

PELÍŠEK™



PRAVIDLA HRY

MINDOK

PELÍŠEK™

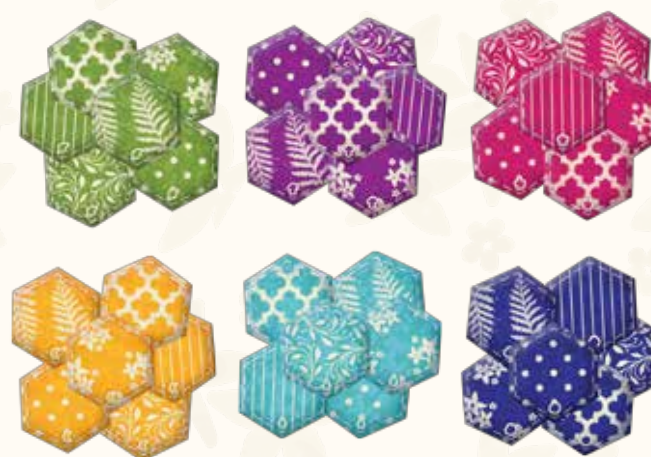
*Důmyslná stolní hra o tkaní deček a sbírání koček
pro 1–4 hráče od 10 let věku.*

Hra Pelíšek je založena na principu postupného přikládání dílků a hráči v ní soutěží o to, kdo utká nejhezčí či nejhodnotnější dečku z barevně vzorovaných útržků. Dečky jsou představovány deskami hráčů. Každá bude obsahovat 3 úkolové dílky, které vám přinesou body, pokud úkoly splníte. Zároveň se budete snažit vytvořit sestavy vzorů tak, abyste na svou dečku přilákali ke spánku co nejvíce roztomilých koček a přišli na ni co nejvíce pestrobarevných knoflíků. Hráč, kterému se podaří získat nejvíce bodů za splnění úkolů, kočky a knoflíky, zvítězí.

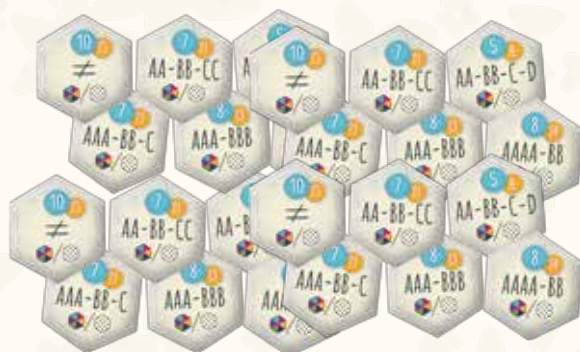
HERNÍ MATERIÁL



4 dvojrstvé vykládací desky hráčů



108 útržků
(6 barevných sad po 18)



24 úkolových dílků
(4 sady v barvách hráčů
po 6 dílcích)



6 černobílých dílků
vzorů



5 oboustranných panelů
koček
(každá strana pro jinou kočku)



80 žetonů koček
(čtyři druhy po 6, tři po 8,
dva po 10 a jeden po 12 žetonech)



1 plátěný sáček



1 zápisník



52 knoflíků
(6 barevných sad po 8 plus 4 duhové)



1 destička bodování
knoflíků



1 destička
„Mistr tkadlec“

PŘÍPRAVA ZJEDNODUŠENÉ HRY

Doporučujeme, abyste svou první partii hráli v tomto zjednodušeném režimu. Jakmile se s brou trochu seznámíte, můžete hrát podle plných pravidel.

- A** Vyložte na stůl panely koček Míca, Tonda a Sunny a poblíž vytvořte bank všech jim odpovídajících žetonů koček. Zbylé panely a všechny ostatní žetony koček nechte v krabici, v této partii jich nebude zapotřebí.
- B** Náhodně přiřďte ke každému panelu kočky 2 černobílé dílky vzorů.
- C** Vložte všechny útržky do sáčku a zamíchejte je.
- D** Utvořte na stole bank knoflíků a položte poblíž destičku bodování knoflíků.
- E** Každému hráči přiřďte 1 desku hráče a barevně odpovídající sadu 6 úkolových dílků. Všechny útržky, jejichž části jsou předtištěné na okrajích

desky, se pro všechny účely počítají jako plné útržky, které již od začátku hry máte na své dečce.

