

# KOOPERATIVNÍ HRA PRO NEJMENŠÍ KROTITELE PŘÍŠER

Hra pro 1–6 dětí ve věku 3–8 let

Autor hry: **ANTOINE BAUZA** • Ilustrace: **MACIEJ SZYMANOWICZ**

VEČER VYPADÁ SVĚT ÚPLNĚ JINAK. NA ZDECH SE OBJEVUJÍ TAJEMNÉ STÍNY, POD POSTELÍ ČÍHAJÍ STRAŠIDLA A PŘÍŠERKY... NEMŮŽETE USNOUT? BOJÍTE SE PŘÍŠEREK? ZAČNĚTE HRÁT A ZAŽEŇTE JE ZPĚT DO JEJICH SKŘÍNĚ!

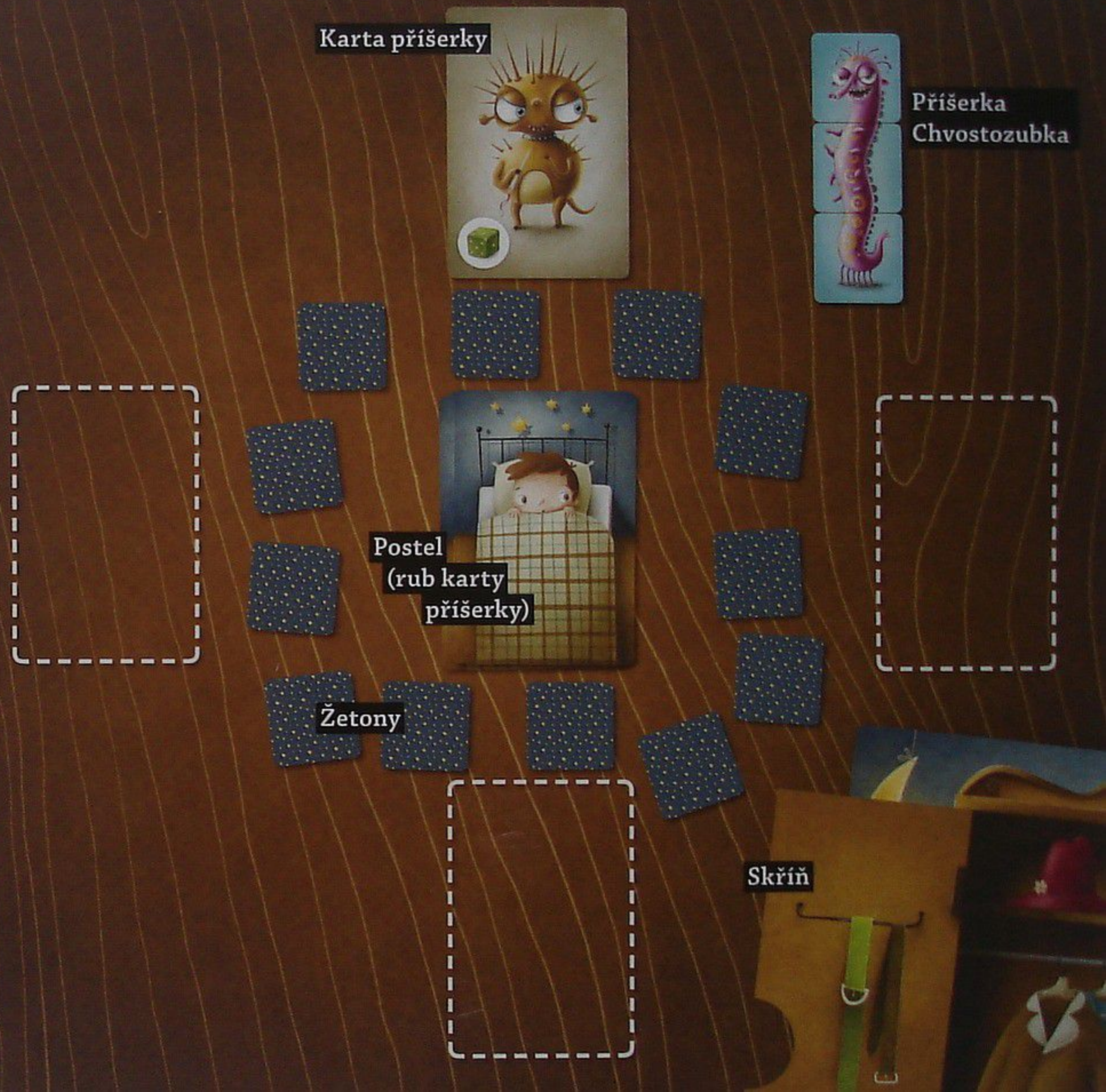
PŘÍŠERKY ZE SKŘÍNĚ jsou kooperativní hra. To znamená, že hráči namísto toho, aby spolu soupeřili, musí spojit své síly, aby dokázali příšerky porazit. Všichni hráči pak buď společně vyhrají, nebo prohrají.

