

# ZACHRAŇTE PŘÍŠERKY!

V Javůrkové ulici se otevřel kouzelný portál a překvapení místní obyvatelé pozorují z oken skupinu příšerek. Roztomilých příšerek. Příšerčích mláďátek. Úřady zoufale hledají někoho, kdo by se o ně postaral, než objeví způsob, jak je navrátit zpět do domovské dimenze.

Pomůžete jim? Než se policii podaří vyřešit rébus, jak opět otevřít magický portál, může se každý z vás jedné smutné a zanedbané příšerky ujmout.

Pokud se jim budete věnovat s dostatečnou láskou a péčí, můžete pak příšerky poslat zpět domů šťastné a spokojené.

## PŘEHLED

Zachraňte příšerky! je rodinná hra, která má dost jednoduchá pravidla na to, aby jí hráli mladší hráči, ale zároveň obsahuje promyšlené mechanismy, které zaujmou i dospělé hráče.

Každý hráč začíná hrát se smutnou, vystrašenou a zanedbanou příšerkou. Hráči si postupně vybírají dílky, pomocí kterých se o příšerky starají a zlepšují jejich životní podmínky. Za každý dílek hráči zaplatí časem, o který se posunou na stupnici pořadí. Je tedy důležité odhadnout, jestli se vyplatí si vzít „levný“ (často méně hodnotný) dílek a popojít méně políček a hrát tak častěji a nebo si vzít dílek hodnotnější, ale hrát méně často než ostatní hráči.

Postupem času se příšerkám, o které se hráči starají, daří lépe a lépe, jsou šťastnější a zdravější. Na konci hry je vítězem ten, jehož příšerka se daří nejlépe.

## HERNÍ MATERIÁL

- ♥ 68 hracích dílků
  - ♥ 9 dílků s pelišky
  - ♥ 9 dílků s diamanty
  - ♥ 6 dílků s čarodějí
  - ♥ 8 dílků s hřišti (provazovými žebříky)
  - ♥ 30 dílků péče
  - ♥ 6 dílků přání
- ♥ 4 oboustranné destičky závěrečného bodování (oranžové)
- ♥ 10 oboustranných destiček úkolů (světlemodré)
- ♥ 12 diamantů (6 zelených a 6 červených)
- ♥ 5 sad postav příšerek, dále „postavy, postavičky“
- ♥ 5 hráčských listů
- ♥ 5 kartonových figurek, dále „figurek“ (každá má plastový stojánek)

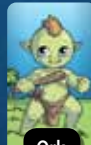


Bazilišek

Kerberos



Mantichora



Ork



Drak

- ♥ 1 oboustranný herní plán (se stupnicí pořadí a počítadlem bodů)
- ♥ 1 lišta pro hrací dílky
- ♥ 1 zábrana
- ♥ 5 kulatých 30-ti bodových značek
- ♥ pravidla hry

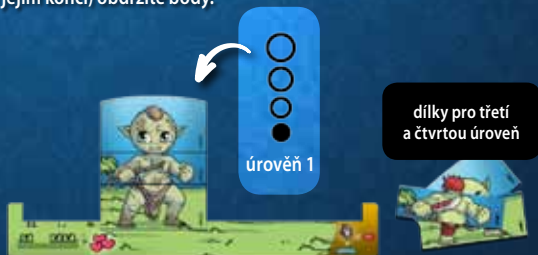
# PŘÍPRAVA HRY



- 1 Připravte hlavní herní plán doprostřed stolu. Část plánu se stupnicí pořadí by měla být položena viditelně.
- 2 Projděte balíček hracích dílků a vyřídte přebytečné z nich tak, aby jejich množství odpovídalo počtu hráčů. Při hře 5ti hráčů použijte všechny dílky, při hře 4 hráčů vyřaďte dílky, které mají na rubové straně číslo 5. Ve třech hráčích vyřaďte dílky označené číslem 5 a značkou 4+ a při hře v páru vyřaďte všechny dílky s čísly 5, 4+ a 3+. Poté zamíchejte všechny zbývající dílky a položte je do sloupečku vedle hlavního herního plánu.
- 3 Položte lištu pro hrací dílky vedle hlavního herního plánu tak, jak je vyznačeno na obrázku. Do ní umístěte 6 horních dílků ze sloupečku vedle plánu. Uspořádejte je následovně: Ty bez bodů (srdíček) by měly být na nejnižší – „nejlevnější“ pozici, vedle nich by měly být dílky s jedním bodem (srdíčkem) a na nejdražších pozicích by měly být zbylé dílky se dvěma body (srdíčky). **POZOR!** Pokud při přípravě dílků narazíte na ten, který má zorněné srdíčko jako odměnu za položený diamant, počítá se tento dílek za dílek bez srdíčka. (např. třetí nejlevnější dílek v příkladu výše)
- 4 Umístěte 10 destiček úkolů a 4 destičky závěrečného bodování na stůl náhodnou stranou nahoru. Na těchto destičkách jsou úkoly, za jejichž splnění (v průběhu hry nebo na jejím konci) obdržíte body.

