

Animáci



Pravidla hry

OHŘE

Je načase vybrat obsazení nového animovaného seriálu! Špičkový agent jako vy pozná hvězdu, když ji vidí, a režisér potřebuje obsadit šest rolí pro velké natáčení. Najděte v Papírové Lhotě dokonalé postavy a ujistěte se, že budou na stříbrném plátně spolupracovat!

CÍL HRY

Ve hře *Animáci* hráči soutěží o to, kdo bude mít nejvíce **slávy** ve své mřížce **karet animáků**.

V každém tahu hráči zamíchají své karty animáků, otočí je do mřížky a za jejich slávu **najmou** nové animáky nebo **propustí** karty ze své mřížky.

Když kterýkoli hráč při otočení karet získá **30 bodů slávy**, všichni hráči provedou **závěrečné otočení** a hráč s nejvyšším počtem slávy zvítězí!

TVŮRCI HRY

Autoři hry: Jordy Adan
a Renato Simões

Vývoj: Keith Matejka

Ilustrace: Diego Sá

Grafický design: Stephen Kerr

Redakce: Jon Healey

Konzultace UX designu: Shy Lev-Ari

Zvláštní poděkování: Jonathan Amberson, Paul Berkbigler, Jess Carrier, Cosko, Steven Dast, Kirk Dennison, Harrison Dunn, Lauren Dunn, Adam Gigous, Gina, Alan Grgic, João Gurgacz, Nathan Jenne, Jim Kangas, Kane Klenko, Douglas Mascavo, Claire Matejka, Caleb Paulson, Piazote, Pipa, Mariana Rufatto, Jessica Shrestha, Karina Siebenaler, Eric Tague, Julie Taylor a Zina.

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: Daniel Knápek

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

HERNÍ MATERIÁL



24 STARTOVNÍCH KARET



53 KARET ANIMÁKŮ



5 KARET CENY



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY



4 KARTY
SLÁVY



1 KARTA
CENY KRITIKY



1 KARTA
PRVNÍHO HRÁČE

POPIS KARTY ANIMÁKA

Název

Postavení

Sláva

Počet karet

Zvláštní efekt

Schopnost

OREL

2

2

4

NELZE OTOČIT

Otoč další umístěnou kartu, pokud není ☹️ (její schopnost se nespustí)

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Dejte každému hráči **přehledovou kartu** a **kartu slávy**.
- 2 Dejte každému hráči balíček šesti **startovních karet**: 2 housenky, 1 skunka, 1 vážku, 1 včelu a 1 hlemýžď. U balíčku si nechte místo na propuštěné karty.



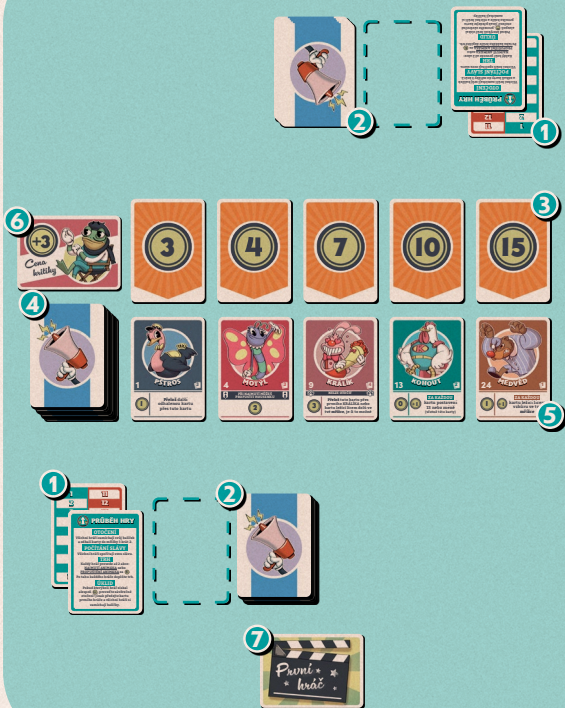
! Všechny startovní karty jsou šedé a mají postavení 0.

Nepoužité startovní karty, přehledové karty a karty slávy vraťte do krabice.

- 3 Umístěte **karty ceny** lícem vzhůru doprostřed stolu, ve vzestupném pořadí zleva doprava.
- 4 Zamíchejte **karty animáků**, vytvořte z nich balíček animáků a položte jej na stůl lícem dolů.
- 5 Odhalte vrchních pět karet z balíčku animáků a vložte je vedle balíčku lícem vzhůru, čímž vytvoříte trh. Seřadte je podle postavení a umístěte po jedné kartě pod každou kartu ceny tak, aby karta animáka s nejnižším postavením byla pod kartou ceny nejvíce vlevo a karta animáka s nejvyšším postavením byla pod kartou ceny nejvíce vpravo.
- 6 Umístěte **kartu ceny kritiky** lícem vzhůru poblíž balíčku animáků.
- 7 Hráči, který naposledy sledoval animák, dejte **kartu prvního hráče**.

Jste připraveni začít!

PŘÍKLAD PŘIPRAVENÉ HRY PRO 2 HRÁČE



PRŮBĚH HRY

Animáci se hrají v řadě kol.

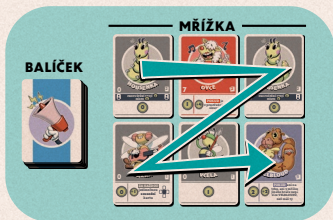
Každé kolo je rozděleno na následující čtyři fáze:

Otočení, počítání slávy, trh, úklid.

1. OTOČENÍ

Tuto fázi provádějí všichni hráči současně.

Nejprve každý hráč zamíchá svůj balíček lícem dolů. Poté každý hráč **odhalí** karty svrchu svého balíčku, **jednu po druhé**, a **umístí** je do mřížky 3 krát 2, nejprve horní a poté spodní řadu.



! Některé karty animáků mají schopnosti, které se aktivují při umístění, ještě před odhalením další karty.

Každý hráč takto odhaluje a umísťuje karty, dokud nezaplní všech šest pozic své mřížky. Případné zbývající karty zůstanou v balíčku lícem dolů v herní oblasti daného hráče.

Pokud hráč nemá v balíčku dostatek karet k zaplnění mřížky, odhalí a umístí jich co nejvíce.

! Některé schopnosti mohou změnit celkový počet karet umístěných do hráčovy mřížky.

! Není-li uvedeno jinak, zvláštní efekty a schopnosti v hráčově mřížce mají vliv pouze na mřížku tohoto hráče.

! Pokud se má najednou vyhodnotit více stejných schopností, vyhodnotí se zleva doprava, počínaje horní řadou.

2. POČÍTÁNÍ SLÁVY

Všichni hráči si současně prohlédnou každého animáka ve své mřížce a spočítají, kolik získali slávy. Každý hráč si svou slávu označí tím, že přehledovou kartu umístí přes kartu slávy tak, aby šipka ukazovala na součet.

! Jednou spočítané množství slávy se nemění, dokud není sláva utracená ve fázi trhu.



Příklad: Renata za svou mřížku získá 12.

Housenky: 0.

Ovce: 5 (1 + 4, protože je v prostředním sloupci).

Vážka: 2
(1 za každého jedinečného sousedního animáka).

Včela: 1.

Velbloud: 4
(2 + 2, protože jiný hráč ani trh nemá více velbloudů).



Pokud kterýkoli hráč získá alespoň 30, hráč, který získal nejvíce slávy, si vezme kartu ceny kritiky, za kterou během závěrečného otočení získá +3 navíc. Pokud více hráčů získalo alespoň 30 a v nejvyšším počtu slávy nastala remíza, vraťte místo toho kartu ceny kritiky do krabice. Tímto se spustí konec hry (viz závěrečné otočení, str. 11).



