

POSVIEŤ SI



HERNÝ MATERIÁL



**5 OSOBNÝCH
DOSIEK
SO SYMBOLMI**



**1 PRESÝPACIE
HODINY**



**5 CIFERNÍKOV
(V 5 FARBÁCH)**



**5 BATERIEK
(V 5 FARBÁCH,
OBOJSTRANNÉ)**



**60 KARIET
POSTÁV**



**5 FIGÚROK
HRÁČOV**



**1 MESAČNÁ
KOCKA**



**7 ŽETÓNOV
NÁHLENIA**



**1 FIGÚRKA
MESIACA**

PRE VARIANT ŠTVRTINY:



**4 ŽETÓNY
ŠTVRTÍN**



**5 KARIET
ŠTVRTÍN**



1 ŽETÓN VÝZVY

DODATOČNÝ PRVOK:



1 PLAGÁT

Má čisto estetickú funkciu, nie je k hre potrebný.
Vychutnajte si úplnú ilustráciu celého herného plánu.

CIEĽ HRY

Ej, už sa začína stmievať!

Čas vyraziť von s priateľmi pozrieť sa, kto je ešte vonku. Vezmite si svoju spoľahlivú baterku a vydajte sa na lov všetkých prapodivných postavičiek, ktoré sa ukrývajú v tme. Spojte sa do tímu, nájdite koho môžete, a poponáhľajte sa, nech sa dostanete do postele skôr, než hodiny odbijú polnoc.

Posvieť si je kooperatívna hra, v ktorej hráči spolupracujú, aby našli čo možno najviac ukrytých postáv. Absolvujte 5 kôl hry, spolupracujte spolu a dbajte, aby sa všetci vrátili domov včas!

SPOLUPRÁCA, ALEBO SÚŤAŽ?

Hra *Posvieť si* je koncipovaná primárne ako kooperatívna, ale po niekoľkých menších úpravách si ju možno užiť i v súťažnom režime.

V ďalšom texte vysvetľujeme pravidlá pre kooperatívny režim, úpravy pre súťažný režim nájdete na str. 6.

Zvoľte si režim, ktorý vám prinesie tu najlepšiu zábavu.

PRÍPRAVA HRY

Najprv vyhľadajte vhodné prostredie. Navrhujeme, aby ste **nehrali v príliš jasne osvetlenej** miestnosti, aby ste si vychutnali magický efekt bateriek. Snažte sa vyhnúť zdroju silného svetla priamo nad hlavou.

1 Pridel'te náhodne každému hráčovi jednu **osobnú dosku**.

2 Každému hráčovi pridel'te **figúrku**, **ciferník** a **baterku** v zvolenej farbe. Každý si položí baterku na stôl stranou „nabitú“  nahor.

3 Utvorte spoločný bank **žetónov náhlenia** v počte zodpovedajúcom počtu hráčov plus 2 tak, aby na ne všetci pohodlne dosiahli.

