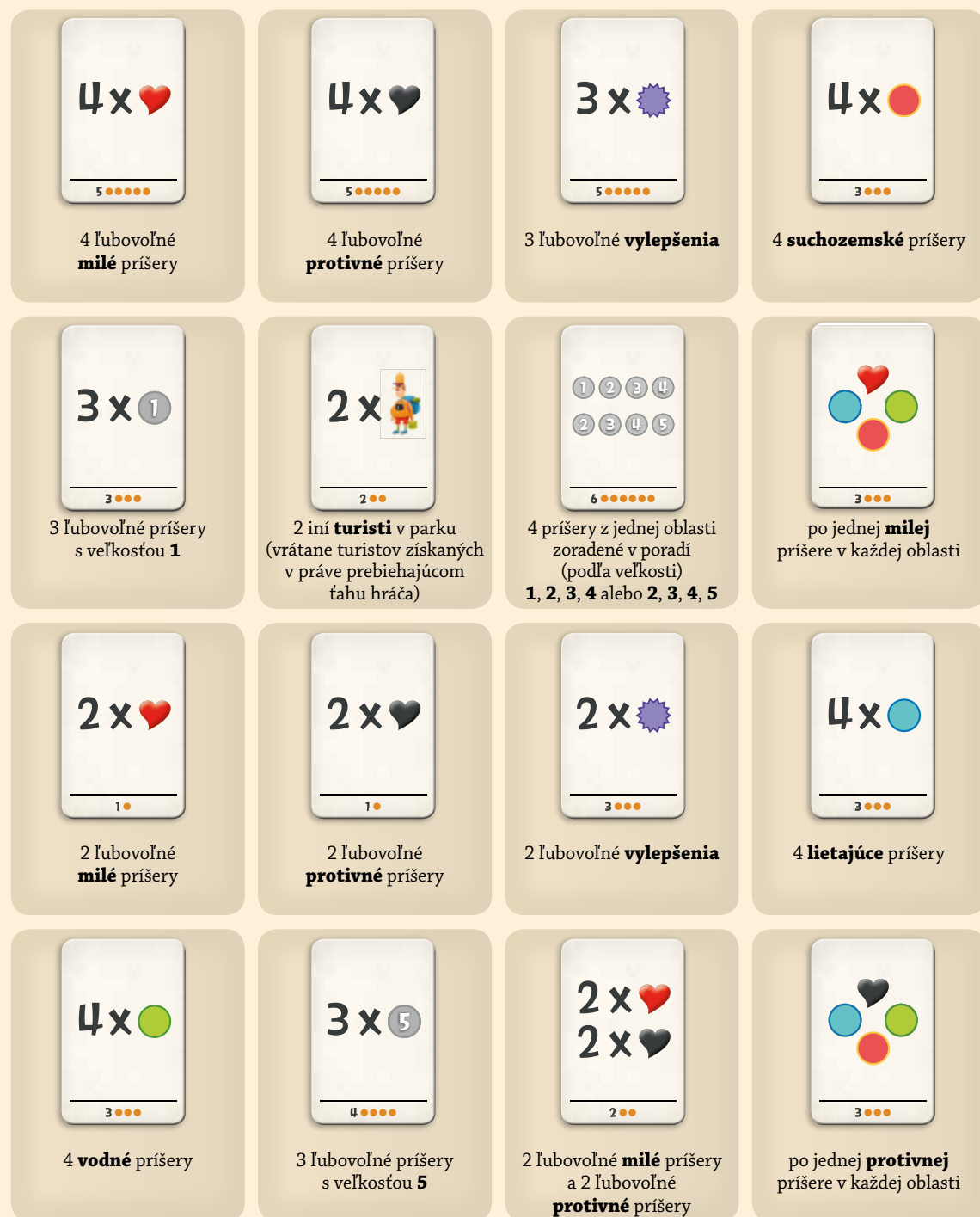


KARTY TURISTOV

Každý turista očakáva od **Monster parku** iné atrakcie.
Nasledujúci zoznam vám napovie, čo každého z nich presvedčí na návštevu vašich parkov.



Vážení zákazníci,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz. V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry. Ak chcete od nás dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom na adresu info@pygmalino.cz.

Navštívte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz

Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko: Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká republika

02354/3 SK

GRANNA

Autori:
Anna a Krzysztof Bielak

MONSTER
Anna & Krzysztof Bielak
PARK

Ilustrácie:
Ewa Podleś

Ahoj, vítám vás v Monster parku!
Také úžasné příšery ste ešte nikdy nevideli! Pozrite sa, tam na oblohe práve jedna lieta! A vidíte tie dve tam na lúčke? Teraz sa obzrite: príšera číha aj v hĺbinách tohto jazera!
Taký Monster park nikde inde neuvidíte! Ale čo to počujem – vy si chcete vytvoriť vlastný park? Tak to sa podarilo! No, len do toho, skúste to! Moje dielo aj tak neprekonáte!

