýrem či nějakým jiným dovoleným způsobem neukončí hru. Hráč, který jako první dosáhl pěti celkových bodů (i po odečtení bodů za pastičky), vyhrává celou hru.

Myší cestičky

autor hry: Ivan Lounek

spolupráce na tvorbě hry:

Marin Miličević, Lucie Lounková,

Petr Bettinec, Tomáš Kubín

Grafika: Jan Optik Duchoň,

Josef Polakovič

Úpravy grafiky: Jaroslav Bortlík

© Ivan Lounek 2015

www.betlgames.com