4 Položte na stôl **presýpacie hodiny** a **mesačnú kocku**, tiež na dosah všetkých hráčov.

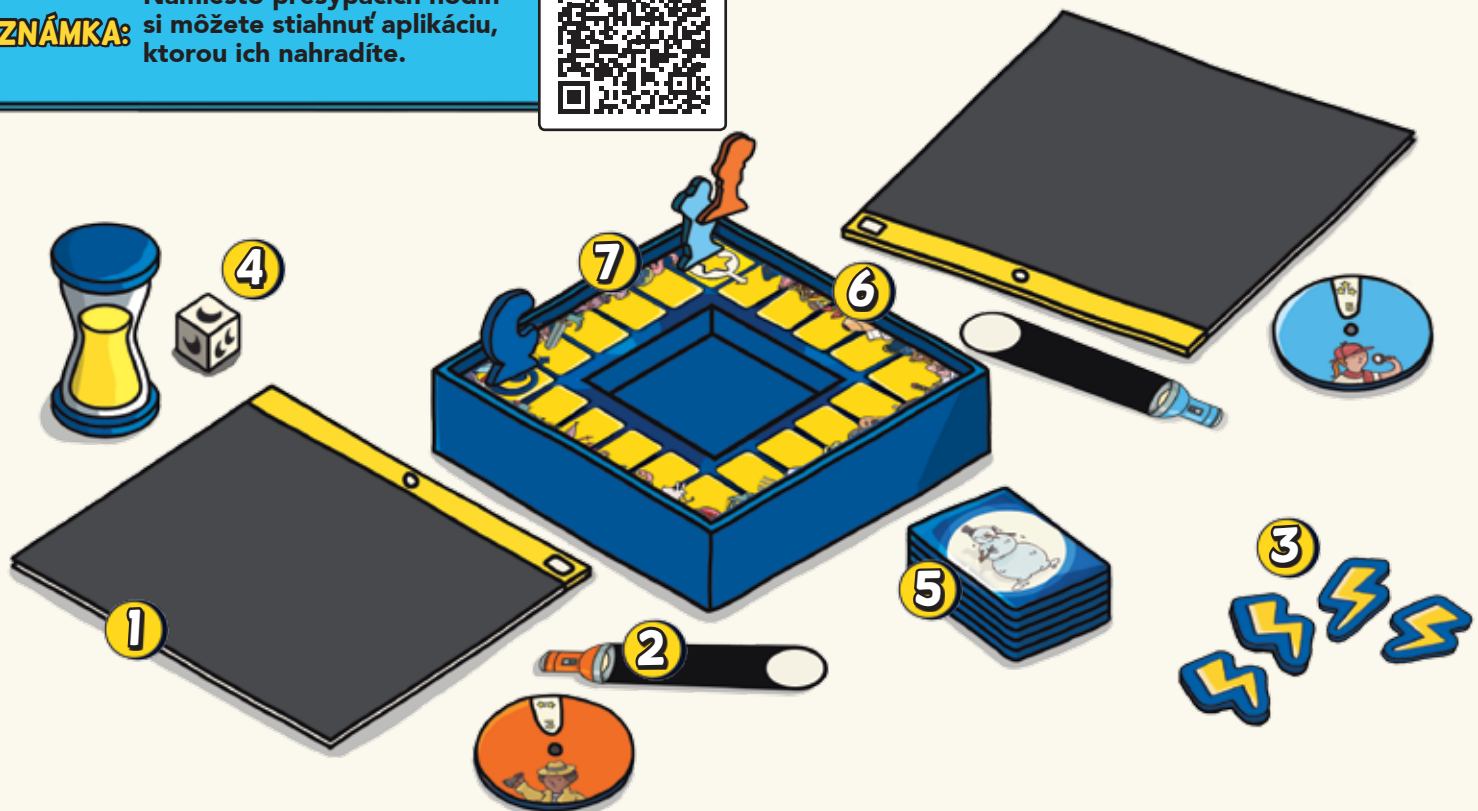


5 Zamiešajte **karty postáv**, vytvorte z nich balíček a položte ho na stôl nahor stranou s **obrázkom postavy**. Ak hráte s menšími deťmi, odporúčame použiť len karty so symbolom .

6 Doprostred stola položte škatuľu s lištou obehu.

7 Figúrku mesiaca postavte na políčko lišty so symbolom  a figúrky všetkých hráčov na **políčko so symbolom** .

POZNÁMKA: Namiesto presýpacích hodín si môžete stiahnuť aplikáciu, ktorou ich nahradíte.



1

HLADANIE



Pozrite sa na vrchnú kartu balíčka. Udáva postavu, ktorú je nutné v tomto kole nájsť. Hľadať ju budete všetci.



Hľadanie zahájte otočením presýpacích hodín.

Vsuňte svoju baterku do svojej osobnej dosky – pod jej priehľadný list, ale nad kartónový podklad. Potom všetci naraz začnete hľadať. Na každej doske je hneď **niekoľko exemplárov** hľadanej postavičky – pokúste sa nájsť všetky!

Každý hľadá sám. Počas hry **nehovorte s ostatnými**, čo a kde ste našli. **Neprezrádzajte, koľko exemplárov** už ste našli a nehovorte ani, či ich je veľa, alebo málo.

Len čo sa **piesok v hodinách presype**, je hľadanie na konci. Ak zistíte presypanie o pár sekúnd neskôr, nič sa nedeje, ale ak chcete počítat čas naozaj presne, odporúčame použiť našu aplikáciu.

POZNÁMKA: V hre s malými deťmi môžete použiť zjednodušené pravidlá opísané na str. 5.

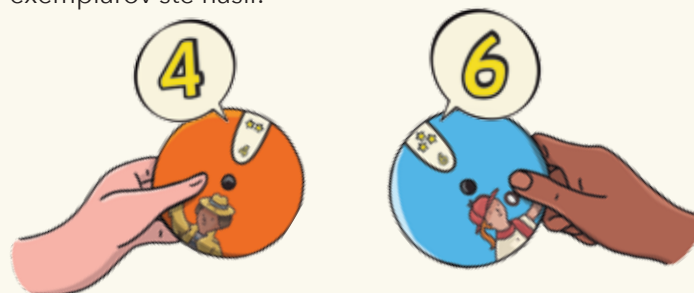
2

HÁDANIE

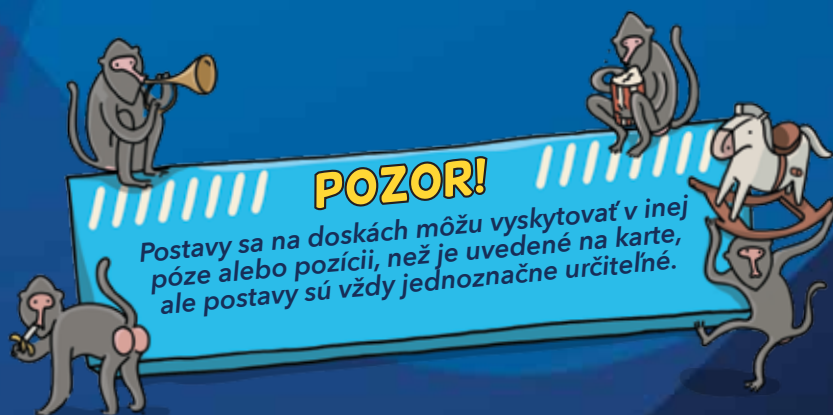


Len čo hľadanie skončilo, vysuňte svoju baterku z dosky. Na svojom ciferníku nastavte číslo, ktoré podľa vás zodpovedá počtu exemplárov hľadanej postavy, a ciferník položte na stôl lícom nadol.

Pamätajte – **je proti pravidlám prezrádzať ostatným**, koľko exemplárov ste našli!

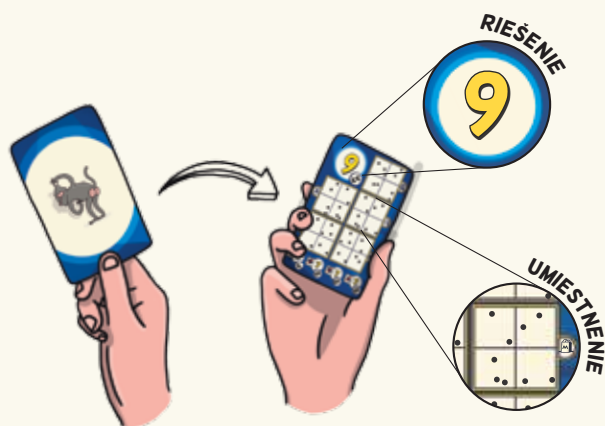


Len čo každý nastaví svoje číslo, môžete **súčasne svoje ciferníky otočiť**. Teraz sa ukáže, ako sa komu darilo.

