

KARTY TURISTŮ

Každý turista očekává od **Monster parku** jiné atrakce. Následující seznam vám napoví, co každého z nich přesvědčí k návštěvě vašich parků.

4 libovolné milé příšery	4 libovolné protivné příšery	3 libovolná vylepšení	4 suchozemské příšery
3 libovolné příšery o velikosti 1	2 jiní turisté v parku (včetně turistů získaných v právě probíhajícímu tahu hráče)	4 příšery z jedné oblasti seřazené v pořadí (podle velikosti) 1, 2, 3, 4 nebo 2, 3, 4, 5	po jedné milé příšere v každé oblasti
2 libovolné milé příšery	2 libovolné protivné příšery	2 libovolná vylepšení	4 létající příšery
4 vodní příšery	3 libovolné příšery o velikosti 5	2 libovolné milé příšery a 2 libovolné protivné příšery	po jedné protivné příšere v každé oblasti

Vážený zákazníku, kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídít e-mailem na adrese info@pygmalino.cz. V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry. Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu info@pygmalino.cz.
Navštivte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko: Pygmalino, s. r. o., Lípová 1131, 737 01 Český Těšín

02354/3 CZ

GRANNA

© Granna 2019 www.pygmalino.cz www.granna.cz Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Polsku.

Autoři:
Anna a Krzysztof Bielak

MONSTER
Anna & Krzysztof Bielak
PARK

Ilustrace:
Ewa Podles

Ahoj, vítám vás v Monster parku!
Tak úžasné příšery jste ještě nikdy neviděli! Podívejte se, tamhle na obloze zrovna jedna létá! A vidíte ty dvě tam na pascce? Teď se ohlédněte: příšera číhá i v hlubinách tohoto jezera!
Takový Monster park nikde jinde nespatříte! Ale co to slyším - vy si chcete vytvořit vlastní park? Tak to se povedlo! No, jen do toho, zkuste to! Mé dílo stejně nepřekonáte!

Asi bude třeba srazit tomu nafoukanému řediteli hřebínku a ukázat mu, jak má vypadat pořádný Monster park! Stávají se z vás manažeři nově vznikajících parků příšer. Snažte se kupovat karty prapodivných tvorů, kteří se vznášejí ve vzduchu, kráčí po zemi nebo žijí pod vodou. