Hladové příšerky

Úvod

Z půdy dědečkovy chaty se ozývají podivné zvuky. Když vyjdete po schodech nahoru, všude pobíhají barevné chlupaté příšerky. Vypadají přátelsky, ale jsou opravdu hladové. Musíte je něčím nakrmit, čímkoli. Nejvíce je ale zajímají barvy. A vitamíny opravdu nesnáší…

Obsah

Pravidla

96 karet předmětů



Hra **Hladové příšerky** vyžaduje aplikaci, která je zdarma ke stažení na App Store nebo na Google Play(v současné době vyžaduje Android 5 nebo novější, iOS 11.0 nebo novější, v budoucnu se požadavky mohou měnit). Ke hraní hry stačí aplikace na jednom zařízení, hraní bez aplikace není možné. Po stažení už aplikace nepožaduje internetové připojení. Jazyk si hráči zvolí přímo v aplikaci.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Cíl hry

Hladové příšerky je kooperativní karetní hra o míchání barev pro 2–4 hráče. Vašim cílem je nakrmit všechny příšerky jejich oblíbeným jídlem.

Tato pravidla nepotřebujete číst, přímo v aplikaci je výuka, která vás všemi pravidly postupně provede!

Varianty hry

Hladové příšerky můžete hrát dvěma způsoby – buď příběhovou variantu, nebo párty variantu.

V **příběhové variantě** na vás čeká 12 úrovní. S dokončenými úrovněmi se bude rozvíjet příběh a budou se vám odemykat nové lokace a předměty. Na vyšších úrovních se setkáte s novými příšerkami, z nichž některé mají skvělé zvláštní schopnosti, díky kterým zažijete nové výzvy!

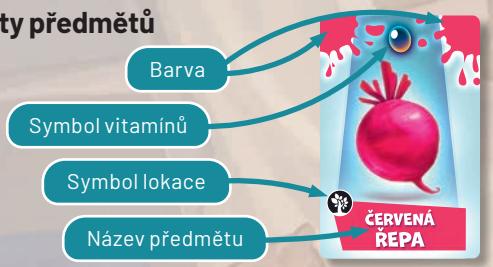
V **párty variantě** si můžete zahrát jednu úroveň se všemi kartami, které jste dosud odemkli. Tahle varianta je vhodná, pokud se nechcete zdržovat příběhem.

Příprava

1. Stáhněte a spusťte aplikaci **Hladové příšerky** na vašem zařízení.
2. Položte zařízení doprostřed stolu tak, aby všichni hráči dobře viděli na obrazovku.
3. Vezměte balíček 38 karet se symbolem . Ostatní karty vraťte do krabičky.
4. Těchto 38 karet zamíchejte a balíček položte lícem dolů vedle zařízení.
5. **Postupujte podle pokynů aplikace**, která vám poví, kolik karet máte rozdat každému hráči.

Nyní jste připravení ke hře!

Karty předmětů



Hraní hry

V každé úrovni musíte nakrmit daný počet příšerek. Jakmile příšerka **otevře tlamičku**, je připravena jíst!

Krmení příšerek

Hráči hrají v **libovolném pořadí**. Každý hráč si vybere **jednu** kartu předmětu z ruky a naskenuje QR kód na její zadní straně, aby příšerku nakrmil.

Hráči mohou ostatním spoluhráčům říct, jaké barvy mají na kartách a jaké jsou efekty na kartách, ale nesmí jim je za žádných okolností ukazovat. Hráči se mohou domluvit, v jakém pořadí své karty naskenují. A nezapomeňte, jakmile hráč kartu naskenuje, již své rozhodnutí nemůže změnit.

Poté, co všichni hráči naskenují jeden předmět, odloží karty lícem vzhůru vedle zařízení.

Pokud hráč naskenuje předmět se **zvláštní schopností**, spustí se okamžitě.

Podrobnosti o zvláštních schopnostech karet hráči najdou přímo v aplikaci, v nabídce *Nastavení*.

Poté, co všichni hráči naskenují kartu

Aplikace hráčům oznámí, zda se jim podařilo nasytit příšerku **správnou barevnou kombinací předmětů**. Bude-li příšerka spokojená, každý hráč si dobere jednu novou kartu z balíčku. Poté mohou hráči pokračovat krmením další příšerky, podle pokynu aplikace.