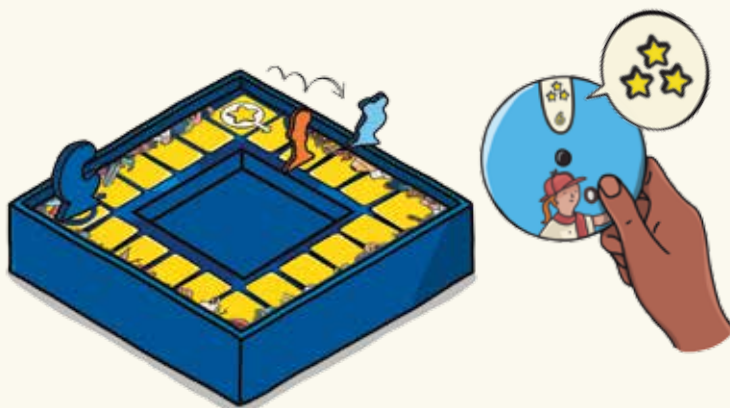


3

3 POSUN FIGÚROK HRÁČOV



Otočte kartu hľadanej postavy stranou **riešenia** nahor. Veľké číslo v ľavom hornom rohu udáva, koľko **exemplárov danej postavy** bolo možné na každej doske nájsť. Štvorcové diagramy potom udávajú, **kde presne sa na doskách s príslušným symbolom hľadanej postavy nachádzajú**. Sú uvedené len ako **pomôcka** pre kontrolu – vy si nemusíte presne pamätať, kde ste ktorý exemplár našli, ale môžete vďaka nim zistiť, ktorý exemplár vám unikal.



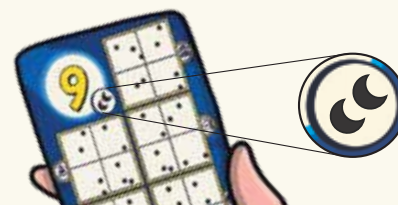
Svoju figúrku posuňte o **tolko políčok, koľko hviezdíčiek** je uvedených na ciferníku nad číslom, ktoré ste nastavili. Pokiaľ ste počet trafili presne, posuňte svoju figúrku ešte o **1 políčko ďalej ako bonus**.

Pokiaľ ste však na ciferníku nastavili **vyššie číslo**, než aká bola správna odpoveď, nesmiete svoju **figúrku posunúť vôbec!**

DRŽTE SA POHROMADE! Domov sa chcete vrátiť všetci včas. Potom, čo vykonajú povolený posun všetci, môže niektorý z hráčov, ktorých **figúrka je v čele** (ale len jeden z nich v každom kole), **pomôcť** niektorému spoluhráčovi. Posunie svoju figúrku o **1 políčko vzad** a za to smie postúpiť o **1 políčko vpred** jeden ľubovoľný spoluhráč.

V hre **jedného hráča** samozrejme táto možnosť odpadá.

4 POSUN MESIACA



Je čas, aby na svojej obežnej dráhe pokročil i mesiac. Prezrite si stranu riešení – pri čísle vľavo hore môže byť uvedený **1 alebo viac symbolov mesiaca** ☾. Ak je tomu tak, posuňte figúrku mesiaca o uvedený počet políčok.

Potom **hodte kockou mesiaca** a vyhodnoťte výsledok:

- ☾ → Posuňte figúrku mesiaca o **ďalšie 1 políčko vpred**.
- ☾ → Posuňte figúrku mesiaca o **ďalšie 2 políčka vpred**.
- ☾ → Všetci hráči si **otočia baterku stranou „slabá batéria“** nahor. Ďalšie kolo budete hrať pri slabšom svetle! Ale len jedno kolo – nezabudnite na jeho konci otočiť baterky zasa stranou „nabité“ nahor.



Pokiaľ figúrka mesiaca **skončí na políčku** s figúrkou niektorého hráča alebo ho dokonca prekročí, začína byť naozaj neskoro! Rýchlo!

Pokiaľ zatiaľ leží niektorý **žetón náhlenia** lícom nahor, **otočte** ich lícom nadol **tolko, koľko** figúrok hráčov figúrka mesiaca dobehla alebo predbehla. Figúrku príslušného hráča či hráčov potom presuňte tak, aby stála na **políčku pred figúrkou mesiaca**.



Pokiaľ však sú už všetky žetóny náhlenia lícom nadol, **hra končí** (pozri Koniec hry).

