



# PRÍŠERKY

Antoine Bauza

# ZO SKRINE

*Keď sa tieň predlžujú,  
do kútov sa vkráda tma,  
hneď zo skrine vykukujú  
príšerky a strašidlá!*

*K posteli sa ticho blížia,  
oči pučia, špúlia pery,  
nám však veru neublížia –  
vyženieme my ich z dverí!*

GRANNA

# KOOPERATÍVNA HRA PRE NAJMENŠÍCH KROTITELOV PRÍŠER

Hra pre 1 – 6 detí vo veku 3 – 8 rokov

Autor hry: **ANTOINE BAUZA** • Ilustrácie: **MACIEJ SZYMANOWICZ**

---

VEČER VYZERÁ SVET ÚPLNE INAK. NA STENÁCH SA OBJAVUJÚ TAJOMNÉ TIENE, POD POSTELOU ČÍHAJÚ STRAŠIDLÁ A PRÍŠERKY... NEMÔŽETE ZASPAŤ? BOJÍTE SA PRÍŠERIEK? ZAČNITE HRAŤ A ZAŽEŇTE ICH SPÄŤ DO ICH SKRINE!

---

PRÍŠERKY ZO SKRINE sú kooperatívna hra. To znamená, že hráči namiesto toho, aby spolu súperili, musia spojiť svoje sily, aby dokázali príšerky poraziť. Všetci hráči potom buď spoločne vyhrajú, alebo prehrajú.

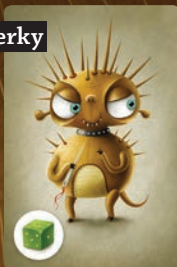
## OBSAH BALENIA:

20 kariet príšeriek, 10 žetónov hračiek, 2 žetóny malérov, 3 časti príšerky Chvostozubky, skriňa, návod.

## PRÍPRAVA HRY:

- Zamiešame karty príšeriek a vytvoríme z nich kôpku tak, aby ležali rubom (obrázky detí v posteliach) nahor.
- Žetóny hračiek premiešame so žetónmi malérov a rozložíme ich obrázkami dolu okolo kôpky kariet príšeriek.
- Tri časti príšerky Chvostozubky položíme modrou stranou nahor tak, aby vznikol obrázok príšerky.
- Škatuľku s otvorenou skriňou položíme nabok.
- Odkryjeme prvú kartu príšerky a položíme ju nad posteľ.

Karta príšerky



Príšerka  
Chvostozubka



Posteľ  
(rub karty  
príšerky)



Žetóny



Skriňa





## PRIEBEH HRY

Hráči zahrávajú svoje ťahy podľa smeru pohybu hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý sa príšeriek bojí najmenej. Snahou hráčov je nájsť hračku, ktorá vydesí príšerky, ktoré sa zhromažďujú okolo postele. Každá príšerka sa bojí len jedinej hračky – tej, ktorá je vyobrazená na jej karte.

Pri svojom ťahu hráč odkryje ľubovoľný žetón hračky. Podľa toho, o aký žetón ide, potom dôjde k jednej z troch udalostí:

**1. Na žetóne je rovnaká hračka, aká je na karte jednej z odkrytých príšeriek.**

- Hráč povie „Späť do skrine, príšerka!“ a vloží kartu príslušnej príšerky do skrine v škatuľke. Ak sa však hráč takto zbavil poslednej príšerky pri posteli, okamžite sa objaví nová – je potrebné odkryť ďalšiu kartu príšerky a položiť ju k posteli.
- Potom hráč otočí žetón hračky znovu obrázkom dole a jeho ťah sa tým končí.

**2. Hračka nevydesí žiadnu príšerku (pretože nie je vyobrazená na žiadnej z odkrytých kariet príšeriek).**

- Hráč musí otočiť na druhú stranu jednu z častí príšerky Chvostozubky (začína sa zdola). Hneď ako sa po troch neúspešných pokusoch nájst správnu hračku ukáže celý obrázok príšerky Chvostozubky, objaví sa pri posteli nová príšerka – je potrebné vziať z kôpky novú kartu príšerky a odkrytú ju položiť na niektoré z voľných miest okolo postele (hore, dole, vpravo alebo vľavo). Pri ďalších neúspešných pokusoch potom hráči opäť postupne zdola otáčajú jednotlivé časti príšerky Chvostozubky.
- Potom hráč otočí žetón hračky znovu obrázkom dole a jeho ťah sa tým končí.