- F** Každý hráč si vyloží úkolové dílky ≠, AA-BB-CC a AAA-BBB na svou desku hráče podle obr. níže. Všechny ostatní úkolové dílky vraťte do krabice, nebudou se používat.
- G** Každý hráč si ze sáčku vylosuje 2 útržky a vezme si je do ruky, ostatním je neukazuje.
- H** Vyložte do nabídky uprostřed stolu 3 další náhodně vylosované útržky lícem nahoru.

Hra může začít. Začíná ten, kdo jako poslední hladil kočku.



PŘÍPRAVA PLNÉ HRY

- A** Vyložte na stůl tři **panely koček** – jeden s •, jeden s •• a jeden s ••• – na každém panelu jsou (•, ••, •••) vyznačeny vpravo dole.



U každého z těchto tří panelů určete náhodně, kterou stranou bude ležet nahoru. Je také možné si libovolně zvolit, které tři kočky budou ve hře. Poblíž vytvořte bank všech **žetonů koček** odpovídajících určeným či zvoleným kočkám ve hře. Zbylé panely a všechny ostatní žetony koček nechte v krabici, v této partii jich nebude zapotřebí.

- B** Náhodně přiřďte ke každému panelu kočky 2 **černobílé dílky vzorů**.
- C** Vložte všechny **útržky** do **sáčku** a zamíchejte je.
- D** Utvořte na stole bank **knoflíků** a položte poblíž **destičku bodování knoflíků**.

- E** Každému hráči přiřďte 1 **desku hráče** a barevně odpovídající sadu 6 **úkolových dílků**. Všechny útržky, jejichž části jsou předtištěné na okrajích desky, se pro všechny účely počítají jako plné útržky, které již od začátku hry máte na své dečce.

- F** Každý hráč si zamíchá své **úkolové dílky** lícem dolů a vylosuje si 4 z nich, ze kterých si pak vybere do hry 3. Ty libovolně vyloží na pole své desky hráče určená pro úkolové dílky. Ostatní úkolové dílky vraťte do krabice, ve hře je nepoužijete.

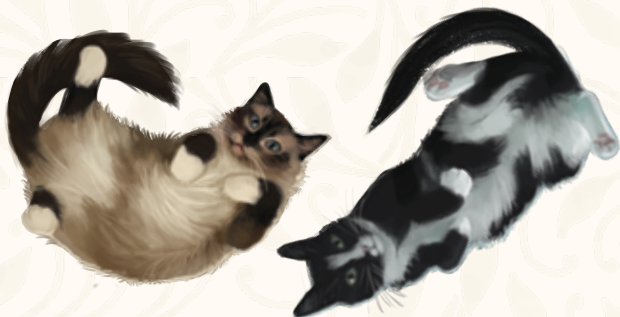
- G** Každý hráč si ze sáčku vylosuje 2 **útržky** a vezme si je do ruky, ostatním je neukazuje.

- H** Vyložte do nabídky uprostřed stolu 3 další náhodně vylosované útržky lícem nahoru.

Hra může začít. Začíná ten, kdo jako poslední hladil kočku.

PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají na tahu tak dlouho, dokud každý nemá svou desku hráče zcela zaplněnou útržky (tj. každý absolvuje 22 tahů). Poté hra končí, následuje závěrečné vyhodnocení a určení vítěze.



TAH HRÁČE

Hráč na tahu musí postupně provést následující 2 kroky.

1. Umístí na kterékoli volné pole své desky jeden ze dvou útržků z ruky. Poté zkontroluje, zda má nárok na získání žetonu kočky či knoflíku, a pokud ano, vezme si je z obecné zásoby a umístí na svou desku. Popis podmínek pro získání žetonů koček a knoflíků následuje dále.

2. Dobere si do ruky jeden z útržků z nabídky ležící na stole lícem nahoru. Není dovoleno brát si jiné útržky ze sáčku. Nabídku útržků poté opět doplňte na 3 vylosováním nového útržku ze sáčku.

ÚKOLOVÉ DÍLKY

Každý úkolový dílek uvádí určitou podmínku, při jejímž splnění můžete získat body. Týká se vždy 6 útržků, které daný úkolový dílek obklopují (sousedí s ním). Úkol se vždy vyhodnocuje ze dvou hledisek – barev obklopujících útržků, nebo jejich vzorů. Je vždy možné úkol splnit i v obou těchto kritériích zároveň!

Obecně platí, že útržky tvořící požadované skupinky (dvojice, trojice atd.) spolu nemusejí nijak sousedit.

Za nesplnění úkolu není žádný postih, jen nezískáte žádné body. Podrobný popis všech úkolových dílků najdete na str. 9.