## PŘÍPRAVA HRÁČE

K sestavení vaší postavičky, můžete využít celkem 6 dílků, i když se bude v každém okamžiku skládat právě ze tří. Začněte tak, že umístíte tři části stupně 1 do vaší hráčské lišty, stejně jak je znázorněno na obrázku. Během hry můžete některou z těchto částí otočit a znamená toho, že tato část dosáhla stupně 2. Dílkem se stupněm 3 poté nahradíte část stupně 2, stupně 4 dosáhnete tím, že otočíte dílek stupně 3.



Každý hráč nasune svou figurku do plastového stojánu. Poté figurky v náhodném pořadí umístíte na kameny v řece stupnice pořadí (levý okraj), jak je znázorněno na obrázku. Postavte značku zákazu vstupu za posledního hráče. Žádná z figurek nesmí tuto značku během hry přeskočit. Zábрана je určena jako pomocné označení zejména pro první hru. Při dalších hrách můžete zábранu odložit do krabice.



# PRŮBĚH HRY

Tah hráče se skládá z výběru jednoho dílku z nabídky. Ne vždy jsou hráči na tahu ve stejném pořadí.

## Pořadí hráčů

Během hry se postavičky po stupnici pořadí pohybují ve směru hodinových ručiček. Vždy je na řadě hráč, jehož postavička je na poslední pozici vzhledem k ostatním.

## Průběh tahu hráče

- 1) Výběr dílku z lišty
- 2) Posun figurky po stupnici pořadí – Cena dílku
- 3) Položení dílku před sebe, pokud dává body na konci hry
- 4) Položení dílku před sebe, pokud je na dílku zobrazeno jedno nebo dvě srdíčka
- 5) Kontrola zda byl splněn některý z úkolů na oboustranných destičkách
- 6) Doplnění dílku do lišty k tomu určené

## 1) Výběr dílku z lišty

Hráč si vybere jeden dílek umístěný v liště a umístí ho před sebe. Cena dílku je uvedena vedle něj na liště. Toto číslo udává o kolik polí se pohne figurka hráče na stupnici pořadí. Nejlevnější dílky stojí 2, uprostřed 3 a nejdražší 4 políčka stupnice pořadí.



Stupnice pořadí je rozdělena na 6 oblastí, jak je zde znázorněno.



## 2) Cena dílku

Cenu za dílek platíte tak, že svoji figurku posunete po stupnici pořadí dopředu, po směru hodinových ručiček o určitý počet políček. Například dílek, který si hráč vybral na obrázku výše

stojí „3“. V tomto případě se tedy figurka hráče, který si dílek vybral posune o 3 oblasti ve směru hodinových ručiček. Pokud se posunete do oblasti stupnice, kde jste úplně sami, stoupněte si na první (nejbližší ze směru postupu) kámen v této oblasti. Pokud již v této oblasti někdo stojí, stoupněte si na první neobsazený kámen. (Příklad je uveden na konci této kapitoly). Poté posuňte zábranu za aktuálně posledního hráče na stupnici.

Během hry oběhnete stupnici pořadí několikrát. Nikdo však nemůže předběhnout ostatní hráče o kolo, protože je vždy první na řadě hráč stojící na stupnici pořadí za všemi ostatními hráči. Za tímto hráčem je také vždy umístěna zábrana.

## 3), 4) a 5) Efekty dílků a jejich vyhodnocení

Poté co zaplatíte cenu dílku, proveďte jeho efekt. Některé dílky vám umožňují zlepšit vzhled vaší příšerky, jiné vám umožňují vylepšit prostředí, ve kterém vaše příšerka žije a získat body na konci hry a některé vám pomohou splnit úkoly v průběhu hry, které jsou znázorněny na modrých oboustranných destičkách vyložených na stole.

Dílky a jejich efekty jsou podrobně popsány v další kapitole. Dále v pravidlech jsou také vysvětlené efekty oboustranných destiček úkolů.