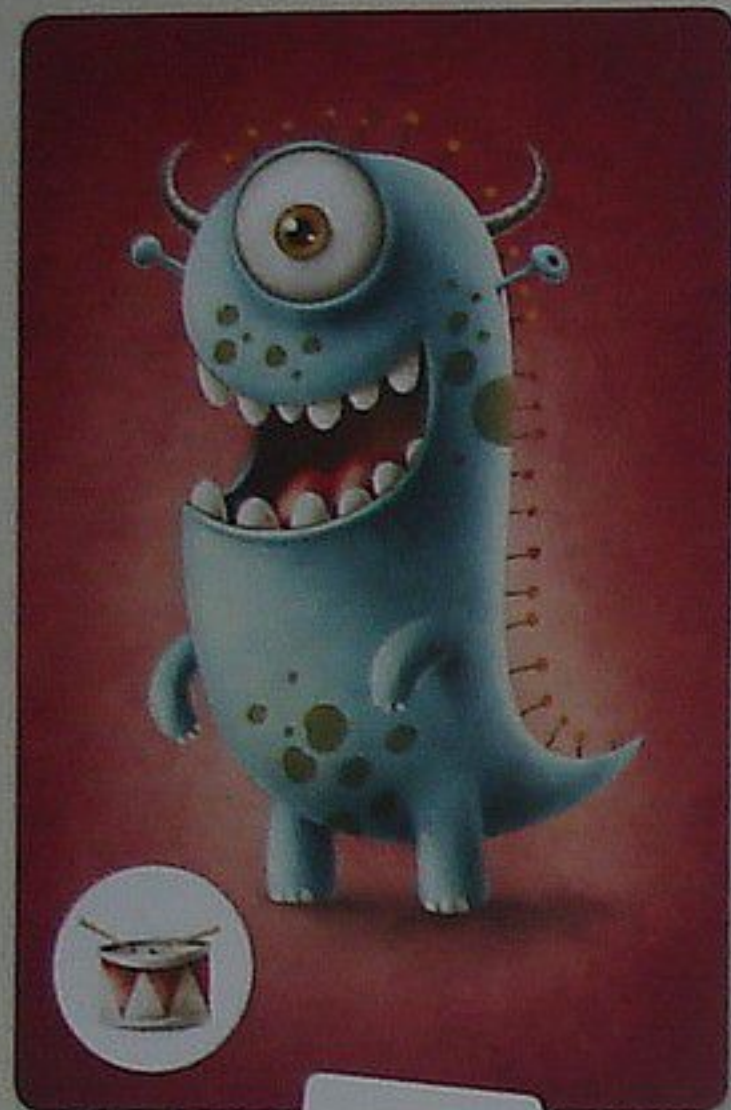
## OBSAH BALENÍ:

20 karet příšerek, 10 žetonů hraček, 2 žetony průšvihů, 3 části příšerky Chvostozubka, skříň, návod.

