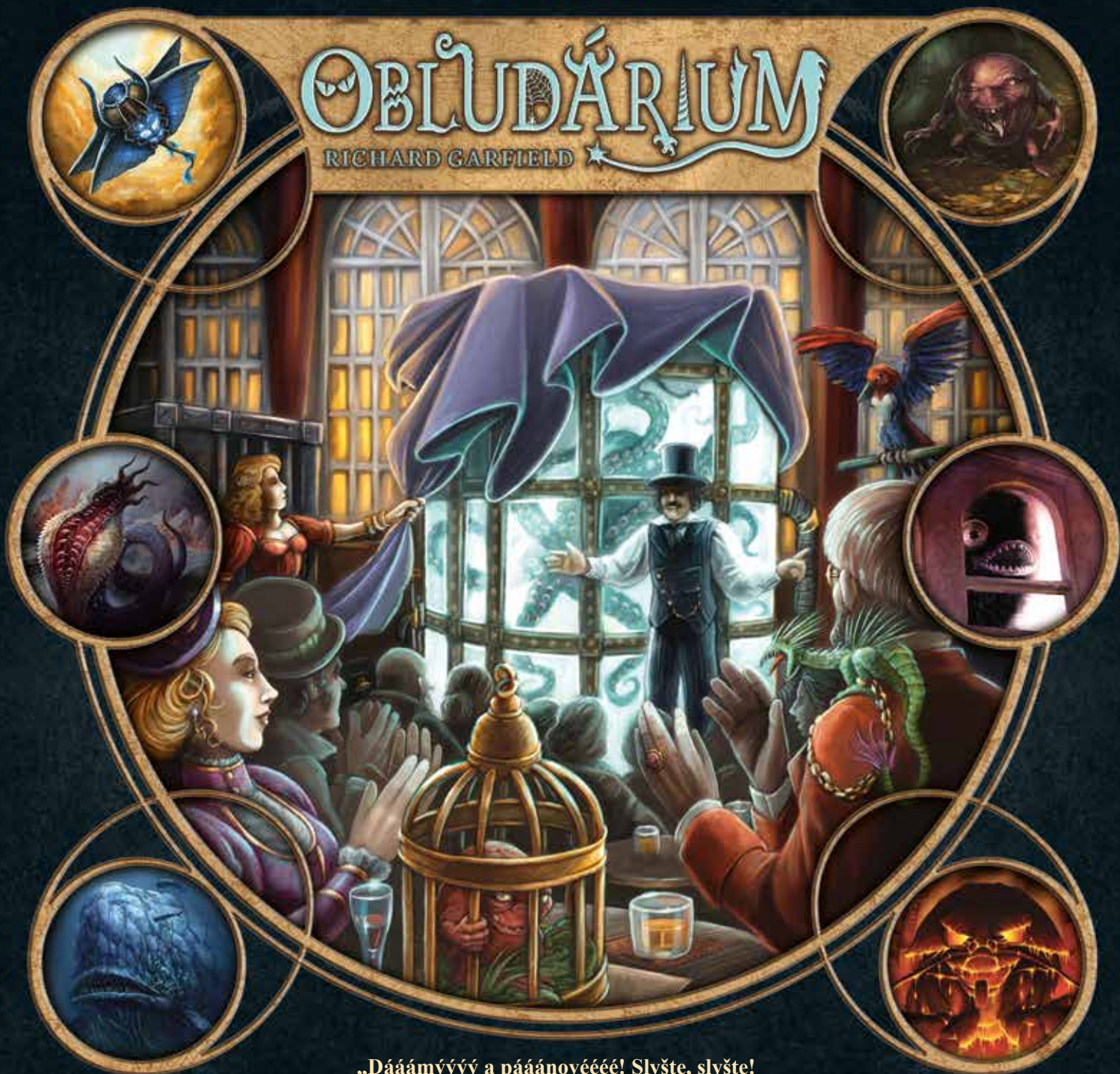


MINDOK

# OBLUDÁRIUM

RICHARD GARFIELD



„Dááámýýýý a pááánovéééé! Slyšte, slyšte!  
Zhlédněte nejzvláštější stvoření, jež chodí po povrchu zemském,  
od roztomilých načechraných mazlíčků až po běsnící obludy!“  
Světově známé kočovné varieté *Carnival of Monsters* na každoročním turné  
zve širokou veřejnost na expozici nejnovějších monstrózních úlovek!

Monstrologická společnost *CoM* sdružuje pod svými křídly největší krotitele a nejrespektovanější chovatele oblud na celém starém kontinentu.

A letos otvírá soutěž o post nového šelmoznalce i pro uchazeče z území tradiční Bohémie!  
O jediné volné místo – a s ním spojenou vědeckou podporu i velkorysé stipendium – se strhla divoká řež.

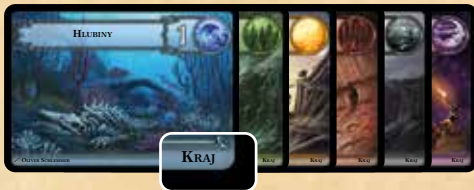
Který expert dokáže, že je pro danou práci ten pravý?

Kdo bude nejzdatnějším lovcem oblud ze všech krajů, od borů a lučin až po skaliny?

Kdo naplní svůj zvěřinec nejroztodivnějšími tvory, aby jej proměnil v legendární obludárium?