Popis úkolového dílku

- A** Body, které získáte, pokud úkol splníte jen z jednoho hlediska (*jen barvami, nebo jen vzory*).
- B** Body, které získáte, pokud úkol splníte z obou hledisek zároveň.
- C** Definice úkolu.
- D** Piktogram připomínající, že úkoly lze plnit ze dvou různých hledisek.



Příklady vyhodnocení úkolového dílku AA-BB-CC

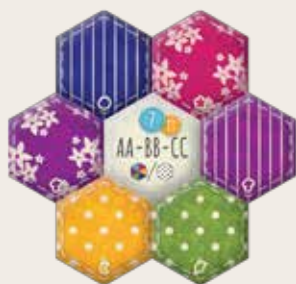
Tento dílek musíte obklopit 3 **různými** dvojicemi útržků (barev a/nebo vzorů).

✓ Dvojice barev



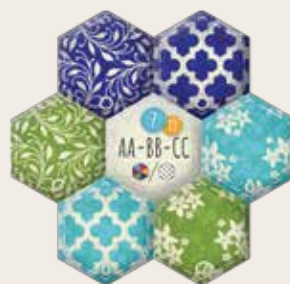
7 bodů. Dílek je obklopen dvojicemi útržků 3 různých barev: světle modré, žluté a růžové.

✓ Dvojice vzorů



7 bodů. Dílek je obklopen dvojicemi útržků 3 různých vzorů: pruhů, puntíků a hvězdiček.

✓ Dvojice barev i vzorů



11 bodů. Dílek je obklopen zároveň dvojicemi útržků 3 různých barev (světle modré, tmavě modré a zelené) i 3 různých vzorů (hvězdiček, větviček a čtyřlístků).

✗ Nesplněno



0 bodů. Dílek je sice obklopen útržky tvořícími 3 dvojice (fialová, růžová, pruhy), ale nejsou to 3 dvojice barev ani 3 dvojice vzorů.

PANELY A ŽETONY KOČEK

Kočky mají rády větší plochy jejich oblíbených tvarů či velikosti a vzorů. Pokud takovou plochu vytvoříte, přilákáte na svou dečku kočku, za což získáte body.

V každé hře se budou vyskytovat 3 různé kočky. Každá z nich má v oblíbě 2 určité vzory a plochy určitého tvaru či velikosti. Musíte vytvořit plochu požadovaného tvaru či velikosti tak, aby všechny útržky byly jednoho ze dvou oblíbených vzorů dané kočky, a to všechny stejného. Plocha může být i větší. Připomínáme, že platí i útržky, jejichž části jsou předtištěny na okraji vaší desky hráče.

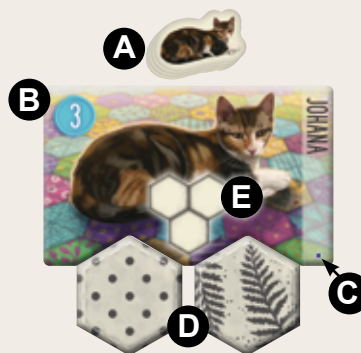
Podarí-li se vám vytvořit požadovanou plochu, udělá si tu kočka pelíšek – vezměte si z banku žeton odpovídající kočky a položte ho někde na tuto plochu.

Jedna kočka může mít pelíšku i víc než jeden – požadovaných ploch můžete vytvořit několik, a to i pro tutéž kočku. Na každý pelíšek položte 1 žeton kočky. Pelíšky stejného vzoru však musejí být oddělené – nesmějí spolu nijak sousedit, protože případný další útržek se považuje za rozšíření stávajícího pelíšku. Pelíšky dvou různých oblíbených vzorů téže kočky však spolu sousedit mohou.

Pokud však vytvoříte dvě (či více) oddělené plochy požadovaného tvaru či velikosti jednotného vzoru, na každou přilákáte kočku v souladu s pravidly a teprve následně tyto plochy „srostou“ do jedné velké plochy, přilákané kočky vám už zůstanou! Podrobný popis všech panelů koček najdete na str. 9.

Popis panelu kočky

- A** Žeton kočky odpovídající panelu.
- B** Body, které získáte za každý získaný žeton této kočky.
- C** Tečky (mají význam jen v rámci přípravy hry, viz výše).
- D** Oblíbené vzory.
- E** Tvar či velikost požadovaného pelíšku.