## 6) Doplnění dílku do lišty

Jakmile hráč odebral dílek z lišty, posunul se na stupnici pořadí a zahrál efekt dílku, ukončil svůj tah. V liště tak zbylo 1 volné místo. Následně se všechny dílky sesunou o jedno místo tak, jak je znázorněno na obrázku. Některé dílky se tím stanou levnějšími.



Tento posun dílků způsobí, že na konci řady zůstane místo pro nový dílek z balíčku.

*Poznámka: Oproti přípravě dílků na začátku hry již v této fázi nedochází k přeskupování dílků v liště. Nejnovější dílky jsou vždy nejdražší a nejstarší dílky jsou vždy nejlevnější.*

## Tah dalšího hráče

Na tahu je hráč, který je nejlépe vzadu na stupnici pořadí. V některých případech může jeden hráč hrát dvakrát za sebou. Využití této výhody může být klíčovým taktickým prvkem v této hře.

## Příklad

Všichni hráči již provedli několik tahů a první na stupnici pořadí je Ork. Bazilišek a Kerberos jsou ve stejné oblasti, ale Bazilišek zde stojí déle a proto je na tahu on.



Hráč si vybírá třetí dílek na liště, který je na pozici s cenou 3. Posouvá tedy svého Baziliška dopředu o 3 oblasti. Protože je však v cílové oblasti Ork, Bazilišek se posouvá na kámen před Orka. Zároveň se posouvá zábrana, a to na políčko za posledního hráče (v tomto případě za Kerbera).

Hráč si ponechá dílek vedle své příšerky na své hráčské liště. (V příkladu zobrazený dílek nemá žádný další okamžitý efekt.)



Hráč končí svůj tah tak, že posune dílky na liště na prázdné místo a pak přidá dílek svrchu balíčku na volné místo na kraji řady.

Na tahu je hráčka s Kerberem, která je v zajímavé pozici. Jelikož jsou zbylí hráči vzdáleni na stupnici pořadí 3 oblasti před ní, může zahrát dva tahy za sebou, pokud si jako první vybere dílek v ceně 2.

## DÍLKY A JEJICH EFEKTY



### Dílky péče

- ♥ Srdíčka jsou body, které získáte na konci hry.
- ♥ Obrázek na dílku pak znázorňuje která část příšerky může být vylepšena.

### Starost o svěřence



Dílky znázorněné na obrázcích výše vám umožňují zvyšovat úroveň či vylepšovat jednotlivé části jejich těl. Pokud si tento dílek vyberete, ihned zvýšte úroveň části svého „miláčka“ o 1 tak, že otočíte stávající část nebo ji vyměníte. Pokud je již příslušná část těla na úrovni 4, již ji nemůžete zvýšit, ale můžete si dílek ponechat před sebou do konce hry a získat za něj příslušné body při závěrečném bodování.



Tento dílek vám umožňuje zvolit, kterou část těla chcete vylepšit.





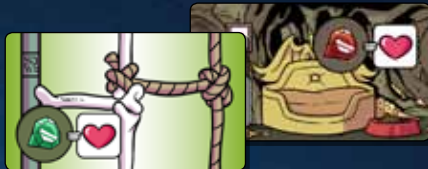
## Diamanty



Některé dílky vám nabízejí červené a některé zelené diamanty. Například, když si vyberete dílek zobrazený výše, vezměte si dva zelené diamanty a nechte si je položené blízko vaší hráčské lišty.



Pokud jsou na dílku znázorněny červený i zelený diamant, znamená to, že si můžete vybrat pouze jeden z nich, červený nebo zelený, nesmíte si vzít oba dva.



Diamanty mohou být také součástí jiných dílků. Pokud je na dílku znázorněn diamant – viz obrázek, znamená to, že pokud na něj, do té doby než skončí hra, diamant umístíte, získáte za něj na konci hry bod. Dílek znázorněný vpravo vyžaduje položení červeného diamantu, dílek vlevo pak diamant zelený.

## Hřiště

Vaše příšerky si vždy rády hrají. Na konci hry získáte body podle toho, kolik uzlů (spojení provazu s kostí) máte na svém provazovém žebříku. Vaše provazové žebříky si pokládejte do vaší hráčské lišty nalevo od vašeho svěřence.



Tento dílek má 1 uzel na provazovém žebříku.



Tento dílek má 2 uzly na provazovém žebříku.

## Návštěva čaroděje

Je dobré zajistit vaši příšerce základní zdravotní péči. Dílek s čarodějem vám umožní získat body na konci hry. Tyto dílky si pokládejte vedle své hráčské lišty.