# HERNÍ MATERIÁL

206 hracích karet, z toho:  
72 karet krajů, 78 karet oblud, 13 karet personálu, 22 karet událostí a 21 karet tajných úkolů



KRAJ



OBLUDA



PERSONÁL

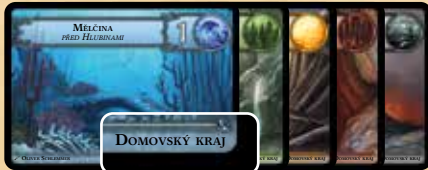


UDÁLOST



TAJNÝ ÚKOL

10 karet domovských krajů



DOMOVSKÝ KRAJ

5 desek hráčů



108 tolarových mincí (různých hodnot)



1 herní plán



24 žetonů lovců královských lovcích



7 karet sezón



SEZONA

12 karet půjček



PŮJČKA

5 karet konsolidovaných půjček



PŮJČKA

1 bodovací zápisník



## POPIS KARET



Úroveň obludy

Symbol kraje

Symbole běsnění

Symbol šelmoznalství

Vítězné body (VB)



Náklady

Typ kraje

Symbol typu kraje

Efekt karty

Body průzkumu



Symbol vzdáleného kraje

**DIVOČINA**  
Karty, které vám předal protihráč a na něž jste se dosud nepodívali. (Každou sezónu bude balíček ležet na jiné straně desky.)

Právě vybraná karta.

**ULOŽENÉ KARTY**  
Karty, které jste se rozhodli si ponechat na později.

**ZVĚŘINEC**  
Obludy a trofeje, které jste získali v předchozích kolech, ale již nejsou ve hře.

Místo pro vaše tolarů a žetony lovců.

# ÚVOD

**Obludárium** je karetní hra, v níž se budete snažit z kolující nabídky karet sbírat sady krajů, abyste do svého zvěřince nachytali prapodivné a exotické kreatury, najímat užitečné pracovníky, aby vám s provozem vašeho podniku pomáhali, a plnit své tajné úkoly.

Vítězné body získáte za předvádění svých oblud, plnění úkolů a vydělávání peněz v průběhu 4 sezón, ve kterých hra probíhá.

Komu se podaří získat bodů nejvíce, stane se vítězem hry!

## PŘÍPRAVA HRY

1. Položte herní plán doprostřed stolu.

2. Zamíchejte všechny hrací karty dohromady, vytvořte dobírací balíček a položte lícem dolů na vyznačené místo na herním plánu.



3. Zamíchejte karty sezón a 4 náhodně vylosované položte do balíčku na vyznačené místo lícem dolů, aniž by se na ně někdo díval. Zbylé 3 karty vraťte rovněž bez prohlížení do krabice, nebude jich v této partii zapotřebí.



4. Na obrázek truhly položte balíčky karet půjček a konsolidovaných půjček.



5. Každý hráč obdrží 4 tolary a svou desku a položí je před sebe na stůl. Ze zbylých peněz vytvořte obecný bank uprostřed herního plánu spolu s žetony lovců a všemi třemi kostkami královských lovců (bank peněz, půjček a žetonů lovců je neomezený, pokud vám určitý prvek dojde, použijte vhodnou náhradu).



6. Zamíchejte 10 karet domovských krajů a rozdejte každému hráči 2. Každý si je vyloží nad svou desku hráče lícem vzhůru. Případné zbylé karty vraťte do krabice.



# PRŮBĚH HRY

Hra **Obludarium** se hraje na 4 kola, v této hře nazývané sezóny. V každé sezóně budou v módě jiné obludy. Na začátku sezóny dostanete nové karty, z nichž si budete postupně vybírat a zbylé posílat protihráčům. Zvolenou kartu budete pokaždé muset buď zahrát, nebo si uložit na později. Na konci sezóny se pochytané obludy přesunou do vašeho zvěřince (osobního skórovacího balíčku), ale ostatní zahraniční karty vám zůstanou, abyste je mohli v příští sezóně zúročit znovu a lépe. Po skončení čtyř sezón následuje závěrečné vyhodnocení – sečtete body za obludy ve svém zvěřinci, za splněné tajné úkoly a za získané peníze.

Hráč, jemuž se podaří dosáhnout nejvyššího součtu vítězných bodů, si zaslouží nové stálé místo v mezinárodní společnosti *Carnival of Monsters*, která toto celoroční lovecké klání pořádá!

## PENÍZE A PŮJČKY

Při provádění různých akcí ve hře budete muset platit peníze (např. při najímání personálu), jindy nějaké peníze získáte (např. při hraní karet událostí). Utracené peníze vždy vraťte ze své zásoby do obecného banku a z něj si také peníze berte. Peníze se vyskytují v několika nominálních hodnotách, v případě potřeby si můžete libovolně rozměňovat. Někdy budete chtít (nebo muset) utratit více peněz, než budete mít. V takovém případě si **musíte** vzít půjčku. Z banku si vezmete kartu půjčky a 3 toлары. Pozor – půjčku nelze do konce hry nijak splatit, i kdybyste později získali peněz dost. Musíte si ji nechat až do konce hry, kdy za ni ztratíte 5 bodů! Buďte proto při zadlužování opatrní.

**Poznámka:** Pokud budou karty půjček uprostřed stolu docházet, můžete si vyměnit tři karty půjček za kartu konsolidované půjčky. Ta neposkytuje žádné další peníze, jen na konci hry dává postih 15 vítězných bodů (stejně jako tři karty půjček, jež nahrazuje).



**Poznámka:** Následující text popisuje pravidla pro hru 3–5 hráčů. Průběh **Fáze II – Výběr a hraní karet** je ve dvou hráčích upraven. Více se dozvíte na str. 11.

## PRŮBĚH SEZÓNY

Každá sezóna se dělí na čtyři fáze:  
**FÁZE I: Odhalení karty sezóny**  
**FÁZE II: Výběr a hraní karet**  
**FÁZE III: Krocení běsnících oblud**  
**FÁZE IV: Závěr sezóny**

### FÁZE I: ODHALENÍ KARTY SEZÓNY

*Každou sezónu jsou v módě obludy z jiných regionů a publikum platí nejtědřeji těm lovcům, kteří dokážou z daného regionu nalovit nejpůsobivější sbírku. Tyto módní vlny ve hře představují karty sezón.*

Na začátku sezóny otočte lícem vzhůru vrchní kartu z balíčku karet sezón na herním plánu. Udává, o jaké obludy má publikum obzvláštní zájem.

#### ODMĚNA

Diváci si rádi připlatí, aby viděli obludy, které zrovna frčí. Za svou první obludu odpovídající aktuální sezóně, kterou zahrájete, dostanete odměnu 2 toлары. Za další obludy už ne, tuto odměnu můžete získat v každé sezóně jen jednou. Nicméně každý hráč může tento bonus získat nezávisle na ostatních, za **svoji** první obludu splňující danou podmínku.

#### TROFEJ

Hráč, jemuž se podaří předvést nejlepší sbírku oblud odpovídajících dané sezóně (tj. s celkovým nejvyšším součtem hodnot VB), získá na konci sezóny trofej „bafuňář sezóny“. Vezme si kartu sezóny, uloží ji do svého zvěřince a při závěrečném vyhodnocení za ni získá uvedený počet vítězných bodů.

**SEZÓNA POVĚTŘÍ**  
Každý hráč získá 2 toлары za svou první zahraniční obludu z Povětří v této sezóně.



**SEZÓNA POVĚTŘÍ**  
Každý hráč získá 2 toлары za svou první zahraniční obludu z Povětří v této sezóně.



**TROFEJ:**  
Nejvyšší součet VB oblud z Povětří.



**TROFEJ:**  
Šší součet VB oblud z Povětří.



**Příklad:** Probíhá první sezóna – sezóna Pověří. Publikum si žádá vzdušné obludy!



Lucie zahraje **Quetzalcóatla**, svou první obludu z Pověří. Z banku hned obdrží 2 toлары a přidá si je do své zásoby.



Na konci sezóny má její **Quetzalcóatl** s hodnotou 16 VB vyšší hodnotu než součet oblud z Pověří kteréhokoli protihráče, získá tedy trofej „bafuňáře sezóny“ Pověří a s ní i další 3 VB.



## FÁZE II: VÝBĚR A HRANÍ KARET

Co by bylo obludárium bez oblud? V této fázi budete lovit obludy, na něž je publikum zvědavé, ale mějte oči otevřené i pro další příležitosti – nikdy nevíte, na co natrefíte!

V této fázi hrají všichni hráči současně.

Nejprve každý hráč obdrží 8 hracích karet. Tyto karty si prohlédne, ale protihráčům je neukazuje.

Poté všichni současně opakují následující tři kroky, dokud jim v ruce zůstávají nějaké karty (tato fáze sezóny končí tím, že žádnému hráči nezůstává v ruce žádná karta).

1. Výběr 1 karty
2. Předání karet protihráči
3. Hraní vybrané karty, nebo její uložení na později

### 1. VÝBĚR 1 KARTY



Z obdržených karet si každý hráč **jednu vybere** a položí lícem dolů na svou desku, na obrázek zápisníku.

### 2. PŘEDÁNÍ KARET PROTIHRÁČI

Zbylé karty pošlete sousedícímu protihráči. Směr závisí na tom, o kolikátou sezónu se jedná (viz obrázek). Na obdržené karty se zatím nikdo nesmí dívat!



V **první** a **třetí** sezóně předávejte karty **po směru** hodinových ručiček.

Ve **druhé** a **čtvrté** sezóně předávejte karty **proti směru**.



### 3. HRANÍ VYBRANÉ KARTY, NEBO JEJÍ ULOŽENÍ

Nyní se musíte rozhodnout, co uděláte s kartou, kterou jste si vybrali. Existují 2 možnosti:

- A. vybranou kartu zahrát hned,
- B. vybranou kartu uložit na později.

#### A. VYBRANOU KARTU ZAHRÁT HNED

Karty různých druhů se hrají různými způsoby:


#### KARTY KRAJŮ


Karty krajů potřebujete, abyste mohli hrát karty oblud (viz dále). Ve hře se vyskytuje 6 typů krajů a každá karta má určitou hodnotu **bodů průzkumu**, vyjadřující, jak moc jste s tímto krajem obeznámeni. Právě tyto body jsou při hraní oblud důležité (opět viz dále). Zahranou kartu kraje vyložte lícem vzhůru ke své desce. Doporučujeme zahrané karty třídit podle krajů a vykládat je kaskádovitě přes sebe, aby byly vidět body průzkumu, snadno si tak udržíte přehled. Je samozřejmě možné zahrát kartu jakéhokoli kraje, nemusí to být zrovna kraj, který je právě v módě. Zahrání karty kraje se nijak neplatí a (vyjma vzdálených krajů) není nijak podmíněno.