Pozn.: Pokud vám dojdou žetony koček v banku, použijte vhodnou náhradu (např. nepoužité žetony koček z druhé strany tohoto panelu).

Příklady přilákání kočky Jobany



- ✓ požadovaný tvar
- ✓ oblíbený vzor
- ✓ jednotný vzor



- ✗ požadovaný tvar
- ✓ oblíbený vzor
- ✓ jednotný vzor



- ✓ požadovaný tvar
- ✗ oblíbený vzor
- ✓ jednotný vzor



- ✓ požadovaný tvar
- ✓ oblíbený vzor
- ✗ jednotný vzor



- ✓ požadovaný tvar
- ✓ oblíbený vzor
- ✓ jednotný vzor

KNOFLÍKY

Pokud se vám podaří vytvořit plochu **3 a více útržků téže barvy** libovolného tvaru, můžete na ni položit 1 knoflík odpovídající barvy z banku. Samozřejmě opět platí i **útržky**, jejichž části jsou **předtíštěny na okraji** vaší desky hráče. Za každý knoflík získáte **3 body**.

Požadovaných ploch můžete vytvořit během hry i více, na každou z nich můžete umístit 1 knoflík. Tyto plochy však musejí být oddělené – nesmějí spolu nijak sousedit. Opět platí pravidlo popsané výše, že pokud původně oddělené plochy téže barvy, na něž jste umístiti knoflíky, později srostou, knoflíky vám zůstávají.

Pokud se vám podaří získat alespoň 1 knoflík v **každé ze 6 barev**, automaticky získáte navíc i **duhový knoflík** , za nějž rovněž získáte **3 body**.

Pozor, může se stát, že přiložením jednoho útržku získáte jak kočku, tak knoflík či dokonce dva knoflíky (barevný i duhový)! Nehraje roli, na který útržek přesně získané kočky či knoflíky umístíte. Rovněž u knoflíků platí, že pokud vám náhodou v banku dojdou, použijte vhodnou náhradu.



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Jak bylo uvedeno, hra končí, jakmile jsou všechny desky hráčů zcela zaplněny útržky. Body získané za splněné úkoly, přilákané kočky a získané knoflíky můžete zapsat do zápisníku. Kdo získá bodů nejvíce, vítězí. V případě shody rozhoduje počet žetonů koček, trvá-li shoda, počet knoflíků. Trvá-li stále ještě shoda, končí partie remízou. Přidejte vítězi destičku „Mistr tkadlec“, můžete ho s ní vyfotit a fotku umístit na svou oblíbenou sociální síť na internetu s #CalicoGame!

Příklad závěrečného vyhodnocení



Úkolové dílky

- (≠) splněno z hlediska barev **10 bodů**
- (AA-BB-CC) splněno z obou hledisek **11 bodů**
- (AAA-BBB) splněno z hlediska vzorů **8 bodů**



Kočky

- 2 Míca **6 bodů**
- 2 Tonda **10 bodů**
- 1 Sunny **7 bodů**

	Ota			
	29			
	23			
	21			
Σ	73			



Knoflíky

- 1 v každé barvě + duhový knoflík **21 bodů**
- celkem 73 bodů**

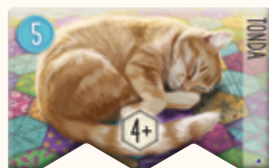


Otova dečka na konci hry

PŘEHLED PANELŮ KOČEK



Míca
Plocha libovolného tvaru téhož vzoru o velikosti 3 a více útržků.



Tonda
Plocha libovolného tvaru téhož vzoru o velikosti 4 a více útržků.



Sunny
Plocha libovolného tvaru téhož vzoru o velikosti 5 a více útržků.



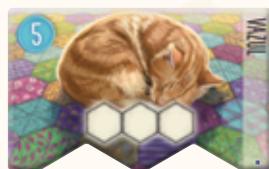
Samík
Plocha libovolného tvaru téhož vzoru o velikosti 6 a více útržků.



Macan
Plocha libovolného tvaru téhož vzoru o velikosti 7 a více útržků.



Johana
Plocha útržků téhož vzoru tohoto tvaru (*libovolně orientovaná*).



Vazul
Plocha útržků téhož vzoru tohoto tvaru (*libovolně orientovaná*).



Čip
Plocha útržků téhož vzoru tohoto tvaru (*libovolně orientovaná*).



Elli
Plocha útržků téhož vzoru tohoto tvaru (*libovolně orientovaná*).



Džína
Plocha útržků téhož vzoru tohoto tvaru (*libovolně orientovaná*).

