

# Viva Topo!®

## Příběh

Dobrodružná výprava do sýrového království.

Rodinná hra pro 2 – 4 hráče od 4 let.

Taková obyčejná myší rodinka rozhodně nemá jednoduchý život. Nebudme tedy překvapení, že i myšky sní o životě v ráji.

A právě proto se čtyři myší rodinky vydávají na dlouhou cestu do vysněné země. Jak taková vysněná myší země asi vypadá? Je to nádherné sýrové království, ve kterém je opravdu všude dost sýra pro každou hladovou myšku. Každá myška by se tam ráda dostala. Pokud ale nedoběhne až do cíle své cesty, může se po cestě zastavit u kamarádů a také si pochutnat na sýru. Čím dál myška doběhne, tím víc sýra tam na ni čeká.

Je tu ovšem jeden háček a to rozhodně ne malý. Velká hladová kočka se o myším putování doslechla a bude na cestě myšky pronásledovat.

Každá myší rodinka se tak může radovat, i když se až do sýrového království dostane jen jedna myška. Hlavně pokud se všem podaří schovat před kočičími zoubky a dráčky. Zvítězí ta myší rodinka, které se podaří nasbírat nejvíce sýra.

### Herní materiál:

- 1 herní plán
- 1 dřevěná kočka
- 20 dřevěných myšek ve čtyřech barvách
- 1 velká dřevěná kostka
- Pravidla hry

**Autor:** Manfred Ludwig  
**Ilustrace:** Barbara Kinzebach

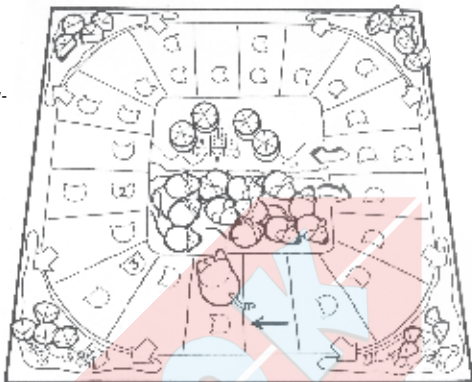
## Příprava hry

Položte herní plán a kostku doprostřed stolu. Každý hráč si vybere barvu a vezme si myšky této barvy (ve dvou hráčích každý 5 myšek, ve třech nebo čtyřech hráčích každý 4 myšky). Všechny myšky umístěte do domečku ve středu herního plánu.

Kousky sýra umístěte podle velikosti do myších domečků v rozích herního plánu (podle velikosti na ilustracích na herním plánu). V každém domku budou 4 kousky sýra. Do prvního domku umístěte sýry s jedním dílkem. Do druhého s dvěma, do třetího s třemi a do čtvrtého se čtyřmi dílky. Celé bochníky sýra se šesti dílky umístěte do sýrového království.

Kočku umístěte na symbol kočky s číslem počtu hráčů, kteří budou hrát (tedy například ve dvou hráčích na symbol s číslem 2).

Před tím, než začnete hrát, si pozorně prohlédněte cestu, po které se kočka ve hře vydá. Bude se pohybovat jen po symbolech kočky na herním plánu. Kdykoli padne symbol kočky na kostce, posuňte kočku na nejbližší symbol kočky



po směru hodinových ručiček. Nejdříve tedy po jednom políčku. Až kočka oběhne jednou dokola, začne se pohybovat rychleji. Toto místo je na herním plánu naznačeno šipkou a kočka se pak pohybuje ne o jedno, ale o dvě políčka

## Průběh hry

Hráč, který má nejraději sýr, může hru začít a první hodí kostkou. Pokud na kostce padne jen číslo, hráč posune kteroukoli svoji myšku na herním plánu o příslušný počet políček kupředu (po směru hodinových ručiček). Není možné body hozené na kostce rozdělit do pohybu více myšek.

Na každém políčku herního plánu je místo pouze pro 4 myšky. Pokud by myška měla skončit svůj pohyb na políčku, na kterém již 4 myšky jsou, musí se pohnout o 1 políčko méně tak, aby skončila na políčku, na kterém je ještě místo.

Pokud na kostce padne symbol kočky s číslem 1, hráč může nejdříve pohnout s jednou ze svých myšek o jedno políčko a poté musí pohnout kočkou na následující symbol kočky po směru hodinových ručiček.

Poté co hráč pohne myškou (a případně kočkou), hází kostkou hráč po jeho levé ruce.

### Kočka proběhne kolem startu a myšky ještě nevyrazily...

Pokud kočka dorazí na políčko, na které vybíhají myšky z domečku a některé myšky ještě neopustili domeček, nesmí už tyto myšky na cestu vyrazit a musejí zůstat doma.

### Myšky mohou předběhnout kočku...

Na začátku hry se může stát, že myška může předběhnout kočku. Tím se ale myška dostane do velkého nebezpečí. Doporučujeme pohnout raději některou z dalších myšek a kočku nepředbíhat.

### Myšky se mohou schovat...

V průběhu cesty se myšky mohou schovat do domečků ke svým kamarádům. Tam je čekají kousky výborného syra jako útěcha. Do těchto domečků mohou myšky vběhnout pouze z políček označených šipkami. Krok do domečku se také počítá jako pohyb, pokud hodíte na kostce více, může myška

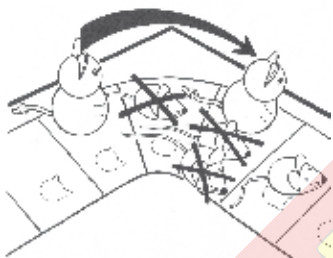


také do domečku vběhnout. Pokud už ale myška jednou do domečku vběhne, musí v něm už zůstat, nemůže se již vrátit zpět na cestu.

V domečcích je místo pro všechny myšky, ale v každém jsou jen 4 kousky syra pro první 4 myšky, které do domečku vběhnou. Čím dále myška doběhne, tím větší kousek syra tam na ni čeká. Pokud myška doběhne až do sírového království, získá tam celý bochník syra ze šesti dílků

## Když kočka dožene myšku...

Pokud kočka doběhne na cestě myšky, pochutná si na nich – tyto myšky odstráňte ze hry. Totéž se stane s myškami, které kočka předběhne. Tyto myšky se již samozřejmě nemohou



schovat do domečků, ani doběhnout až do sýrového království.

## Hráč již nemá žádné myšky

Pokud hráč již nemůže hýbat žádnými svými myškami (všechny se schovaly, nebo je dostihla kočka), stejně dále ve hře pokračuje a ve svém tahu hází kostkou. Čísla na kostce pro něj neplatí, ale pokud mu padne kočka, tak pohne kočkou.

## Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy se všechny myšky na herním plánu schovaly do domečků, nebo doběhly do sýrového království.

Každý hráč si spočítá počet dílků sýra, které jeho myšky získaly. Celý bochník sýra má 6 dílků, menší kousky mají 1, 2, 3 nebo 4 dílky.

Hráč, který nasbírá 1 nejvíce dílků sýra, se stává vítězem.

**Hodně štěstí na cestě do sýrového království!**