**Příklad:** Lucie si vybrala kartu kraje Pověří a rozhodne se zahrát ji hned. Přidá novou kartu Pověří ke kartě domovského kraje, kterou měla od začátku hry. Nyní má 2 body průzkumu Pověří, díky čemuž může lovit exotičtější vzdušné obludy!

**VZDÁLENÉ KRAJE:** Krajina, kde žijí obludy, je divoká a některé její končiny jsou obtížněji dosažitelné. Kartu vzdáleného kraje můžete zahrát jen v případě, že **již máte** určitý počet karet tohoto druhu kraje ve hře:

 Je-li na kartě kraje uveden **1 symbol** vzdáleného kraje, musíte mít ve hře **alespoň 1 kartu** kraje téhož druhu.

 Jsou-li na kartě uvedeny **2 symboly** vzdáleného kraje, musíte mít ve hře **alespoň 2 karty** kraje téhož druhu.

*Poznámka: Ke splnění podmínky zahrání vzdáleného kraje můžete použít i kartu domovského kraje, kterou máte od začátku hry (samozřejmě pokud symbol kraje odpovídá) a/nebo kartu nebojácného průzkumníka představujícího daný kraj.*



**Příklad:** Marek má už ve hře 1 kartu kraje *Začarovaný les*. Může tedy zahrát kartu *Opuštěná svatyně*, protože ta má 1 symbol vzdáleného kraje (čímž zvýší celkový počet svých bodů průzkumu *Začarovaného lesa* na 3). Kartu *Prastrom života* by ve stejné chvíli zahrát nemohl, protože ta má 2 symboly vzdáleného kraje. Ovšem poté co zahráje *Opuštěnou svatyni*, bude mít ve hře celkem 2 karty *Začarovaného lesa* a v pozdějším tahu by si mohl dovolit i *Prastrom života*.

### KARTY OBLUD

Tyto karty představují obludy, které můžete lapit a udělat jimi patričný dojem na porotce Společnosti, jakož i na veleváženém publikum.

Každá obluda patří do jednoho ze šesti druhů krajů a má určitou hodnotu ve VB.

Abyste mohli kartu obludy zahrát, musíte využít **počet bodů průzkumu daného kraje odpovídající úrovni obludy**. Zahraťnou kartu obludy vyložíte před sebe na stůl lícem vzhůru.



**Příklad:** Lucie aktuálně disponuje 5 body průzkumu *Povětrí*, tuto sezónu ještě nehrála žádnou obludu z *Povětrí* a hodlá zahrát kartu *Quetzalcóatl* úrovně 4. Součet dosud nevyužitých bodů *Povětrí* je vyšší, *Quetzalcóatl* putuje na výstavu!

**Pozor!** Každý bod průzkumu lze během každé sezóny využít **pouze jednou!** Máte-li tedy například k dispozici 6 bodů průzkumu *Jeskyňi*, můžete v jedné sezóně zahrát karty *oblud z Jeskyňi s celkovým součtem hodnoty úrovní nejvýše 6*.

Je možné využít body průzkumu z jedné karty kraje jen částečně a zbytek si nechat na další obludu. Máte-li tedy k dispozici například *Zámek v oblacích* se 3 body průzkumu *Povětrí* a zahrajete *Saň* úrovně 2, zbude vám ze *Zámku* ještě 1 bod průzkumu *Povětrí* na příští obludu.

Doporučujeme vám vykládat zahrané karty *oblud přímo kaskádovitě k příslušným kartám krajů*, abyste dobře viděli, kolik bodů průzkumu kraje máte v dané chvíli ještě k dispozici. Každopádně dbejte na to, aby čísla na horní straně všech karet zůstávala viditelná.



**Příklad (pokračování):** Lucie vyložila *Quetzalcóatla* a zbývá jí už jen 1 nevyužitý bod průzkumu *Povětrí*, tudíž nemůže zahrát kartu *Saň* úrovně 2, kterou si právě vybrala. Musí si tuto obludu uložit na později, až získá nějaký další bod *Povětrí*, nebo ji bude moci zahrát v příští sezóně (viz dále).



**BĚSNÍCÍ OBLUDY:** Některé obludy snášejí život v zajetí podstatně hůře než jiné. Sice přilákají větší pozornost davu (a vy za ně získáte více bodů), ale zase hrozí, že utečou a něco (nebo nedejbože někoho!) rozsápu. Podrobnosti najdete v popisu *fáze III: Krocení běsnících oblud* na str. 8.



**ŠELMOŽNALSTVÍ:** Pozorováním chování oblud v jejich přirozeném prostředí získávají lovci cenné zkušenosti, které později mohou zúročit. Zahrajete-li kartu obludy se symbolem šelmožnalství, hned si doberte vrchní kartu z balíčku hracích karet. Tu můžete jako obvykle hned zahrát, nebo si ji uložit na později **zdarma** (uložení karet na později se obvykle platí, viz dále).



**Příklad:** Lubomír právě zahrál kartu obludy *Kelpie* se symbolem šelmožnalství (za využití 1 bodu průzkumu *Hlubin* ze své karty domovského kraje). Nyní si z balíčku dobere vrchní kartu a hned ji zahraje, nebo si ji zdarma uloží na později.

