

PREKABÁŤ LIŠIAKA (Outfox the fox)

„Vráť mi moje sliepky!“ kričí na plné hrdlo kohút Hans a zúrivo máva krídlami. Drzý lišiak, zlodej sliepok, sa so smiechom ponáhl'a do svojej nory, kde sa skrýva spolu so svojimi kumpánmi. Ale ktorý lišiak to bol? Pomôžte kohútovi Hansovi vylákať líšky von z nory pomocou kľúčov. Cestou stretnete 4 kamarátov, ktorí vám napovedia, ako vyzerá zlodej.

OBSAH:

- 1 retiazka s 1 kľúčom a 2 krúžkami (strieborným a červeným)
- 1 kocka (3 strany so symbolom kohúta, 3 strany bez symbolu)
- 1 figúrka kohúta Hansa
- 1 doska líščej nory a 16 dvierok
- 16 lišiakov
- 1 obojstranná doska cestičky
- 8 kariet s náповедou



PRÍPRAVA HRY:

1. Položte spodok škatule do stredu stola a navrch položte dosku s líščou norou.
2. Do každého otvoru umiestnite jedného lišiaka.
3. Zamiešajte všetkých 16 dvierok lícom nadol a každý otvor zakryte dvierkami.
4. Na hraciu plochu položte dosku s cestičkou. Rozhodnite sa, či chcete hrať dlhšiu (jednoduchšiu) cestu, alebo kratšiu (náročnejšiu) cestu. *Například, ak hrajú rodičia s deťmi, môžu deti vo svojom ťahu použiť dlhšiu cestičku a rodičia kratšiu, aby bola hra vyrovnannejšia.*
5. Kohúta Hansa položte na začínajúce políčko na cestičke.
6. Zamiešajte 8 kariet s náповедami a uložte ich lícom nadol vedľa škatule.
7. Kľúč s dvomi krúžkami položte na dosah všetkých hráčov. Poďme na to!

Cieľom hry je vylákať z nory čo najviac lišiakov a na konci hry na základe náповied od zvieracích kamarátov, odhaliť zlodēja.

PRIEBEH HRY:

Hráči sa striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Hru začína hráč, ktorý bol naposledy v kuríne. Vo svojom ťahu sa snažíte otvoriť dvierka do líščej nory. Hráčovi po ľavici dajte kocku a vy si zoberte kľúčik na retiazke. Prevlečte si cez ukazovák **strieborný krúžok** a nechajte kľúčik voľne visieť na retiazke. **Dôležité:** kľúč musí visieť na krúžku, nesmiete ho chytať!

Váš ťah začína výkrikom „Chyťte zlodēja!“ Teraz sa snažte čo najrýchlejšie trafiť kľúč do dierky dvierok, ktoré chcete otvoriť. Potom potiahnite a otvorte dvierka.

Pokým sa vy snažíte otvoriť dvierka, váš protihráč po ľavici hádže kockou. Vždy keď padne na kocke symbol kohúta, posunie figúrku kohúta Hansa na cestičke o 1 políčko dopredu. Hráč hádže kockou až do chvíle, kým buď **neotvorí dvierka** alebo sa **figúrka kohúta Hansa neposunie na políčko s mesiacom**.

Podarilo sa vám otvoriť dvere v časovom limite?

Výborne! Vytiahnite podozrivého lišiaka von z nory a položte si ho pred seba lícom nahor. Či je to skutočný zloděj sa dozviete až na konci hry. Takisto otočte dvierka a položte si ich pred seba tak, aby ste videli, čo je na ich spodnej strane. Niektoré dvierka majú na spodnej strane úlohy, niektoré majú obrázok zvieracieho kamaráta.

Ak je na zadnej strane dvierok niektorý zo zvieracích kamarátov, dielik nechajte odokrytý až do konca hry.



Ak je na zadnej strane dvierok nejaký typ úlohy, váš lov na zlodēja bude v ďalšom ťahu ešte náročnejší. Úloha platí vždy len na nasledujúce kolo. Keď úlohu splníte, odhodte dvierka von z hry bez ohľadu na to, či sa vám za takto sťažených podmienok, podarilo alebo nepodarilo dvierka otvoriť.



Držte krúžok na kľúčoch ľavou rukou, ak ste ľavák, tak pravou rukou.



Držte retiazku s kľúčom za červený krúžok.



Stojte na jednej nohe, keď sa snažíte otvoriť dvierka.



Zakryte si jedno oko, keď sa snažíte otvoriť dvierka.

Ak ste získali lišiaka a dvierka, váš ťah končí. Figúrka kohúta Hansa sa vráti na štartovacie políčko na cestičke. Na ťahu je ďalší hráč.

Došiel kohút Hans na políčko s mesiacom skôr než sa vám podarilo otvoriť dvierka?

Aká škoda! Prišla noc a váš ťah skončil. Kohút Hans sa vráti na štartovacie políčko na trati so symbolom kohúta. Na ťahu je ďalší hráč, ktorý sa pokúsi otvoriť dvierka.

KONIEC HRY:

Hra končí v okamihu, keď sa odhalí **štvrtý zvierací kamarát**. A teraz príde to správne napätie, pretože zvieratká vám napovedia, ako vyzeral lišiak, ktorý ukradol sliepku. Hociktorý hráč, ktorý má pred sebou dvierka so zvieratkom, **vyberie jednu z dvoch kariet s rovnakým zvieratkom** a otočí ju **lícom nahor**. Postupne tak odhaľte **jednu kartu z každého zvieratka**. Po otočení prvej karty, ihneď vyhodnoťte vlastnosť a **odstráňte z hry všetky líšky, ktoré znázornenú vlastnosť nemajú** a tak je jasné, že sliepku neukradli. Takto vyhodnoťte všetky karty so zvieracími kamarátmi.



Pes videl, či lišiak mal fúzy alebo nie.



Mačka vám povie, či zlodej mal alebo nemal okuliare.



Myška si všimla, či mal zlodej klobúk alebo nie.



Prasiatko vie, či zlodej mal okolo krku mašľu alebo nie.

Príklad: Mačka videla, že zlodej nemal okuliare. To znamená, že všetky líšky s okuliarmi sa odstránia z hry.

Všetky 4 nápovedy, ktoré získate od zvieratiek vedú vždy k jednému lišiakovi. Hra môže skončiť len dvomi spôsobmi: Jeden z hráčov chytil lišiaka-zlodeja, alebo lišiak vyhral a ušiel aj so sliepku.

Jeden z vás vyhral: hráč, ktorý má pred sebou líšku na konci hry, chytil zlodeja a je víťazom hry. Lišiak – zlodej má všetky 4 vlastnosti, ktoré uviedli zvieratká a je naozajstným zlodejom.

Nikto z vás nevyhral: nikto z hráčov nemá na konci hry pred sebou líšku? V tomto prípade zlodej sliepky sedí spokojne v nore. Tentokrát vyhral a vy ste prehrali. Nezúfajte, naberte odvahu a skúste to ešte raz!