### 3. Na odkrytom žetóne nie je hračka, ale ide o jeden z dvoch žetónov malérov.

- Žetóny malérov majú modré pozadie. Ak je v priebehu hry jeden z nich odkrytý prvýkrát, ešte sa nič nedeje. Hráč ho jednoducho len znovu otočí obrázkom dolu a neotáča pritom na druhú stranu žiadnu z častí príšerky Chvostozubky. Hneď ako je však jeden z týchto špeciálnych žetónov odkrytý opakovane, vyvolá niektorú z nasledujúcich situácií.



#### **PONOŽKA**

Ponožka nevydesí žiadnu príšerku, a ešte ku všetkému narobí v spálni neporiadok! Hráč ju musí otočiť obrázkom dolu a vymeniť ju s ľubovoľným zakrytým žetónom. Navyše, musí ešte otočiť jednu časť príšerky Chvostozubky.



#### **PRÍŠERKA POD PRESTIERADLOM**

Hráč musí otočiť všetky dosiaľ neotočené časti príšerky Chvostozubky, a pri posteli sa tak **okamžite objaví nová príšerka**. Žetón s príšerkou pod prestieradlom potom hráč znovu otočí obrázkom dolu.

## KONIEC HRY

Hráči zvíťazia, ak sa im podarí zahnať všetky príšerky do skrine.

Naopak, príšerky vyhrajú, ak sa im podarí obsadiť všetky štyri miesta okolo postele. Ak zvíťazia príšerky, je najlepším riešením zahrať si znovu, aby ste im to mohli vrátiť!

## VARIANTY

Nasledujúce varianty pravidiel umožňujú prispôsobiť hru veku hráčov.

### JEDNODUCHÁ HRA PRE NAJMLADŠÍCH HRÁČOV

Hra prebieha podľa základných pravidiel, ale nevyužíva časti príšerky Chvostozubky. Vďaka tomu bude na stole vždy len jedna príšerka. Hráči teda nemôžu prehrať! Nová príšerka sa objaví až vtedy, keď sa tu zo stola podarí zahnať do skrine.

### KROTITEĽ PRÍŠERIEK

Ide o súperivý variant, pri ktorom hráči nepostupujú ako jedna skupina, ale súperia spolu o titul krotiteľa príšeriek. Pravidlá sú rovnaké ako pri základnom variante s jediným rozdielom: po zahnaní príšerky do skrine si hráč, ktorému sa to podarilo, položí kartu tejto príšerky pred seba. Na konci hry si potom každý hráč spočíta, koľko príšeriek zahnal do skrine. Ten, kto ich tam zahnal najviac, získava titul krotiteľa príšeriek a stáva sa víťazom. V prípade remízy sa hráči o víťazstvo delia.

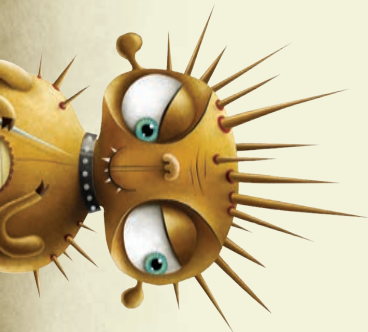
Najnáročnejší variant hry nazvaný **PRÍŠERKY V SKUPINE** nájdete na stránkach [www.granna.sk](http://www.granna.sk)!

Vážený zákazník,

kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť.

Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese **info@granna.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@granna.cz**.



02177/3 2014



Výhradné zastúpenie GRANNA®  
pre Českú a Slovenskú republiku:  
Pygmalino, s.r.o., Lípová 1131,  
737 01 Český Těšín, Česká republika

[www.granna.cz](http://www.granna.cz)  
[www.granna.sk](http://www.granna.sk)  
[info@granna.cz](mailto:info@granna.cz)

Copyright: Le Scorpion Masqué 2009

[www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)



**GRANNA**