Při krmení příšerek musí hráči používat karty, které po svém zkombinování budou barevně odpovídat **barvě srsti** příšerky *(v kapitole* **Druhy tvorů** *napravo najdete více podrobností o tom, proč příšerky rády jedí předměty v barvě své srsti).* Pokud příšerku hráči nakrmí předměty, jejichž kombinací **nevznikne** barva odpovídající barvě **srsti příšerky**, hráči společně prohrají a budou muset danou úroveň hrát od začátku.

Příklad: *Na půdě se objeví fialová příšerka… a je hladová! Jindra ji nakrmí modrými borůvkami, František ji nakrmí nazelenalými trenýrkami a Honzík přidá červené sáňky. Smícháním těchto tří barev vznikne barva velmi podobná srsti fialové příšerky. Příšerka je spokojená a hráči splnili úroveň.*



Příliš snadné nebo složité?

Hráči si kdykoliv mohou změnit obtížnost hry. Doporučujeme začít hrát na **střední** obtížnost. Pokud hráči vyberou **snadnou** obtížnost, bude snadnější uspokojit barevnou potřebu příšerky. Pokud hráči vyberou **těžkou** obtížnost, bude to **mnohem těžší**.

Druhy tvorů

Hráči se při hraní setkají s různými tvory. S příšerkami, králíčky a mnohými dalšími. Při prvních hrách hráči potřebují znát pouze dva druhy:



Příšerky rády jedí předměty v barvě **odpovídající barvě** jejich srsti a **nenávidí vitamíny**.

Pokud hráč nakrmí příšerku předmětem s **vitamíny** *(jakékoli barvy)*, spustí se **vitamínový poplach**!

Pokud hráči nakrmí příšerku předměty, jejichž **smícháním nevznikne barva odpovídající barvě srsti příšerky**, hráči ihned **prohrají**.

Vitamínový poplach:
Pokud bude některá z následujících **tří karet (pro jakoukoliv příšerku)** obsahovat vitamíny, hráči ihned prohrají!



Králíčci se o barvu předmětů nezajímají, ale jedí **pouze předměty s vitamíny**.

Pokud hráči nakrmí králíčka předmětem **bez vitamínů** *(libovolné barvy)*, ihned prohrají!

Konec hry

Pokud se hráčům podaří nakrmit všechny tvory, **zvítězí**!

Dokončení úrovně odemkne úroveň následující. Hráči mohou pokračovat okamžitě, nebo nově odemčenou úroveň odehrát kdykoliv později.

**Aplikace si pamatuje,
které úrovně hráči dokončili.**

Po dokončení některých úrovní se odemknou nové lokace a nové příběhy. V takovém případě dá aplikace hráčům pokyn, aby otevřeli nový balíček karet a **všechny karty** z něj přidali do balíčku pro **všechny ostatní hry**. Karty ze stejného balíčku na sobě mají stejný symbol /// , aby byly snadno rozlišitelné.

Každá nová lokace představuje nové tvory a nové předměty s rozličnými schopnostmi, kterými je nakrmit.

Autoři

HYBR

AUTOR	Andreas Wilde
REDAKCE	Milena Meißner
PROGRAMOVÁNÍ	Jonas Kopcsek, Bartłomiej Zalewski

Lucky Duck Games

VEDOUCÍ VÝVOJE	Vincent Vergonjeanne
HERNÍ VÝVOJ	Filip Miłuński
UMĚLECKÝ VEDOUCÍ	Mateusz Komada
ILUSTRACE OBÁLKY	Jochem Van Gool
ILUSTRACE PŘEDMĚTŮ	Jovana Damcevska
GRAFICKÁ ÚPRAVA	Katarzyna Kosobucka
VEDENÍ PROJEKTU	Marta Borowska
VÝROBA	Przemek Dołęgowski
SOFTWARE	Marcin Musiał
PRAVIDLA	Jonathan Bobal
JAZYKOVÁ ÚPRAVA	Bree Goldman

REXHRY

ČESKÝ PŘEKLAD A GRAFICKÁ ÚPRAVA	Vladimír Smolík a Black Light Studio
JAZYKOVÁ ÚPRAVA	Eliška Pospíšilová
REDAKCE PŘEKLADU	Martin Hrabálek