

CÍL HRY

Každý hráč vytváří své okno složené z 12 karet.

Pro sestavení svého okna si musí hráč vybrat kartu z ruky a poté předat zbývající karty svému soupeři. Hráč se musí rozhodnout: měl bych si vzít tuto kartu, nebo zabránit tomu, aby se karta dostala k soupeři?

Jakmile hráči dokončí okno z 12 karet, některé z karet se posunou a překryjí jiné karty: tyto „mazanice“ budou ze hry odstraněny.

Aby hráč vyhrál, musí předem naplánovat a optimalizovat posun karet ve svém okně. První hráč, který vyhraje dvě kola, je vyhlášen vítězem.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny karty a každému hráči rozdejte 6 karet lícem dolů, ostatní karty dejte zatím stranou.

PRŮBĚH HRY

Hra se skládá ze dvou částí: výstavba a aktivace karet.

Fáze výstavby

Každý hráč si vybere jednu kartu z ruky a tu si položí před sebe lícem dolů. Když mají všichni hráči zvolenou svou kartu, současně je odhalí a položí před sebe jako základ budoucího okna.

Zbývajících pět karet předají svému soupeři po levici, lícem dolů. Hráči si tyto karty vezmou do ruky a z nich opět vybírají kartu, kterou přidají do svého okna. Tuto kartu si opět položí před sebe lícem dolů, poté hráči současně odhalí zvolenou kartu, které umístí do svého okna. Zbývající karty z ruky předají soupeři po levici. Takto hra pokračuje až do vyčerpání všech karet z ruky.

Nyní opět každému hráči rozdejte 6 karet a spusťte druhou část fáze výstavby. Tentokrát předávají hráči své karty z ruky soupeři po pravici.

Jakmile vyčerpáte všechny karty z ruky má před sebou každý hráč okno skládající se z 12 karet.

Pozor: Všechny karty musí být umístěny správným směrem, šipka musí být ve spodní části karty. Pokud umísťujete kartu do okna, musí se dotýkat jiné již vyložené karty, svisle, vodorovně, nebo šikmo.

Každé okno se musí skládat z 12 karet: hráčům není dovoleno umísťovat kartu mimo okno. Hráči si však mohou zvolit, jak bude okno orientováno: 3 karty na výšku 4 na šířku, nebo 4 karty na výšku 3 na šířku.

Fáze aktivace karet

Jakmile je dokončena fáze výstavby hráči aktivují karty ve svém okně. Hráči mohou začít libovolnou kartou a poté pokračovat kartami podle vlastního uvážení.

Všechny karty musí zůstat v prostoru okna, pokud není uvedeno jinak.

- Karta se šipkou se pohne o jedno místo ve směru šipky. Pokud zakryje jinou kartu, tato karta je skryta a nelze ji již aktivovat. **A** Pokud se karta pohne mimo prostor okna, je okamžitě odstraněna ze hry. **B**
- Po přemístění všech karet se šipkou přichází na řadu karta monstra. Monstrum sní květinu (karta s květinou je odstraněna ze hry) a přesune se na její místo. **C**
- Karty bez šipek se nepohybují, ale mohou být překryty jinými kartami.

Konec hry a BODOVÁNÍ

Když všichni hráči dokončí aktivaci karet ve svém okně, spočítají si skóre:

- Za prázdné místo je 0 bodů.
 - Místo se dvěma (nebo více) překrývajícími se kartami vytváří mazanici a nejsou za něj žádné body: aby bylo počítání bodů přehlednější, jsou tyto karty odstraněny ze hry.
 - Za květinu jsou 2 body, pokud jí nesnědlo monstrum.
 - Každá karta se smajlíkem přináší 1 bod. Máte-li kombinaci dvou smajlíků, vodorovně v řadě vedle sebe, získáte bod navíc (celkem tedy 3 body).
 - Každá další karta je za 1 bod a to včetně monstra.
- První hráč, který vyhraje dvě kola je vyhlášen vítězem.

TIPY

Karty, které jste již přesunuli můžete mírně naklonit.

Programování vašich pohybů je důležité, pokud např. zakryjete monstrum kartou s šipkou, potom nemůže sníst kytku.

VARIACE

Pro mladší hráče doporučujeme začít s menším oknem 3x3 karty.

Obsah: 54 karet, pravidla hry