## PŘÍPRAVA HRY:

- Zamícháme karty příšerek a vytvoříme z nich hromádku tak, aby ležely rubem (obrázky dětí v postelích) nahoru.
- Žetony hraček promícháme s žetony průšvihů a rozložíme je obrázky dolů kolem hromádky karet příšerek.
- Tři části příšerky Chvostozubky položíme modrou stranou nahoru tak, aby vznikl obrázek příšerky.
- Krabičku s otevřenou skříní položíme stranou.
- Odkryjeme první kartu příšerky a položíme ji nad postel.





## PRŮBĚH HRY

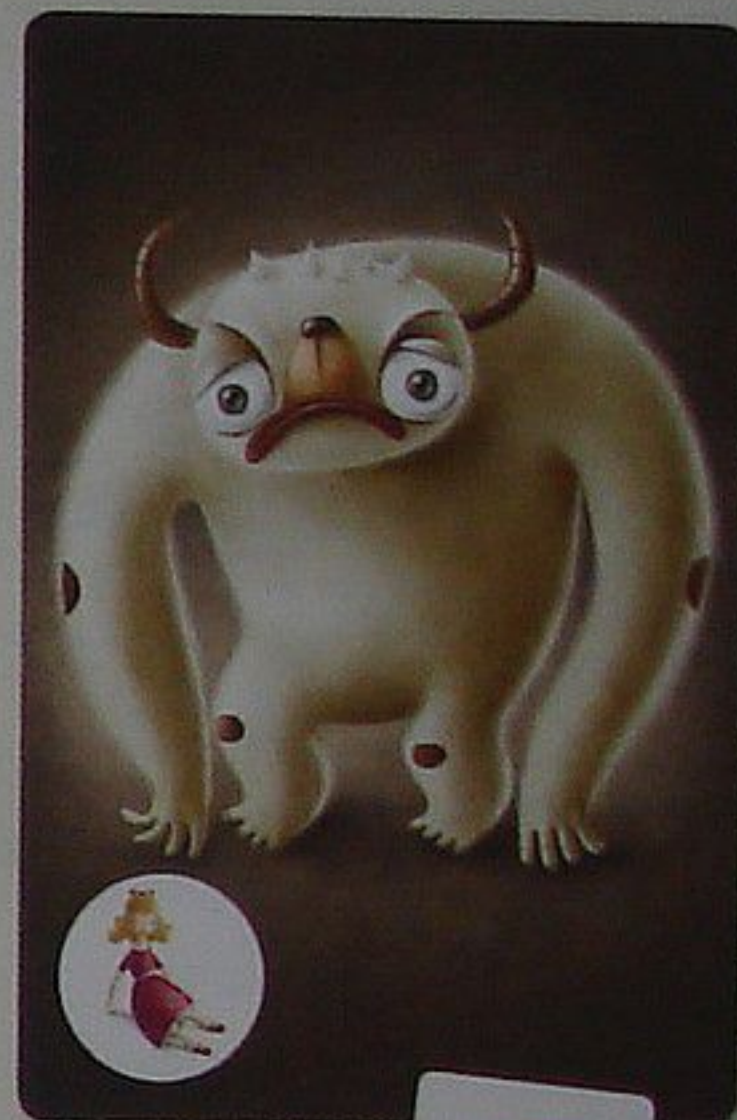
Hráči zahrávají své tahy podle směru pohybu hodinových ručiček. Začíná hráč, který se příšerek bojí nejméně. Snahou hráčů je najít hračku, která vyděsí příšerky, jež se shromažďují kolem postele. Každá příšerka se bojí jen jediné hračky – té, která je vyobrazena na její kartě.