**KARTA CENY
KRITIKY**

3. TRH

Počítaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček každý hráč utratí svoji slávu za provedení **až dvou akcí**. K dispozici jsou dvě různé akce: **Najmutí animáka** a **propuštění animáka**.

Hráč může provést obě akce jednou, nebo jednu akci dvakrát. Také se může rozhodnout jednu nebo obě akce vynechat.

Najmutí animáka: Hráč si vezme jednu kartu animáka z trhu a utratí množství slávy získané ve fázi počítání slávy odpovídající **počtu na kartě ceny nad** vybranou kartou. Najatou kartu si hráč přidá do svého balíčku neodhalených karet animáků.



Propuštění animáka: Hráč propustí jednu odhalenou kartu animáka ze své mřížky za **5**. Propouštěná karta je trvale vyřazena z hráčova balíčku a během fáze otočení se do něj nezamíchá. Propouštěnou kartu hráč umístí lícem vzhůru vedle svého balíčku.

- ! *Karty v balíčku nebo ležící v mřížce lícem dolů nelze propustit.*
- ! *Hráč může propouštět karty pouze ve své vlastní mřížce.*
- ! *Hráč nemůže propustit animáka, pokud má ve svém balíčku méně než čtyři karty.*
- ! *Sláva se během této fáze **nepřepočítává**. Nevyužívá sláva **se nepřenáší** do dalšího kola.*

Doplnění trhu: Jakmile hráč dokončí své akce, pokud trh obsahuje méně než pět karet, odhalujte karty z balíčku animáků, dokud jich opět není k dispozici pět. Karty v trhu seřadte podle postavení (nejnižší vlevo a nejvyšší vpravo).



Poté fázi trhu provede následující hráč po směru hodinových ručiček. Jakmile fázi trhu dokončí všichni hráči, přejděte k fázi úklidu.

! Pokud je balíček animáků kdykoli prázdný, nepřidávejte do trhu další karty. Všechny zbývající karty na trhu seřadte podle postavení pod nejvyšší karty ceny.

! Pokud je trh také prázdný, dokončete aktuální kolo a poté přejděte k závěrečnému otočení.



PŘÍKLAD FÁZE TRHU:

Renata má 13. Jako svou první akci si z trhu za sedm bodů slávy najme kartu animáka kozu. Umísť jí navrch svého balíčku.



Jako svou druhou akci propustí kartu animáka housenky ze své mřížky a přesune ji z mřížky na svoji hromádku propuštěných karet.

Přestože propuštění karty obvykle stojí 5, zvláštní efekt housenky udává, že ji lze propustit za 3. Renatě tedy zbývají 3, ale již jí nezbývají žádné akce.

Doplní trh tak, že odhalí novou kartu z balíčku animáků a přidá ji na trh, přičemž karty animáků seřadí podle postavení.

4. ÚKLID

Všichni hráči vezmou karty ve své mřížce a přidají je do svého balíčku.

Ve hře dvou hráčů po doplnění trhu odložte z trhu kartu nejvíce vlevo a kartu nejvíce vpravo. Poté znovu doplňte trh a seřadte karty podle postavení.

Pokud žádný hráč ve fázi počítání slávy nezískal alespoň **30**, **předejte kartu prvního hráče** následujícímu hráči po směru hodinových ručiček a začněte nové kolo.

Pokud ve fázi počítání slávy kterýkoli hráč získal alespoň **30**, je spuštěn konec hry. Pokračujte závěrečným otočením.

ZÁVĚREČNÉ OTOČENÍ

Všichni hráči provedou poslední fázi otočení a spočítají svou slávu. Pokud má hráč kartu ceny kritiky, k součtu si přičte **+3**.

Hráč, který získal nejvíce slávy při závěrečném otočení, sestavil nejlepší obsazení a vítězí!