Asi bude treba zraziť tomu nafúkanému riaditeľovi hrebienok a ukázať mu, ako má vyzeráť poriadny Monster park! Stávajú sa z vás manažéri novovznikajúcich parkov príšer. Snažte sa kupovať karty prapodivných tvorov, ktorí sa vznášajú vo vzduchu, kráčajú po zemi alebo žijú pod vodou. Len vďaka rozumnému hospodáreniu s rozpočtom dosiahnete to, že sa pred bránami vašich parkov budú tvoriť rady turistov z celého sveta.

OBSAH ŠKATULKY:

hracia plocha



4 plochy parku



štartovacia príšera



90 kariet príšer (po 30 kartách príšer pre každé prostredie: vodu, zem, vzduch)



15 kariet vylepšení (po 5 kartách pamiatok, balónikov a lavičiek)

16 kariet turistov (podrobný popis požiadaviek z kariet turistov nájdete na konci tohto návodu)



45 žetónov bodov

POPIS KARIET

PRÍŠER

VEĽKOSŤ OD 1 DO 5

MILÁ ALEBO PROTIVNÁ



VODNÁ

SUCHOZEMSKÁ
DRUH PRÍŠERY

LIETAJÚCA

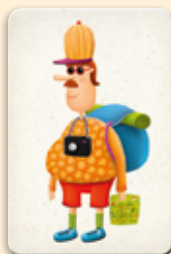
TURISTOV

POŽIADAVKY TURISTU →

2 x

ODMENA →

2 ●●



VYLEPŠENÍ

VEĽKOSŤ OD 1 DO 3



OBSTARÁVACIA CENA

Cieľom hry je získať čo najviac bodov. Aby ste to dosiahli, budete si do svojich parkov obstarávať rôzne príšery a zároveň sa budete snažiť vyhovieť požiadavkám turistov, aby sa rozhodli vás navštíviť.

PRÍPRAVA HRY

Moment, počkajte! Kým začnete hrať, je potrebné si pripraviť všetko, čo budete potrebovať. Niečo málo o výstavbe Monster parku viem, tak vám s tým trochu pomôžem.



- 1 Doprostred stola položte hraciu plochu.
- 2 Na pole balíčka príšer položte zamiešané karty príšer tak, aby bolo vidieť len príšeru a jej veľkosť.
- 3 Na pole balíčka turistov položte zamiešané karty turistov tak, aby bolo vidieť len obrázok turistu.
- 4 Na príslušné polia položte po 3 kartách vylepšení tak, aby bolo vidieť cenu vylepšenia pri spodnom okraji karty.
- 5 Vedľa hracej plochy položte žetóny bodov tak, aby na ne každý hráč dobre dosiahol. Vznikne tak bank žetónov.
- 6 Vezmite prvých 5 kariet z balíčka príšer a položte ich na vyznačené polia tak, aby boli vidieť len príšery a ich veľkosť. Vznikne tak dráha kariet príšer.
- 7 Vezmite prvé 3 karty z balíčka turistov a položte ich na vyznačené polia tak, aby bolo vidieť vždy stranu s požiadavkami daného turistu.
- 8 Každý hráč dostane žetón bodov s hodnotou 5.
- 9 Každý hráč si pred seba položí svoju plochu parku.

Ten, kto prišiel s nápadom zahrať si **Monster park**, sa stane začínajúcim hráčom a dostane štartovaciu príšeru.

Teraz ste už pripravení, ale aj tak nemáte šancu. Nikto nevytvorí lepší park príšer, než je ten môj!

Tak čo, ukážeme tomu nafúkanecovi, ako má vyzeráť poriadny **Monster park**? Počas hry si budete vytvárať svoje vlastné **Monster parky**.



KAŽDÝ PARK JE ROZDELENÝ NA 3 OBLASTI:



V každej oblasti je miesto na 5 kariet (príšer a/alebo vylepšení). **Monster park** je výnimočné zariadenie, ktoré sa riadi vlastnými zákonitosťami. Pri obstarávaní príšer preto musíte dodržiavať nasledujúce pravidlá:

- ♦ Každá príšera môže obývať iba prostredie (oblasť), ktoré je pre ňu určené. Vylepšenia je možné umiestňovať do ľubovoľného prostredia.
- ♦ Každá nasledujúca príšera musí byť rovnako veľká alebo väčšia než predchádzajúca príšera či vylepšenie. Toto pravidlo však neplatí pre karty vylepšenia.
- ♦ Každú nasledujúcu príšeru alebo vylepšenie je potrebné položiť vpravo od poslednej karty v danej oblasti.



Páni! Pozrite sa, aký skvelý **Monster park** si stavia Kubo. Práve si zaobstaral veľkú vodnú príšeru (s veľkosťou 4). Vo svojom parku už vodné príšery má, získanú kartu preto musí položiť doprava od kariet v oblasti **vody**. Teraz sa pozrieme na **oblohu** Kubovho **Monster parku**. Prvá príšera, ktorá tam lieta, je naozaj monštruózna (s veľkosťou 5), ale Kubo si do tejto oblasti pridal balóniky s veľkosťou 2, a tak môže mať ďalšia vzdušná príšera veľkosť od 2 do 5. Kubo je prefikáný!