*Tipp: Hodí se mít dílky čarodějů v kombinaci s modrými destičkami úkolů. Počet čarodějů se vám na konci hry modrými destičkami násobí. Výsledkem je počet bodů, které získáte.*



## Dílky přání

Růžové dílky představují jednotlivá přání vašich mazlíčků. Když si tento dílek vyberete, položte si ho před sebe. V kombinaci s vašimi dalšími dílky vám tento dílek přinese body na konci hry.



Vaše příšerka si chce hrát! Na konci hry si započítejte 1 bod za každý uzel na vašem provazovém žebříku.



Váš svěřenec miluje cennosti. Na konci hry získáte 1 bod za každé dva diamanty, které máte ve své zásobě. Na barvě přitom nezáleží. Tento dílek vám také dává navíc 2 body vyobrazené v pravém horním rohu dílku.



Vaše příšerka je ráda čistá. Na konci hry získáte 1 bod za každý stupeň úrovně části těla, která je na dílku. Například, když mám nohy příšerky na úrovni 4, získám za ně 4 body. Pokud jsou nohy mého svěřence stále pouze na úrovni 1, získávám 1 bod.



Váš svěřenec miluje pohodlí. Na konci hry dostanete 1 bod za každé dva pelíšky, které jste nasbírali. Například 4 nebo 5 získaných pelíšků vám dá 2 body. Tento dílek vám také dává navíc jeden bod, který je znázorněn v jeho pravém horním rohu.

# DESTIČKY ÚKOLŮ

Vysvětlivky k jednotlivým destičkám úkolů najdete na poslední straně pravidel.



**Příklad:** Opatrovatel Orka si vybírá dílek, který poskytuje Orkovi péči o nohy. Hráč otáčí dílek Orkových nohou, který je teď na úrovni 2. Jelikož se již hráč postaral o Orkovu hlavu a trup, je nyní celé Orkovo tělo na úrovni 2. Tak splnil úkol na jedné vyložené destičce úkolů. Protože je tento hráč první, kdo splnil úkol na této destičce, vezme si destičku k sobě a přiloží ji ke své příšerce. Žádný jiný hráč už tuto destičku získat nemůže. Na konci hry si za ni započte 2 body. Žádný jiný hráč si nemůže vzít tuto destičku k sobě. Hráč si zároveň nechá u sebe dílek nohou, za který dostane na konci hry 1 bod.

## KONEC HRY

Konec hry nastává v okamžiku, kdy je do lišty pro hrací dílky položen poslední dílek z balíčku. Poté mají všichni hráči ještě jeden – poslední tah. (Hráč, který položil poslední dílek do lišty, má také ještě jeden tah.)

Hráči zahrají svůj poslední tah podle pořadí na stupnici pořadí jako obvykle. Protože již nebudou mít další tah, nemusí se už po svém výběru dílku posouvat na stupnici pořadí. Ani už nemusí posouvat zbylé dílky v liště. Na konci vašeho tahu odstraňte svou postavičku ze stupnice pořadí, aby bylo zřejmé, že jste skončili.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Když všichni hráči dohrají, otočte stupnici pořadí a společnou lištu pro hrací dílky rubem nahoru. Na druhé straně tak odkryjete počítadlo bodů a nápovědu pro bodování. Nyní je čas obdovat celou partii. Hráč, jehož tah spustil konec hry si může vzít na starost posun figurek po počítadle bodů.

- 1 Spočítejte si body za všechna srdíčka, která jsou zobrazena na dílcích, které máte položené před sebou.
  - ♦ Pokud máte dílky, které vyžadují položení diamantů pro získání bodů, položte vaše diamanty na tyto dílky. Každý diamant může být použit pouze na jednom dílku. Pokud na takový dílek diamant položit nemůžete, body za diamant nezískáte.
- 2 Spočítejte si body za všechna srdíčka, která máte na svých světlemodrých destičkách úkolů. (Toto jsou body, které jste získali za co nejrychlejší splnění úkolů na těchto destičkách.)
- 3 Spočítejte si body ze všech vašich dílků přání. (Ty jsou vysvětleny na straně 5).
- 4 Spočítejte všechny body na vaší hráčské liště: Získáte 3 body, pokud máte alespoň 1 provazový žebřík a 2 dílky s pelíškem. Tedy pokud máte vyplněnou celou spodní řadu vaší lišty. Pokud dílky vyplníte další řadu vaší hráčské lišty, získáte další 3 body atd.
- 5 Pokud máte čaroděje, vynásobte jejich počet počtem světlemodrých destiček úkolů, které jste během hry získali. Výsledkem jsou vaše získané body za čaroděje.
- 6 Spočítejte si body za každou oranžovou destičku závěrečného bodování. Pokud máte získat body za diamanty nasbírané během hry, spočítejte si jak ty, které již máte položené na kartičkách, tak ty, které máte položené volně před sebou.