PŘEHLED ÚKOLOVÝCH DÍLKŮ

Připomínáme, že se hodnotí jen útržky sousedící s úkolovým dílkem. Číslo v modrém kroužku udává počet bodů, pokud úkol splníte jen z jednoho (libovolného) hlediska, číslo ve žlutém kroužku udává počet bodů, pokud ho splníte z obou hledisek zároveň.



Každý útržek jiné barvy
A/NEBO
každý útržek jiného vzoru.



Čtveřice jedné barvy a dvojice jiné barvy
A/NEBO
čtveřice jednoho vzoru a dvojice jiného vzoru.



Dvě různě barevné trojice
A/NEBO
dvě trojice různých vzorů.



Trojice jedné barvy, dvojice jiné barvy a jeden útržek odlišné barvy
A/NEBO
trojice jednoho vzoru, dvojice jiného vzoru a jeden útržek odlišného vzoru.



Tři různě barevné dvojice
A/NEBO
tři dvojice různých vzorů.



Dvě různě barevné dvojice a dva odlišně barevné útržky
A/NEBO
dvě dvojice různého vzoru a dva útržky odlišného vzoru.

LOV KOCOURKŮ

Chcete dlouhodobě sledovat svoje výsledky a zaznamenávat zvláštní úspěchy v naší hře? Pusťte se do lovení kocourků.


Až 6 hráčů si může zaznamenávat, jak se postupně zlepšuje.







































































































Každý si zvolí jednu barevnou lištu a nadepíše si ji svým jménem. Každá lišta je tvořena řadou vyplňovacích okének. Kdykoli se vám podaří splnit určitou výzvu nebo dosáhnout určitého milníku, vyplňte si jedno okénko (okénka vyplňujte postupně jedno po druhém zleva doprava). Vyplníte-li okénko ve tvaru kocourka, podařilo se vám jednoho ulovit. Dokážete ulovit všech 6 kocourků? Výzvy a milníky lze plnit v normální hře (viz str. 11), při hře se zpřísněnými pravidly (viz rovněž str. 11) nebo při hře podle scénářů (viz str. 12). Milníky ve hře podle scénářů lze plnit i v sólové hře (viz str. 16).



Normální hra

Hraje se ve více hráčích podle obvyklých pravidel. Vyplnit okénko smí jen vítěz partie a vyplní vždy jen jedno okénko (i kdyby v dané partii splnil kritéria více milníků). Na této stránce se zaznamenává, kdo splnil jaký milník či výzvu, na předchozí stránce se zaznamenává jen počet splněných výzev pro účely sledování postupu v lovu kocourků. Tentýž milník může každý splnit jen jednou.

Příklad: Vybrajete partii tří hráčů ziskem 67 bodů, přičemž se vám podařilo získat i duhový knoflík. Na této straně ve svém sloupečku smíte vyplnit okénko v řádce 65+, nebo okénko . Na předchozí straně si vyplníte jedno okénko své listy a přiblížíte se tak ulovení dalšího kocourka o 1 krok.

60+						
65+						
70+						
75+						
80+						
85+						
 						
 						
 						
						
						
3 						
9+ 						
2 						
 x2						

Hra se zpřísněnými pravidly

Hraje se ve více hráčích podle obvyklých pravidel, v partii však navíc platí jedno z níže uvedených zpřísnujících pravidel. Vítěz partie smí vyplnit své okénko na této straně a jedno okénko na své listě na předchozí straně.

Útržky lze přikládat jen k útržkům vyloženým dřívě.

První dílek lze vyložit kamkoli, předtíštěné útržky na okrajích se jako útržky vyložené dřívě nepočítají.



Úkolové dílky přinášejí body, jen pokud jsou splněny z obou hledisek.



Hraje se bez útržků v ruce. Každý musí hned použít útržek z nabídky.

Žádný hráč nemá na začátku (ani později) žádné útržky v ruce. Ve svém tabu si vezmete útržek z nabídky a ihned jej přiložíte podle obvyklých pravidel.



Útržky lze přikládat jen tak, aby sousedily s útržky téže barvy.

Předtíštěné útržky na okrajích desky také platí.










Útržky lze přikládat jen tak, aby sousedily s útržky téhož vzoru.

Předtíštěné útržky na okrajích desky také platí.



