

Žádné slitování s monstry!

OBSAH

- 1 herní deska — krabice představující rodinný dům ve 3D, s pěti místnostmi, které se otevírají jako vyskakovací kniha
- 10 monster s plastovými stojánky
- 27 žetonů (18 ponožek, 3 příšery, 3 míčky, 3 kbelíky vody)
- 1 fialová kostka
- 2 kusy kartonu, které drží zdi domu
- 5 lepenkových domácích objektů s plastovými stojánky (pro variantu 2)
- 1 oranžová kostka (pro variantu 2)

MYŠLENKA HRY

Zatímco Sweetsovi večeřeli venku, příšery vtrhli do jejich domu. Váš úkol je snadný. Srazit všechny příšery, než se rodina vrátí domů. Máte v rukávu několik figlů, jak čelit kouzlům, která na vás příšery vrhají: praštit je ponožkami, házet na ně míčky a na hlavy jim chrlit vědra s vodou.

CÍL HRY

V této kooperativní párty hře je vaším cílem srazit všechna monstra k zemi dřív, než vám dojdou žetony.

PŘÍPRAVA HRY

Položte krabici na stůl cca. 50 cm od okraje, otevřete a postavte dům zvednutím prvních 3 desek. Použijte dva kusy kartonu k zajištění stěn.

Umístěte monstra na stezku ze zahrady vzestupně: monstrem číslo 1 (Oops monstrem) by mělo stát nejbližší ke dveřím a monstrem číslo 10 (Jojo monstrem) by mělo být na stezce na konci řady. Pokud čísla ještě neznáte, požádejte o pomoc své přátele, rodiče nebo sourozence. Příšery jsou nyní připraveny vstoupit dveřmi!

Přesuňte první monstrem (monstrem číslo 1), aby stálo na podlaze v první místnosti. Ujistěte se, že je za monstrem dostatek místa, aby mohlo spadnout, když ho zasáhnete žetonem.

Jakmile je příšera sražena k zemi, odstraňte ji, zvedněte další desku a přesuňte se do další místnosti a posuňte další dvě příšery do domu. V následujících místnostech přivedete vždy 2 monstra do místnosti a pak 3 monstra do poslední místnosti (garáž).

Buďte opatrní, můžete srazit jen ty příšery, které jsou uvnitř domu. Příšery v zahradě čekají, až na ně přijde řada a nemohou být zasaženy. Když náhodou jednoho srazíte, zvedněte ho a vraťte do řady příšer.

Zamíchejte všechny žetony a rozložte je lícem dolů na stůl před domem. V základní variantě hry stačí pouze fialová kostka. Ustupte o krok od stolu. **Jste připraveni hrát!**

Oranžová kostka a zbývající předměty (váza, nákupní taška, zrcadlo, věž kostek a hromádka balíků) jsou použity v náročnější verzi hry (viz varianta 2).

PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč začíná. Každý hráč postupně hodí fialovou kostkou a otočí žeton. Každý symbol představuje buď předmět, který házíte na monstra, nebo monstrem.

Fialová kostka:

Na každé straně fialové kostky je piktogram označující omezení, které musíte respektovat při házení žetonu. Tohle je kouzlo, které proti vám seslalo monstrem.

Zavřít jedno oko • Křenit se • Zvednout jednu nohu

Hodit slabší rukou • Štípnout se do nosu • Křičet



Žetony:

Typy žetonů jsou sledující: ponožky, míčky, kbelíky s vodou a příšery

:

Ponožka, jež není na obrázku pokoje:

Hodit ponožku na monstrum.

**Ponožka, která je na obrázku pokoje:**

Hodit ponožku a pokud se nepodaří příšeru srazit k zemi, hod se opakuje ještě jednou.

**Míč**

Prohodí ho oknem zprava (z vnější strany domu).

**Kbelík s vodou:**

Shodit kbelík z výšky nad domem.

**Příšera:**

Musí sebrat jedno monstrum, které bylo sraženo v této místnosti, a postavit ho znovu do místnosti.

Poté vraťte žeton zpět lícem dolů a je řada na dalším hráči. (Dávejte pozor, abyste si tento symbol už nevybrali).



Všechny žetony, které byly použity k házení, jsou vyřazeny. Žetony monster se nikdy nevyřazují.

Když jsou všechna monstra v místnosti sražena a odstraněna, zvedněte další desku domu, abyste se dostali do další místnosti v domě a přivedli tak nová monstra, jak již bylo popsáno v nastavení.

KONEC HRY

Hra končí, když jsou všechny příšery sraženy k zemi, nebo když už nejsou žádné další žetony k házení. Pokud jste srazili 10 příšer k zemi, jste dobří a vyhráli jste.

VARIANTA 2

pro profesionální lovce monster

Pokud jste již profík v házení ponožek na monstra, můžete zvýšit laťku a vyzkoušet náročnější variantu hry.

Tento režim přidává do místností křehké domácí objekty, které nesmíte srazit.

Připravte hru úplně stejně jako v základní variantě. Položte 5 křehkých objektů vedle domu. V této variantě použijete oranžovou a fialovou kostku.

Průběh hry

Na začátku hry nejmladší hráč hodí oranžovou kostkou, aby zjistil, zda je v první místnosti nějaký předmět navíc.

Tečka

Měli byste do místnosti dát jeden předmět navíc.

Ujistěte se, že je za předmětem dostatek místa, aby mohl spadnout při zásahu žetonem, a aby nestál před nebo za monstrem.

Čtyřlístek

Máte štěstí. Do místnosti neumístíte žádný předmět navíc.

Hra pokračuje jako v základní variantě. Pokud hráč srazí předmět, má smůlu.

Musíte zamíchat všechny zbývající žetony, které leží před domem. A teď už nevíte, na který z nich byly monstra.

Když se přesunete do další místnosti, je řada na dalším nejmladším hráči, aby hodil oranžovou kostkou.

Konec hry

Stejně jako v základní variantě hra končí, když je sraženo 10 monster nebo když už nezbývá žádný další žeton k hození.

VARIANTA 3

snazší varianta

Chcete-li hru usnadnit, hrajte jako v základní variantě, ale bez použití fialové kostky. V této variantě příšery kouzla nesesílají a vaším cílem je jednoduše všechny monstra srazit k zemi.

Tuto variantu si můžete zahrát i na zahřátí před skutečnou hrou.