**OBLUDY Z KRAJINY SNŮ:** Každý ví, že snít se dá kdekoli – stačí jen usnout. Proto také tvory Krajiny snů lze nalézt kdekoli...

K zahrání karty obludy z Krajiny snů můžete využít body průzkumu kteréhokoli kraje. Na rozdíl od oblud všech ostatních druhů to nemusí být jen body Krajiny snů (ale mohou). Už ve chvíli, kdy obludu hrajete, se však musíte rozhodnout, který kraj či kraje použijete k „doplacení“ bodů průzkumu.



**Příklad:** Veronika právě polapila záhadnou *Sukubu*, která bude pro obecenstvo jistě velkým hitem. Bohužel má jen jednu kartu Krajiny snů, takže jí chybí 1 bod průzkumu. Protože je však *Sukuba* obludou z Krajiny snů, může potřebný bod doplnit z jiného kraje. Přidá tedy ke 3 bodům z karty Krajiny snů ještě 1 bod *Pověří*, čímž má na ulovení *Sukuby*, ale zaplacený bod průzkumu *Pověří* již tuto sezónu nemůže využít na obludy z *Pověří*.

**Pozor!** Opačně efekt neplatí, tj. není možné pro obludy z jiných krajů využít body průzkumu Krajiny snů! Body průzkumu Krajiny snů lze využít výhradně pro obludy z Krajiny snů.

### KARTY PERSONÁLU

*Chytat obludy není jen riskantní, je to i pořádná dřina. Naštěstí máte k dispozici talentované zaměstnance, aby vám s vaším nelehkým úkolem pomohli. Zadarmo však ani kuře nehrabe!*

Karty personálu představují zaměstnance, které si můžete najmout. Kartu personálu však můžete zahrát jen v případě, že zaplatíte náklady uvedené v pravém horním rohu.

Zahranou kartu personálu vyložte vedle své desky na stůl lícem vzhůru. Každá karta personálu má trvalý efekt, jež můžete využívat od okamžiku, kdy kartu zahrájete, až do konce hry.



4 nebojácní průzkumníci/průzkumnice mají výjimečnou schopnost: působí jako 1 bod průzkumu kraje a navíc jsou i kartou personálu. Jakmile je zahrájete, vyberte si, který kraj bude průzkumník až do konce hry představovat, a položte ho do sloupečku karet tohoto kraje (nebo jako první kartu sloupečku kraje, který zatím nemáte). Vyložním naležato naznačte, že se počítá k bodům průzkumu.

### KARTY UDÁLOSTÍ

*V zápalu honu na magické obludy se prostě tu a tam musejí přihodit neočekávané události. Máte-li pod čepicí, dokážete překvapivých příležitostí včas využít ve svůj prospěch.*

Zahrané karty událostí vám vždy přinesou určitou výhodu. Jejich efekt je vždy jednorázový. Po jeho provedení kartu vyřadíte ze hry.



**Příklad:** *Probíhající sezóna* je k Marii milosrdná. Má vyložené 3 karty *Jeskyň* (každá po 1 bodu průzkumu) a *Lávotrysk*, celkem tedy disponuje 6 body průzkumu *Jeskyň*. Ideální chvíle zahrát kartu události *Prohlídka jeskyní* – za každý bod průzkumu Marie dostane 1 tolar, celkem tedy 6 tolarů, velice slušný balík!

### KARTY TAJNÝCH ÚKOLŮ

*Zkušeni lovci Společnosti, kteří nováčkům tvoří porotu, mají často svérázné a osobité představy o tom, z čeho se má skládat „dokonalé“ obludárium, a neváhají sem tam nováčky popostrčit. Pokud jim přání vyplníte, může vám to v soutěži trochu píchnout...*

Tyto karty představují další způsob, jak získat vítězné body. Karty tajných úkolů nelze přímo zahrát – **musíte** je uložit a nechat si je v balíčku uložených karet do konce hry (jak už bylo uvedeno, s uložením karty je spojen určitý náklad, podrobnosti viz dále). Na konci hry pak všechny uložené karty tajných úkolů vyhodnotíte a můžete za ně získat body.



**Příklad:** *Lubomír* si právě vybral kartu úkolu odměňující ho za *strašidelné zrůdy* z *Temnozemě*. Zaplatil 1 tolar a se špatně skrývaným zlomyslným úšklebkem kartu zařadil mezi své uložené, aniž by ji komukoli ukazoval. Tam zůstane do konce hry. Na konci hry pak tuto kartu otočí a vyhodnotí. Protože během hry získal 5 oblud z *Temnozemě*, díky kartě *Fascinující mě ty strašidelný zrůdy* získá dodatečných 10 VB!

## B. VYBRANOU KARTU ULOŽIT NA POZDĚJI

Pokud kartu, kterou jste si vybrali, nechcete nebo nemůžete hned zahrát, musíte si ji uložit na později. Do banku zaplaťte náklad za uložení karty ve výši **1 tolaru** a kartu uložte lícem dolů na vyznačené místo na své desce.

Uložené karty můžete kdykoli později zahrát (kromě tajných úkolů, viz výše), pokud budete splňovat předepsané podmínky. Jedinou chvílí, kdy žádné uložené karty zahrát nelze, jsou **fáze III a IV** každé sezóny. Počet karet uložených na později není nijak omezen a můžete se na ně kdykoli dívat.