Při svém tahu hráč odkryje libovolný žeton hračky. Podle toho, o jaký žeton jde, pak dojde k jedné ze tří událostí:

1. Na žetonu je stejná hračka, jaká je na kartě jedné z odkrytých příšerek.
  - Hráč řekne „Zpátky do skříně, příšerko!“ a vloží kartu příslušné příšerky do skříně v krabici. Jestliže se však hráč takto zbavil poslední příšerky u postele, okamžitě se objeví nová – je třeba odkrýt další kartu příšerky a položit ji k posteli.
  - Potom hráč otočí žeton hračky znovu obrázkem dolů a jeho tah tím končí.

2. Hračka nevyděsí žádnou příšerku (protože není vyobrazena na žádné z odkrytých karet příšerek).

- Hráč musí otočit na druhou stranu jednu z částí příšerky Chvostozubky (začíná se zdola). Jakmile se po třech neúspěšných pokusech najít správnou hračku ukáže celý obrázek příšerky Chvostozubky, objeví se u postele nová příšerka – je třeba vzít z hromádky novou kartu příšerky a odkrytou ji položit na některé z volných míst kolem postele (nahore, dole, vpravo nebo vlevo). Při dalších neúspěšných pokusech pak hráči opět postupně zdola otáčejí jednotlivé části příšerky Chvostozubky.
- Potom hráč otočí žeton hračky znovu obrázkem dolů a jeho tah tím končí.



3. Na odkrytém žetonu není hračka, ale jde o jeden ze dvou žetonů průšvihů.

- Žetony průšvihů mají modré pozadí. Je-li v průběhu hry jeden z nich odkryt poprvé, ještě se nic neděje. Hráč jej prostě jen znovu otočí obrázkem dolů a neotáčí přitom na druhou stranu žádnou z částí příšerky Chvostozubky. Jakmile však je jeden z těchto speciálních žetonů odkryt opakovaně, vyvolá některou z následujících situací.



#### PONOŽKA

Ponožka nevydělá žádnou příšerku, a ještě ke všemu nadělá v ložnici nepořádek! Hráč ji musí otočit obrázkem dolů a vyměnit ji s libovolným zakrytým žetonem. Navíc musí ještě otočit jednu část příšerky Chvostozubky.



#### PŘÍŠERKA POD PROSTĚRADLEM

Hráč musí otočit všechny dosud neotočené části příšerky Chvostozubky, a u postele se tak **okamžitě objeví nová příšerka**. Žeton s příšerkou pod prostěradlem pak hráč znovu otočí obrázkem dolů.

## KONEC HRY

Hráči zvítězí, jestliže se jim podaří zahnat všechny příšerky do skříně.

Naopak příšerky vyhrají, pokud se jim podaří obsadit všechna čtyři místa kolem postele. Jestliže zvítězí příšerky, je nejlepším řešením zahrát si znovu, abyste jim to mohli vrátit!

## VARIANTY

Následující varianty pravidel umožňují přizpůsobit hru věku hráčů.

#### SNADNÁ HRA PRO NEJMLADŠÍ HRÁČE

Hra probíhá podle základních pravidel, ale nevyužívá části příšerky Chvostozubky. Díky tomu bude na stole vždy jen jedna příšerka. Hráči tedy nemohou prohrát! Nová příšerka se objeví až tehdy, když se tu ze stolu podaří zahnat do skříně.

#### KROTITEL PŘÍŠEREK

Jedná se o soupeřivou variantu, při níž hráči nepostupují jako jedna skupina, ale soupeří spolu o titul krotitele příšerek. Pravidla jsou stejná jako při základní variantě s jediným rozdílem: po zahnutí příšerky do skříně si hráč, kterému se to povedlo, položí kartu této příšerky před sebe. Na konci hry si pak každý hráč spočítá, kolik příšerek zahnal do skříně. Ten, kdo jich tam zahnal nejvíce, získává titul krotitele příšerek a stává se vítězem. V případě remízy se hráči o vítězství dělí.

Nejobtížnější variantu hry nazvanou **PŘÍŠERKY VE SKUPINĚ** najdete na stránkách [www.granna.cz](http://www.granna.cz)!