Vysvětlivky symbolů

-   nesmíte získat žádný knoflík
-   nesmíte získat žádný žeton kočky
-   nesmíte získat žádný bod za úkolové dílky
-  x2 musíte získat po 2 žetonech každé kočky ve hře

Hra podle scénářů

Plnit výzvy a milníky v tomto režimu lze i v sólové hře. (Pravidla sólové hry viz dále.)


U každého z 10 scénářů je uvedeno, jaké úkolové destičky a panely koček máte použít a 2–6 podmínek, které musíte splnit, abyste daný scénář zvládli úspěšně. V sólové hře postupujte od scénáře 1 k scénáři 10, okénko si smíte vyplnit, až daný scénář splníte. Ve hře více hráčů si okénko může vyplnit každý hráč, který splní všechny podmínky scénáře, nejen vítěz partie.

Popis zadání scénáře

- A** Pořadové číslo scénáře
- B** Úkolové dílky
- C** Panely koček
- D** Požadovaný počet dosažených bodů
- E** Podmínka: Musíte získat duhový knoflík
- F** Podmínka: Musíte získat alespoň po 1 žetonu každé kočky ve hře
- G** Podmínka: Musíte získat alespoň 3 knoflíky téže barvy
- H** Podmínka: Musíte splnit úkol alespoň 1 úkolového dílku z alespoň 1 hlediska
- I** Podmínka: Musíte splnit úkol alespoň 1 dalšího úkolového dílku z obou hledisek
- J** Okénka pro záznam splnění scénáře



Další symboly:

5  Musíte získat alespoň 5 libovolných žetonů koček.

3=  Musíte získat alespoň 3 žetony stejných koček.



3. **60+**

10 5 \neq 7 11 AA-BB-CC 5 8 AA-BB-C-D 3 3+

4. **3=** **61+**

10 5 \neq 7 11 AAA-BB-C 5 8 AA-BB-C-D 3 3+

5. **3=** **62+**

10 5 \neq 8 11 AAAA-BB 5 8 AA-BB-C-D 3 3+

6. **63+**

8 11 AAAA-BB 8 3 AAA-BBB 7 11 AA-BB-CC 5 4+

7. **5** **64+**

8 11 AAAA-BB 8 3 AAA-BBB 7 11 AAA-BB-C 5 5+

8. **66+**

8 11 AAAA-BB 7 11 AAA-BB-C 7 11 AA-BB-CC 3 3+

9. **68+**

8 11 AAAA-BB 7 11 AA-BB-CC 5 8 AA-BB-C-D 3 3+

10. **72+**

8 3 AAA-BBB 7 11 AAA-BB-C 5 8 AA-BB-C-D 5 4+

SEZNAMTE SE S KOČKAMI

MÍČA

(od Veroniky S.)



Míča byla ta nejinteligentnější kočka na světě. Podle všeho to nebyla jen kočka, ale i pes, člověk, někdy taky trochu i prase a jednou si dokonce zahrála na ptáka. U všeho musela být a sledovat, co se kde děje. Žádný zvuk jí nebyl proti srsti – i když se v domě vrtalo vrtačkou, bedlivě seděla, poslouchala a koukala, co páníčci dělají. Milovala vodu, nikdy jí nevadilo, že je mokrá, a v létě vodu pila výhradně z římsy bazénu. Dle obtisků tlapek jsme zjistili, že se dokonce každou noc dobývala do auta, pravděpodobně proto, že je uměla řídit. Uměla i aportovat a přiběhnout na zavolání. Nikdy nebyla gaučová povalečka, spíše akční hrdinka, co denně chodila kilometry s kočárkem na procházku. Teď už prožívá dobrodružství příštího života... Míča, věčně kotě.

MACAN

(od Elišky Ch.)



Kocour Myokard, zvaný Macan, má sice jen jedno ucho, ale i tak slyší velmi dobře. Jakmile se někde něco šustne, hned to musí prozkoumat. Má rád jídlo, nejlépe hodně jídla, a dost ho štve, když páníček něco voňavého jí a jemu nic nedá. No není to nefér? Přesto má páníčka moc rád a taky se o něj nerad s někým dělí. Když má páníček návštěvu a Macan není středem pozornosti, rychle se ozve, aby křivdu napravil. Cizí lidi moc nemusí, ale na páníčkovu přítelkyni si pomalu (a za pomoci dobrot) zvyká. A přestože je hodně mazlivý, rád si sám určí pravidla – když nemá mazlíci náladu, mazlení prostě nebude. Je přeborníkem ve vrhání pohledů – specialitami jsou krajní polohy „čirá roztomilost“ a „vražedný pohled“.