## Vítězství

Vítězí příšerky, o které bylo díky tvrdé práci hráčů skvěle postaráno a vrátí se tak domů zdravé a šťastné. (Samozřejmě, že vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů :-))







## VYSVĚTLIVKY K OBOUSTRANNÝM DESTIČKÁM ÚKOLŮ



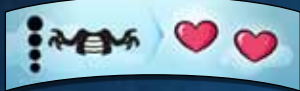
Získáš 1 bod, pokud jsi první, kdo má alespoň dva dílky s čarodějí.



Získáš 2 body, pokud jsi první, kdo má alespoň jeden diamant každé barvy.



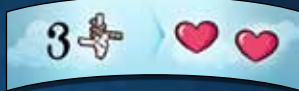
Získáš 2 body, pokud je tvoje postavička jako první celá „vylepšená“ minimálně na úroveň 2.



Získáš 2 body, pokud je tvůj světenec první, kdo má trup „vylepšený“ na úroveň 4.

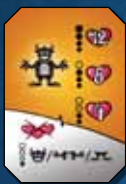


Získáš 2 body, pokud jsi první hráč, který má alespoň 4 symboly pelíšků.



Získáš 2 body, pokud jako první nasbíráš alespoň 3 uzly na svých provazových žebříkách.

## VYSVĚTLIVKY K DESTIČKÁM ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ



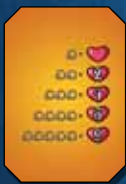
Získáš body v závislosti na nejnižší úrovni některé z částí těla tvého světence. Pokud jsou všechny jeho části minimálně na úrovni 2, obdržíš 4 body. Pokud jsou nejméně na úrovni 3, získáš 8 bodů. Pokud má tvoje příšerka všechny své části na úrovni 4, dostaneš 12 bodů.

Pokud máš některou část těla na úrovni 1, nezískáváš žádné body. Místo toho ztrácíš 3 body za každou část těla na úrovni 1.



Obdržíš body v závislosti na počtu uzlů, které jsi během hry nasbíral. Například tato destička Ti dává 1 bod za každý uzel na tvé hráčské liště.

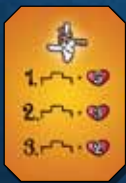
Pokud nemáš žádný uzel, naopak 1 bod ztrácíš.



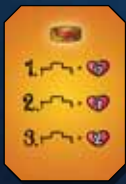
Obdržíš body v závislosti na počtu diamantů, které jsi během hry nasbíral (na barvě nezáleží). Například pokud máš 4 diamanty, získáš podle této destičky 6 bodů.



Za každou dvojici diamantů (jeden červený a jeden zelený) získáváš 3 body. Pokud nemáš žádné diamanty, ztrácíš 1 bod.



Získáš body v závislosti na počtu nasbíraných uzlů v porovnání s ostatními hráči. Hráč, který nasbíral uzlů nejvíce získá 5 bodů, druhý získá 3 body a třetí 2 body. V případě shody počtu uzlů u více hráčů se sečtou body za společné pořadí, vydělí počtem hráčů a zbytek bodů se nepočítá. Například pokud mají Petr a Zuzana stejný počet uzlů a dělí se tak o 2. a 3.místo, tedy  $3+2=5$  a vydělíme tyto body dvěma (hráči), Petr i Zuzana dostanou po 2 bodech, zbylý 1 bod se nepočítá. Hráči, kteří nemají dílky s provazovými žebříky (uzly), si nemohou započítat body z této destičky.



Tato destička bodování je stejného typu jako destička závěrečného bodování hodnotící pořadí hráčů ve vlastnictví počtu uzlů s tím rozdílem, že se týká množství získaných symbolů pelíšků. Například si představte, že Marika a Vladimír mají stejný počet symbolů pelíšků a dělí se tak o 1. a 2.místo. Rozdělí si 10 ( $6+4$ ) bodů tak, že každý získá 5. Dále předpokládejme, že Petr a Zuzana mají také stejný počet uzlů, nižší než Marika s Vladimírem a dělí se v hodnocení o 3.místo (o 2.místo se dělit nemohou, protože body za něj již byly rozděleny mezi Mariku a Vladimíra). Petr se Zuzanou si tedy rozdělí 2 body tak, že každý dostane po 1 bodu. Hráči, kteří nemají žádný symbol pelíšku, si nemohou započítat body z této destičky.