Potom odhodte práve použitú kartu. Na vrchu balíčka uvidíte novú hľadanú postavu pre ďalšie kolo. **Pripravte si baterky a hor sa do ulíc, začína nové kolo.**

KONIEC HRY

Hra končí po použití **5 kariet** postáv, alebo v prípade, že figúrka mesiaca dobehla figúrku hráča a vy už nemôžete otočiť žiadny žetón náhlenia lícom nadol.

Pokiaľ ste sa dostali domov všetci, vyhrali ste! Je čas si spočítať dosiahnuté skóre. **Spočítajte:**

- 1 Počet **žetónov náhlenia ležiacich doteraz lícom nahor**,
- 2 Počet **prázdnych políčok** medzi figúrkou mesiaca a **poslednou figúrkou hráča** na lište.

Dosiahnuté skóre môžete porovnať s tabuľkou a zistiť, ako ste boli šikovní.

KTORÝKOLVEK HRÁČ DOBEHNUTÝ

0-2

3-5

6-9

10

**SKÚSTE TO ZNOVA.
VRÁTIŤ SA MUSÍTE VŠETCI!**

LEN TAK TAK.

NIE JE TO ZLÉ!

STE SKVELÝ TÍM!

**NESKUTOČNÉ! JE ČAS SKÚSIŤ
VYŠŠIU NÁROČNOSŤ.**



POZOR!



Po niekoľkých partiách existuje možnosť, že si niekto zapamätá správne riešenie naspamäť. Pokiaľ niekto pozná správne riešenie vopred, kartu odhodte a použite ďalšiu.

Pokiaľ ste si už však zahrali mnoho partí a niekto si pamätá riešenie príliš veľa kariet, skúste variant „Štvrtiny“, pozri nasledujúcu stranu.

ÚROVNE NÁROČNOSTI

Náročnosť hry si môžete nastaviť podľa skúseností alebo veku hráčov vašej skupiny.

NÍZKA: Viac času na hľadanie – len čo sa piesok presype, hodiny môžete otočiť a nechať ich **presypať ešte raz**. Prípadne nastavte v aplikácii náročnosť na nízku úroveň.

NORMÁLNA: Táto úroveň je štandardná a zodpovedá pravidlám, ako boli opísané vyššie.

VYSOKÁ: Mesiac postupuje **rýchlejšie** – vo fáze *Posun mesiaca* posuňte figúrku mesiaca vždy **o 1 políčko ďalej**. Žetón výzvy položte na stôl stranou so symbolom ☺ nahor, aby vám to pripomínal.

EXTRÉMNA: Mesiac postupuje **ešte rýchlejšie** – vo fáze *Posun mesiaca* posuňte figúrku vždy **o 2 políčka ďalej**. Žetón výzvy položte na stôl stranou ☺ nahor. V tomto režime veľa postavičiek prehliadnuť nesmiete.

OBMEDZENÝ ČAS: Len čo si na postavičky zvyknete, môžete skúsiť náročnosť ešte **zvýšiť obmedzením času**. Použite aplikáciu a nastavte čas na 45 sekúnd, alebo dokonca len na 30 sekúnd. Za týchto podmienok si musíte postavičky všimnúť **hneď** na prvý pohľad, pretože nebudete mať šancu si žiadnu oblasť prezrieť druhýkrát. Máte dosť bystré oči?

VARIANT ŠTVRTINY

AK SI UŽ PAMÄTÁTE SPRÁVNE RIEŠENIE VIACERÝCH KARIET, JE TU PRE VÁS PRÁVE TENTO VARIANT.

Každá doska sa delí na **4 štvrtiny** označené symbolmi: ■ štvorec, ● kruh, ◆ kosoštvorec, ▲ trojuholník.