SUNNY

(od Simči R.)



Sunny je už 17letý kocourek, vybraný k adopci, protože byl nejmenší a nejvíc odstrkovaný z vrhu potulných koček. Za to se paničce odvěčil neuvěřitelnou měrou. Zvládne vyloudit široký rejstřík různých zvuků, a tak se vždycky bezproblémově „domluví“ na tom, jestli zrovna potřebuje vyměnit vodu, naplnit misku se žrádlem, odměnit kočičími bonbónky nebo je jen rád, že paničku vidí. Když náhodou majitelé odjedou a krmí ho návštěva, odvede si ji ke skříni se žrádlem a pak jí ukáže cestu k misce, aby nezabloudila. Každou noc usíná v paniččině posteli a nikdy nebudí mňoukáním. Moc dobře ví, že kvalitní spánek v tichu je důležitý. Při práci z domu na PC povzbuzuje tak, že opře hlavu o pracující ruku, protože ví, že na klávesnici se ležet nemá.

SAMÍK

(od Veroniky T.)



Mainský mývalí kocour Samuel z chovné stanice JoshuaTree je skoro dvouletý a téměř 9 kg vážíci správný puberták, který možná dříve koná než myslí na následky. U nové majitelky bydlí od loňského léta a stal se posledním článkem osmičlenné smečky. Je to obřík jak vzhledem, tak vším, co dělá – ať už jde o noční dostihy, házení masem, hledání nejchutnější granule na dně misky, lovení imaginárních broučků za zpěvu árií či jen zabrání většiny postele za nekonečně slastného vrnění.

TONDA

(od Věry K.)



Panička z Chrudimi dostala Tonda od kamarádky z Uherského Ostrohu a do nového domova putoval tři dny kamionem. Jeho maminka byla čistokrevná kočka lesní norská, tatínek neznámý vojín. Tonda byl neuvěřitelně ukecaný a společenský kocour. Miloval lidi a lidé milovali jeho. Každý večer chodil na návštěvu k sousedům a sedával tam na kuchyňském okně. Měl i slušivý natištěný šáteček se svým jménem a oblíbenou pochoutkou.

VAZUL

(od Veroniky F.)



Vazul už ako malé mačiatko prišiel o svoj zrak, napriek tomu však vždy dokáže nájsť to najpohodlnejšie miesto na odpočinok. Vlastne práve vďaka tomuto hendikepu sa potomok rodu dedinských mačiek stal rozmaznaným bytovým miláčikom. Má právo bez vyrušovania ležať v ľubovoľnej dobe na ľubovoľnom mieste, aj keď často ide o miesta veľmi podivné. Najradšej však sedáva pri otvorenom okne, kde môže na svojich fúzikoch cítiť vánok, ovoniavať rozmanité nové vône a počúvať štebot vtáctva. Trojročný Vazul nie je žiadny odvážlivec, najviac sa bojí vysávača a cudzích ľudí, keď však žiadne nebezpečenstvo nehrozí, naháňa po byte všetko, čo sa kotúľa, zvoní, šuští, vonia či ho akokoľvek inak zaujme. Keď chce, vie byť maznáčik a vynucovať si hladkanie, ale väčšinou sa len niekde uvelebí a o pozornosť nestojí.

ČÍP

(od Terezy R.)



Kocour Číp se do svého aktuálního domova dostal v krabici jako měsíční kotě spolu se svým bráchrám. Teď je skoro dvouletý, takže s ním ostošest mlátí kočičí puberta; přijde si třeba pro pohlázení a po chvíli si uvědomí, že mazlení je pro koťata, a ne pro tak drsné alfa samce jako on, tudíž měkce kousne do ruky a hrdě odkráčí za jinam. Jeho nejlepší zábavou je nahánění kočičích kamarádek, s nimiž bydlí, a hlavně spaní na gauči, spaní na židli, spaní na okně, spaní v pelišku na skříni. Musí toho naspat opravdu moc, aby měl energii na hlavní spánek dne. Umí však být také užitečný, loví veškerý hmyz, který do domu pronikne ze zahrady dveřmi či oknem, a následně ho uslintá k smrti. Takový ožuzlaní pavouci na podlaze, to je pro paničku žůžo!

ELLI

(od Stanislavy H.)