PRIEBEH HRY

Teraz už poznáte pravidlá, ktorými sa riadi prevádzka správne fungujúceho **Monster parku**.

Je teda najvyšší čas dozvedieť sa, ako doň získavať príšery a kupovať atrakcie.

Počas svojho ťahu musí každý hráč urobiť jednu z nasledujúcich akcií:

- ♦ vziať si z banku žetón s hodnotou 1;
- ♦ kúpiť si jedno vylepšenie, zaplatiť za ne žetóny s hodnotou 3 (za *pamiatky*), 2 (za *balóniky*) alebo 1 (za *lavičku*) a potom ich umiestniť do ľubovoľnej oblasti parku;
- ♦ ak je to možné, zaobstarať si príšeru kúpou jednej z kariet ležiacich na dráhe kariet príšer; zaplatíte za ňu žetónmi bodov v požadovanej hodnote (1, 2 alebo 3), alebo ju získate zadarmo, pokiaľ leží na poli s hodnotou 0. Ale nezabudnite: môžete získať len takú príšeru, ktorá neporušuje pravidlá, ktorými sa riadi **Monster park**.



Keď prikladáme kartu vylepšení, otočíme ju na stranu bez ceny. Pri záverečnom sčítaní neprináša vylepšenie žiadne body.



Keď prikladáme kartu príšery, otočíme ju tak, aby bolo vidieť jej bodovú hodnotu (na spodnom okraji karty) a povahu (milá alebo protivná).

Kubo asi chce na svojej oblohe vidieť len veľké príšery. Zaplatí 3 žetóny a vezme si kartu príšery s veľkosťou 4. Priloží ju do oblasti **oblohy** svojho parku – hneď vedľa **balónikov** (s veľkosťou 2). Tie jeho príšery sú naozaj veľké!

Po vykonaní jednej z troch možných akcií si hráč musí overiť, či jeho park nechce navštíviť nejaký turista. Ak spĺňa požiadavky niektorého z turistov, môže ho do svojho parku pozvať (položiť si pred seba jeho kartu) a získať za odmenu toľko bodov, koľko je na karte uvedené. V rámci jedného ťahu môže do parku pozvať aj všetkých troch turistov, ktorí sú na dráhe. Celkový počet získaných kariet turistov nie je nijako obmedzený.



Terkin **Monster park** je veľmi obľúbený. Keď sa v ňom objavil vodný obor, okamžite sa sem zbehli turisti. Terka spĺňa požiadavky dvoch z nich. Má v parku 4 príšery v oblasti vody a tiež 2 milé a 2 protivné príšery. Položí si preto pred seba karty oboch turistov v súhrnnej hodnote 5 bodov (3 body za jedného turistu, 2 za druhého).

Hneď ako hráč, ktorý je na ťahu, vyrieši karty turistov, je potrebné pripraviť hraciu plochu pre ďalšieho hráča.

Doplňte:

- ♦ polia turistov – na každé uvoľnené pole položte novú kartu s obrázkom turistu;
 - ♦ dráhu príšer – presuňte príšeru z poľa s hodnotou 0 do priestoru odložených kariet.
- Ostatné karty príšer presuňte čo najviac doľava. Na uvoľnené polia, ktoré takto vzniknú, doplňte karty z balíčka príšer. Ak sa v balíčku príšer minú karty, vezmite karty z priestoru odložených kariet, zamiešajte ich a vytvorte z nich nový balíček príšer.



Teraz svoj ťah urobí ďalší hráč (v smere pohybu hodinových ručičiek), a to vyššie opísaným spôsobom (teda tak, že najprv urobí jednu z troch akcií a potom si overí, či jeho park nechce navštíviť nejaký turista).

KONIEC HRY

Koniec hry sa priblíži v okamihu, keď niektorý z hráčov celkom zaplní svoj park (v každej oblasti bude mať 5 kariet príšer a/alebo vylepšení). Ostatní hráči potom ešte dokončia rozohrané kolo (tak, aby na rad znovu prišiel začínajúci hráč, ktorý už však svoj ďalší ťah nevykoná). V tej chvíli sa hra končí.

ČOŽE? Ako je to možné?

Ako sa vám podarilo vytvoriť také úžasné Monster parky?

Asi sa budem musieť začať poriadne otáčať, keď mám teraz takých zdatných konkurentov.

Skvelá práca! Park je hotový.

Prišiel čas zistiť, kto z vás je majstrom vo vedení Monster parku!

URČENIE VÍŤAZA

Spočítajte si hodnoty na svojich žetónoch bodov a hodnoty na spodnom okraji kariet príšer, ktoré máte vo svojich **Monster parkoch**. Hráč s najvyšším počtom bodov sa stáva víťazom a získava titul majstra **Monster parku**!

V prípade rovnakého počtu bodov zvíťazí hráč, ktorý má vo svojom parku viac príšer. Ak majú hráči aj rovnaký počet príšer, radujú sa z víťazstva spoločne.