V případě shody v počtu slávy všichni dotčení hráči vezmou karty ve své mřížce a balíčku, zamíchají svůj balíček a znovu provedou otočení a počítání slávy. Vítězí ten z remizujících hráčů, který získal nejvíce slávy. Tento postup opakujte, dokud neurčíte vítěze.



ČASTÉ DOTAZY

Skunk (0): Schopnost skunka může v každém kole využít pouze jeden hráč. V případě shody nemá skunk žádný efekt. Skunkovu schopnost lze využít k propuštění skunka samotného. Tato schopnost nestojí akci. Pokud hráč využije skunkovu schopnost, stále ve fázi trhu provede dvě akce.

Pštros (1): Pokud hráč zahraje pštrosa jako poslední kartu své mřížky, neodhalí ani neumístí další kartu. Další karta se přeloží ještě před tím, než se vyhodnotí její schopnost. Pokud se další odhalená karta posune poté, co je přeložena přes pštrosa, následující karta se již přes pštrosa nepřeloží.

Orel (2): Pokud hráč zahraje orla jako poslední kartu své mřížky, neodhalí ani neumístí další kartu. Zvláštní schopnosti a efekty na kartě otočené lícem dolů se ignorují.

Osel (3): Pokud je osel umístěn do horní řady mřížky, není propuštěn.

Motýl (4): Motýlova schopnost může propustit pouze housenku ležící lícem vzhůru v hráčově mřížce.

Pes (5): Slávu získanou za psa nijak neovlivní změny trhu během fáze trhu.

Koza (6): Pokud opice vytvoří novou řadu nad horní řadou, kozina schopnost se stále aktivuje.

Velbloud (8): Pokud je na mřížkách hráčů a/nebo na trhu shoda v počtu velbloudů, všichni hráči ve shodě získají za velblouda čtyři slávy.

Kůň (10): Pokud hráč najme koně, ihned odloží libovolný počet karet z trhu a odhalí stejný počet nových karet z balíčku, které poté seřadí dle postavení. Odložené karty umístí lícem vzhůru vedle balíčku animáků.

Had (11): Pokud vrchní karta hráčova balíčku nemůže být propuštěna (☸), umístí ji místo toho napravo od hada, nebo ji vrátí do svého balíčku, pokud je had na poslední pozici mřížky.

Pokud hráč díky hadově schopnosti umístí kartu se schopností „Při najmutí“, vyhodnotí ji až po dokončení fáze otočení. Pokud je přeloženou kartou páv, hráč si přičte jeho slávu a poté ve fázi trhu provede akci navíc. Pokud je to králík nebo krůta, přeloží ji přes hada. Pokud je hráčův balíček po odhalení hada prázdný, stále přes něj přeloží kartu z balíčku animáků, i když žádnou kartu nepropustí.

Slon (12): Pokud je slon první kartou, kterou hráč zahraje do mřížky, ignoruje jeho schopnost. Slon otočí kartu, která byla zahrána před ním, i pokud se posunula na jiné místo.

Aligátor (15): Hráč za cíl aligátorovy schopnosti získá slávu ve fázi počítání slávy, kterou může utratit ve fázi trhu, přestože je cíl na konci fáze trhu propuštěn. Pokud je cílem aligátorovy schopnosti hromádka přeložených karet, hráč propustí kteroukoli z nich. Pokud je aligátor ve fázi trhu propuštěn, žádnou kartu již nepropustí.

Opice (17): Když je opice umístěna do horní řady hráčovy mřížky, posune se nad horní řadu, čímž se vytvoří nová řada. Další odhalenou kartu hráč umístí na pozici, na niž byla původně umístěna opice. Tato řada navíc se počítá jako součást hráčovy mřížky, ale nezabírá jednu z šesti pozic mřížky a nepovažuje se za „horní řadu“.