**Příklad:** V úplně prvním tahu první sezóny vidí Veronika mezi kartami, které jí byly rozdány, **Prastarého**. S pouhými dvěma počátečními kartami krajů nemá samozřejmě šanci, aby ho hned zahrála. Rozhodne se však riskovat, kartu si vybere a uloží ji na později, za což zaplatí 1 tolar.

V poslední sezóně hry, téměř před samotným koncem partie, přichází její chvíle. Má už o mnoho karet krajů více a má k dispozici 10 dosud nevyužitých bodů průzkumu (**Prastarý** je obluda z Krajiny snů, takže u něj nezáleží na tom, body kterého kraje to jsou). Vyhledá mezi svými uloženými kartami kartu **Prastarého** a zahrává ji. Díky symbolu šelmoznalství s hodnotou 2 může Veronika v tu chvíli i dobrot 2 karty z balíčku a každou zvlášť zahrát či zdarma uložit.



Jakmile jste vybranou kartu zahráli nebo uložili na později, opakujte celý proces – všechny tři kroky – tak dlouho, dokud nejsou rozebrány všechny karty, které byly pro tuto sezónu rozdány (tj. všech 8 pro každého hráče). Jakmile všichni hráči (současně) zahrájí či uloží poslední kartu z ruky, následuje fáze III.

## FÁZE III: KROCENÍ BĚSNÍCÍCH OBLUD

*Lovecká sezóna se blíží ke konci, vrcholí přípravy na prezentaci oblud publiku a ve vší té vřavě může nejedna rozvzteklená obluda prolomit klec a prchnout. Jeho veličenstvo nebere toto riziko na lehkou váhu a každého, kdo ulovené obludy řádně nezajistí, čekají kruté pokuty!*



Na některých kartách oblud je vyznačen jeden nebo i více symbolů běsnění. To jsou tzv. **běsnící obludy**. V tomto okamžiku musíte mít k dispozici alespoň tolik lovců, kolik je celkem symbolů běsnění na kartách oblud, které jste zahráli **v této právě končící sezóně**. Za každý symbol běsnění, na nějž vám budou lovci chybět, musíte zaplatit pokutu!

*Pozor! Ve fázi III a IV nesmíte hrát žádnou ze svých karet uložených na později! Proto dejte každému hráči dost času, aby si rozmyslel, zda a kterou uloženou kartu chce zahrát – ještě před zahájením této fáze.*

### LOVCI



**KRÁLOVŠTÍ LOVČÍ:** K udržení pořádku vyšle nejprve své úřední lovcí král. Jeden z hráčů (lhostejno kdo) hodí všemi třemi kostkami lovců. Na každé může padnout 0, 1 nebo 2 symboly klecí. Jejich celkový součet udává počet královských lovcích ve městě v této sezóně. Královští lovcí platí **pro každého hráče**. Po službě se vrací zpět do zámku. Pokud v určité sezóně nevyužijete jejich pomoci úplně, nemůžete si je nějak „nechat do zásoby“ – v příští sezóně se bude házet kostkami zase znovu.



**VAŠI NAJATÍ SOUKROMÍ LOVCI:** Někteří zaměstnanci vám pomohou jako lovci – jejich služeb můžete využít pouze vy, a to **jednou v každé sezóně** až do konce hry.



**ŽETONY LOVCŮ:** Díky určitým kartám událostí, které zahrajete, můžete získat určitý počet žetonů lovců. Ty můžete využít ve stejné sezóně či sezónách pozdějších, ale pouze **jednorázově** – jakmile žeton jednou použijete, musíte jej vrátit do banku.



Sečtete všechny **symboly běsnění** na kartách oblud, které jste v **této sezóně** zahráli (karty uložené na později ani karty ve zvěřinci se nepočítají). Poté sečtete počet klecí na kostkách královských lovců a počet vašich soukromých lovců. Je-li jejich počet stejný nebo vyšší než váš součet symbolů běsnění, proběhla pro vás bezpečnostní prověrka úspěšně.

Pokud je nižší, potřebujete další lovce. Můžete-li odhodit dostatek žetonů lovců, abyste dorovnali počet symbolů běsnění, situaci zachráníte. Pokud však nechcete nebo nemůžete, musíte zaplatit pokutu – za **každý** symbol běsnění, který se vám nepodařilo pomoci lovců libovolného druhu zažehnat, zaplatíte 3 toлары. Nemáte-li dost peněz, **musíte si vzít půjčky** v náležité výši!

**Příklad:** Toto byla pro Ivanu nebezpečná sezóna.

Zahrála obludy s celkem 4 symboly běsnění: **Olgoje chorchoje** s 1, **Sekáče podsvětího** se 2 a **Harpyji** s 1.

Na kostkách královských lovců padl celkem jen 1 symbol klece! Od této sezóny má Ivana ve svých službách **Jensena A. Winchestera**, díky němuž může 1 symbol běsnění ignorovat. Má rovněž k dispozici 1 žeton lovce díky události **Bezpečnostní trénink**, jejíž kartu zahrála v předchozí sezóně. Celkem se jí tedy podařilo odvrátit 3 symboly běsnění, o 1 méně, než je třeba. Za 1 chybějícího lovce musí Ivana do banku zaplatit 3 toлары. Ty našťástí má k dispozici, ale kdyby neměla dostatek peněz, musela by si vzít kartu půjčky (která by ji na konci hry připravila o 5 VB) a rovnou do banku odevzdat všechny 3 toлары, které by půjčkou získala.