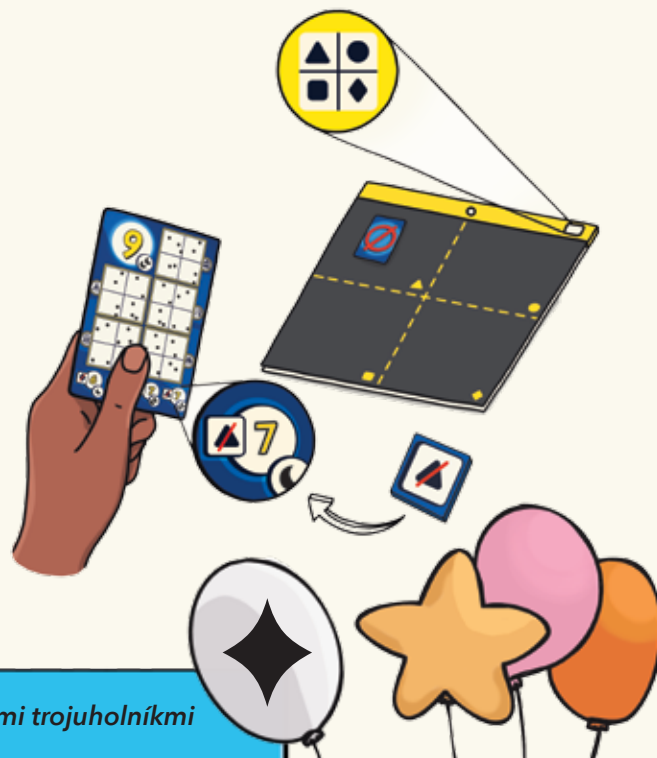
Označenie jednotlivých štvrtín nájdete **vpravo v žltom pruhu** na hornom okraji svojej dosky. Označenie štvrtín symbolmi sa na jednotlivých doskách líši.

Platia nasledujúce úpravy pravidiel:

- 1** Pred začiatkom hľadania si zvolte alebo vylosujte jeden **žetón štvrtiny**. Na každom žetóne je uvedený jeden preškrtnutý symbol štvrtiny.
- 2** Každý hráč si položí na takto určenú štvrtinu svojej dosky **kartu štvrtín**, čím ju zakryje.

Hrá sa podľa obvyklých pravidiel, len v **prekrytej štvrtine nesmiete hľadať**.

Pri vyhodnocovaní správneho riešenia potom neplatí veľké číslo v ľavom hornom rohu, ale **číslo uvedené pri symbole prekrytej štvrtiny** na karte dole. To isté platí i pre postup figúrky mesiaca.



POZNÁMKA: Hranice štvrtín na doskách sú vyznačené na okrajoch čiernymi trojuholníkmi a **BIELYM KRUHOM** uprostred dosky.

SÚŤAŽNÝ REŽIM

Ak chcete spolu súťažiť, použite nasledujúce úpravy pravidiel.

PRÍPRAVA HRY: Nebudete potrebovať figúrku mesiaca, kocku mesiaca ani žetóny náhlenia. Môžete ich nechať v škatuli.

PRIEBEH HRY: Vo fáze *Posun figúrok* hráčov ignorujte pravidlo „Držte sa pokope“, pretože nejde o spoluprácu, ale súťaž.

Fáza *Posun mesiaca* odpadá. Namiesto toho hráč či hráči, ktorých **figúrka je najďalej**, otočí svoju **baterku stranou „slabá batéria“** nahor. V nasledujúcom kole budú hrať pri menšom svetle. Ostatní hráči hrajú pri plnom svetle s baterkou stranou „nabitá“ nahor.

KONIEC HRY: Po vyhodnotení **5 kariet** hra končí. Hráč, ktorého **figúrka je najďalej**, víťazí. V prípade zhody rozhoduje, kto z daných hráčov hral v poslednom kole s baterkou stranou „slabá batéria“ nahor. Ak trvá zhoda i naďalej, daní hráči sa o víťazstvo delia.

VARIANT ŠTVRTINY: Aj v súťažnom režime je možné tento variant použiť bez zmien oproti kooperatívneho režimu.

TIRÁŽ

Autori: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Ilustrácie: Giulia Ghigini

Ďalšia grafika: Annachiara Rossi,
Fábio Frencl

Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický

MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

Výhradný distribútor
pre ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok
 /hrymindok



©2024 - 2025 HORRIBLE GAMES,
HORRIBLE GUILD, SPOTLIGHT a ich
značky sú ochranné známky
Horrible Games S.r.l.