Elli je 5 let, je to ragdollka a ze všeho nejraději pozoruje z okna lidi a ptáky, spí nebo škemrá o kapsičku, což se jí většinou i povede – kočičím očím se velmi těžko odolává a intenzivnímu mňoukání „jsem strašně podvyživená, honem mi něco dejte“ ještě hůř. Dokáže být aktivní jak živočišné uhlí, ale také povalečkou první kategorie. Co opravdu nemusí, je vyčesávání – její vyčesané chlupy by vydaly na další ragdollku. Jak ale většina milovníků koček ví, s kočkou je každé domácí jídlo o chlup lepší. Povahově je flegmatik a pohodár a kam ji postavíte, tam ji většinou i najдете; jen si lehne, aby si neopotřebovala tlapky zespu.

JOHANA

(od Lucie J.)



Johana, kočičí reinkarnace Calamity Jane, plní pověst o 9 životech doslova a do písmene. Málokterá kočka přežije 230 V (kousla do zásuvky), útok rotvajlera (lebka napůl, srostla téměř přesně) a oblíznutí dezinfekce (lehce nekrotický jazyk). Je z útulku, chová se jako pes (s nimiž vyrůstala) a miluje svíčky (její kožich a fousky už tolik ne). Hlavně má však srdce na pravém místě (zatím). Po opakovaném tahání hrobníkovi z lopaty to dotáhla až do Pelišku.

DŽÍNA

(od Michaely M.)



Džína není na rozdíl od většiny koček úplný mazel, ale cestu do peřinky si vždycky najde. K její největší zábavě patří chytání myši a všeho, co se pohybuje (mouchy, pavouci, bohužel i ptáci). V teplých dnech se ráda vyhřívá na studni či v okapové rouře, v zimě naopak využívá pohodlný přísun tepla z radiátoru. Povahově je klidná, relativně trpělivá, a dokonce slušně vychovaná – dokáže vzorně sedět po celou dobu, kdy panička připravuje řízky. Vzorně – až do doby, než kuchařka na 5 sekund odejde z místnosti...

VARIANTY

Rodinná varianta

Tato varianta je poněkud jednodušší, čímž je vhodnější i pro rodinné hraní s dětmi. Hru připravte podle pravidel plné verze, ale nehrajte na úkolové dílky – na deskách hráčů je otočte lícem dolů. Políčka desky obsadí, takže na ně není možné vykládat útržky, ale nelze za ně získat žádné body. Body se získávají jen za přilákané kočky a získané knoflíky.

Hra ve dvou hráčích

Při hře ve dvou doporučujeme snížit množství útržků ve hře tím, že vyřadíte jednu kompletní sadu 36 útržků. V sadě je každá kombinace barva + vzor zastoupena právě jednou.

SÓLOVÁ HRA

Sólová hra se hraje podle všech pravidel plného nebo zjednodušeného režimu.

Pouze útržkům v nabídce určete pevné pořadí zleva doprava. Vy provádíte tahy jako obvykle, po dobrání útržku do ruky ze hry vyřadte z nabídky útržek více vpravo. Ze sáčku vylosujete 2 nové útržky a vyložte je vedle útržku zbylého v nabídce náhodným pořadím zleva. V sólové hře můžete rovněž vyřadit jednu úplnou sadu útržků jako při hře dvou hráčů, viz předchozí odstavec.

V sólové hře můžete rovněž hrát podle připravených scénářů, viz str. 12 a 13.

TIRÁŽ

Autor: Kevin Russ

Ilustrace: Beth Sobelová

Umělecká vedoucí: Molly Johnsonová

Grafický design: Dylan Mangini

Vývoj: David Iezzi, Robert Melvin

Produkce: Shawn Stankewich

AEG vedoucí projektu: Nicolas Bongiu

AEG produkce: David Lepore

Český překlad: Karel Vlasák

Korektury: Mindok



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Na testování hry se podíleli:

Marlene Arenivarová, Joseph Z. Chen, Jeremy Davis, Gates Dowd, Randy Flynn, Sarah Graybilllová, Steph Hodge, Christian Kang, Emma Larkinsová, Chad Martinell, Jan Martinell, Tony Miller, Robert Newton, Jonny Pac, Sarah Reedová, Will Reed, Dawn Russ, John Shulters, Taylor Shuss, Beth Sobelová, Cody Thompson, Samanta Vellucciová, John Zinser, Blue Highway Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers, Zephyr Workshop



© 2020 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA

Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Číně.

Varování! Nevhodné pro děti do 3 let!
Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení.



mindok.cz

/hry.mindok

/_mindok_

MINDOK

Výhradní distributor pro ČR a SR:

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