Prase (18): Prase lze umístit do balíčku kteréhokoli hráče nebo zpátky do balíčku animáků. Pokud je umístěno do balíčku animáků, tento balíček zamíchejte.

Krůta (20): Pokud je krůta první kartou umístěnou do hráčovy mřížky, ignorujte její schopnost. Krůta se vždy přeloží přes poslední umístěnou kartu, i pokud se tato karta posunula na jiné místo hráčovy mřížky.

Medvěd (24): Medvěd počítá i karty přeložené lícem vzhůru a také sebe.

Kráva (25): Pokud s krávou sousedí hromádka přeložených karet, může zkopírovat slávu kterékoli z nich.

KLÍČOVÁ SLOVA

Zvláštní efekty a schopnosti některých karet animáků obsahují klíčová slova:

- **Sousední:** Karty v hráčově mřížce, které jsou vedle sebe a dotýkají se stranou (levou, pravou, horní nebo dolní), se považují za sousední. Karty, které se dotýkají rohem, sousední nejsou.
- **Propuštění:** Odeber kartu z hráčovy mřížky a umístí ji lícem vzhůru do jeho herní oblasti. Hráč si může kdykoli prohlížet propuštěné karty kteréhokoli hráče.
- **Otoč:** Otoč kartu v hráčově mřížce na druhou stranu. Karta ležící lícem dolů nemá název, postavení, zvláštní efekty, schopnosti ani za ni hráč nezíská slávu. Karta ležící lícem dolů může být otočena lícem vzhůru schopností jiné karty. Pokud karta leží lícem dolů a je opět otočena lícem vzhůru, její schopnosti se nespustí.
- **Přelož:** Umístí kartu přes jinou kartu v hráčově mřížce tak, aby byly viditelné zvláštní efekty a schopnosti všech karet v hromádce. Pokud schopnost přeloží kartu přes jinou kartu, přes kterou již je přeložena jiná karta, nová karta se umístí navrch hromádky. Přeložené karty v hromádce sdílejí pozici v mřížce a zvláštní efekty a schopnosti všech karet ležících lícem vzhůru v hromádce jsou aktivní.
- **Sousedství karet v hromádce:** Karty ležící v hromádce spolu vzájemně nesousedí. Všechny karty v hromádce jsou považovány za sousední s kartami na sousedních pozicích v mřížce.

PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY

K vítězství v sólové hře musíte získat 30 bodů slávy v jedné fázi počítání slávy, než dojde balíček animáků.

PŘÍPRAVA HRY

- Použijte startovní balíček obsahující: **1 vážku, 1 včelu, 1 hlemýžďe a 3 housenky (místo 2 jako ve hře více hráčů).**

! *Skunk se v sólové hře nepoužívá.*

- Vraťte kartu animáka prasete do krabice.
- Po dokončení přípravy hry odložte 20 karet z balíčku animáků na odkládací hromádku lícem vzhůru.
- Karta prvního hráče a karta ceny kritiky se v sólové hře nepoužívají.



SÓLOVÁ HRA: PRŮBĚH HRY

V každém tahu proveďte fáze otočení, počítání slávy, trhu a úklidu stejně jako ve hře více hráčů.

Po doplnění trhu na konci fáze trhu odložte z trhu kartu nejvíce vlevo a kartu nejvíce vpravo. Poté znovu doplňte trh a seřadte karty podle postavení.



Pokud při doplňování trhu v balíčku animáků není dost karet k doplnění trhu, hra končí a prohráváte.

Pokud na konci fáze počítání slávy získáte alespoň **30**, vítězíte!

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Chcete-li upravit obtížnost sólové hry, změňte počet karet odložených během přípravy hry:

- **TRAPNÁ TAŠKAŘICE (SNADNÉ):** 17 karet
- **DĚSNÁ DŘINA (NORMÁLNÍ):** 20 karet
- **ZLOVĚSTNÝ ZMATEK (TĚŽKÁ):** 23 karet