## FÁZE IV: KONEC SEZÓNY

Po zkrácení běsnících oblud zbývá v aktuální sezóně provést poslední 2 kroky:

### 1. UDĚLENÍ TROFEJE

V tomto okamžiku všichni sečtou dosažené hodnoty oblud zahranych v této sezóně, jejichž typ odpovídá aktuální kartě sezóny. Hráč s nejvyšším součtem VB / symbolů běsnění získá kartu této sezóny jako trofej a uloží ji lícem dolů do svého zvěřince. V případě shody nezíská trofej nikdo – kartu sezóny vyřadíte ze hry.



**Příklad:** Je sezóna Povětří, a tak hráči dostávají bonusy za zahrané obludy z Povětří.

Lubomír zahrál tři malé Poletuchy, každou za 3 VB, tedy celkem 9.

Marie zahrála dvě: Křídlouna (1 VB) a Omnividenta (4 VB), v součtu 5.

Lucie sice zahrála jen jednu obludu z Povětří, ale ta stála za to: Quetzalcóatla za celých 16 VB.

Luciin součet 16 hravě překonal 5 i 9 (dokonce i dohromady), je proto ona „bafuňářem“ sezóny Povětří. Kartu právě odehrané sezóny (v hodnotě 3 VB) si uloží do svého zvěřince.



Lubomír

Marie

Lucie

### 2. ZAHNÁNÍ OBLUD DO KOTCŮ

Věřnost se pohledu na vaše obludy nabaží rychle, má přelétavý vkus. V příští sezóně musíte nacytat nové! Karty oblud, které jste zahráli v této sezóně, uložte lícem dolů do svých zvěřinců. Do hry už nevstoupí, jen se budou počítat při závěrečném vyhodnocení.

**Pamatujte:** Karty krajů a personálu vždy zůstanou před vámi vyložené do příštích sezón.

### NOVÁ SEZÓNA

Neskončila právě 4. sezóna? Pokud ano (nejsou k dispozici už žádné připravené karty sezón), nastává závěrečné vyhodnocení. Pokud ne, začíná další sezóna fází I: Odhalením karty sezóny.

# ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Po skončení 4. sezóny zbývá sečíst vítězné body a rozhodnout tak, který hráč si zaslouží místo v monstrologické společnosti!

## TAJNÉ ÚKOLY

Nejprve všichni hráči veřejně vyloží lícem nahoru své karty tajných úkolů, které si během hry uložili. Za každou z nich daný hráč získá tolik bodů, kolikrát se mu podařilo úkol splnit.

## SEČTENÍ BODŮ

Nyní si každý sečte všechny své získané body v následujících kategoriích:

- vítězné body všech **oblud ve zvěřinci** (obludy uložené na později, ale do konce hry nezahrané, se nepočítají!),
- vítězné body za splněné **tajné úkoly**,
- 1 VB za každý zbylý **tolar**,
- 1 VB za každý zbylý **žeton lovce** (lovci mezi personálem se nepočítají),
- 3 VB za každou **kartu sezóny** získanou jako trofej (jak je na ní uvedeno) a konečně
- **postihy** za získané **karty půjček** (-5 VB za kartu půjčky, -15 VB za kartu konsolidované půjčky, jak je na nich také uvedeno).

### Příklad:

Richard sečte získané body následovně:

Za získané obludy:

**Rybstvo** 3 + **Měsíční žralok** 4 + **Hejkal** 6 + **Zmej** 13 +  
+ **Belzebub** 10 = 36.

Poté přičte body za tajné úkoly: za úkol **Co je malý, to je milý** získává pouze 1 bod za **Rybstvo**, jeho ostatní obludy jsou moc velké, ale za úkol **Zaměstnavatel roku** získá 12 VB, protože má ve svých službách 4 zaměstnance.

Za zbylých 7 tolarů získá dalších 7 VB, ale nezbyl mu žádný žeton lovce, takže za lovce si nepřičte nic.

Získal také trofej **sezóny Hlubin** s hodnotou 3 VB a během hry si vzal jednu půjčku, za niž si 5 VB odečte.

Richardovo celkové skóre je tedy:  $36 + 13 + 7 + 0 + 3 - 5 = 54$ .  
Velice slušný výsledek!



						$\Sigma$		$\Sigma$
Richard	36	13	7	0	3	59	5	54

Hráč s nejvyšším součtem vítězných bodů je vítězem hry! V případě shody vítězí hráč, který má ve zvěřinci více oblud.  
V případě další shody vítězí ten, který si vzal méně půjček. Pokud i zde shoda trvá, jedná se o dělené vítězství.

## POZNÁMKA O TEMPU HRY

Záhy zjistíte, že není nezbytně nutné čekat s vybíráním karty, až si ji vyberou všichni. Není problém, pokud bude jeden hráč rychlejší než druhý, pokud si udržíte přehled, na které karty se ještě dívat nemáte. Ovšem chcete-li hrát opravdu důsledně a s plným strategickým požitkem, vybírejte svou kartu všichni současně, protože výběr vaší karty může ovlivnit rozhodování protihráčů.

# HRA VE DVOU & ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA

## HRA VE DVOU HRÁČÍCH

Hra ve dvou probíhá podle obvyklých pravidel, s následujícími úpravami:

**NA ZAČÁTKU KAŽDÉ SEZÓNY:** Poté co rozdáte každému hráči 8 karet, rozdejte oběma ještě jednu sadu 7 karet jako osobní dobírací balíček lícem dolů – nikdo do něj nenahlíží!

**VÝBĚR KARTY:** Jakmile si vyberete kartu, kterou chcete zahrát / uložit na později, doberte si 1 kartu ze svého osobního dobíracího balíčku a vezměte si ji do ruky. Potom z celé své ruky vyberte 1 hrací kartu, kterou nechcete dopřát soupeři, a vyřaďte ji ze hry. Ostatní karty předejte soupeři. Díky tomu se bude nabídka karet během sezóny obměňovat.

Po dobrání **poslední** karty z osobního dobíracího balíčku vám zbudou v ruce 2 karty. Jednu z nich vyřaďte ze hry jako obvykle a tu úplně poslední předejte protihráči.

## ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA PRO MLADŠÍ ČI NEZKUŠENÉ HRÁČE

Hráči, kteří nemají zkušenosti s hrami, kde probíhá výběr karet, tzv. „draft“, mohou zkusit zjednodušená pravidla:

Před zahájením hry vyřaďte z hracích karet všechny karty tajných úkolů. Rovněž vyřaďte karty personálu kromě lovců a karty událostí kromě těch, které vám poskytnou žetony lovců a 2 toлары.

Pak se budete moci plně soustředit na výběr oblud a nebudou vás rozptylovat hlubší strategické ohledy.

# AUTOR HRY A ILUSTRÁTOŘI

### **RICHARD GARFIELD**



Prvotina Richarda Garfiolda je možná dodnes jeho nejslavnějším počinem – v roce 1993 vytvořil sběratelskou karetní hru *Magic: The Gathering*. V té době byl profesorem matematiky, ale díky úspěchu *Magicu* opustil akademickou půdu a od té doby tvoří hry na plný úvazek.

### **LOIC BILLIAU**



Kreslíř a ilustrátor Loic Billiau pracoval v reklamních agenturách, vydával dětské knihy a ilustroval asi tucet her. Mezi jeho hlavní vzory patří Jamie Helwett a Hajao Mijazaki. Jako člověka, který dříve hltal *Magic*, ho nesmírně těší, že může pracovat na hře, která vzešla z brilantní mysli Richarda Garfiolda.

### **MARTIN HOFFMANN**



Začal pracovat jako ilustrátor na volné noze v roce 2005 a od té doby se podílel na grafickém zpracování mnoha deskových a karetních her. Ve škole s kamarády hrával *Magic: The Gathering* a měl stříbrný balíček. To, že se nyní podílí přímo na Richardově hře, považuje za úsměvnou shodu okolností.

### **DENNIS LOHAUSEN**



Dennis Lohausen pochází z Kolína nad Rýnem a žije se jako ilustrátor na plný úvazek. V jiném životě by mohl být odborníkem na *Povětrí*, lovcem oblud či omnivalentem. Nic z toho se ale nesplnilo, a tak holt kreslí dál. Ale to za to přeci také stojí, no ne?

### **MICHAEL MENZEL**



Michael Menzel se narodil v roce 1975. Když dokončil studium grafického designu, začal pracovat na videohráčích, než se dostal do profese, kam ho srdce táhlo nejvíce: ilustrování společenských her. Ilustroval více než 300 her a třikrát obdržel cenu *Graf Ludo* za nejlepší grafické zpracování společenské hry.

### **OLIVER SCHLEMMER**



Narodil se v roce 1971 a už více než 20 let mává štětcem v rámci projektů reklamního, herního i hudebního průmyslu. V roce 2010 vyhrál cenu *Graf Ludo* za svou práci na hře „Fresco“. Oliver Schlemmer žije se svou ženou a dítětem ve Wiesbadenu.

### **CLAUS STEPHAN**



Claus Stephan měl hodně vysněných povolání: tajný agent, astronaut, muzikant, kreslíř, malíř nebo učitel zeměpisu. Po krátké odbočce v reklamním průmyslu se jal ilustrovat hry a knihy. Oblaka druhu cumulus ho však těší dodnes a za pracovním stolem mu stojí lehce rozladěná kytara.

### **FRANZ VOHWINKEL**



Franzzz nefandí varieté, ale vždy miloval obludy. Unikl z přespříliš idylického kraje Bavorska, aby studoval vytváření oblud v Darmstadtu a jeho bažinatém okolí. Posledních 13 let navrhuje ohavné obludstvo v Seattlu – tam žijí i skutečná monstra, ale ta nevypadají tak dobře jako Franzzzovy výtvořky.



**Český překlad** Michal Stárek, Karel Vlasák, Marek Dvořák  
**Grafická sazba** Michal Stárek  
**Jazykové konzultace** Pavel Prachař, Daniel Knápek

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na **(+420) 272 656 610**, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

©2019 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH.  
Carnival of Monsters je registrovanou obchodní značkou AMIGO Games Inc., Round Rock, TX 78664.  
Item # 19718 V1-0819

[www.amigo.games](http://www.amigo.games)



**Výhradní distributor pro ČR a SR:**  
**MINDOK**, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha–Vinohrady  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz) [fb.com/hry.mindok](https://fb.com/hry.mindok) [instagram.com/\\_mindok\\_](https://instagram.com/_mindok_)

**MINDOK**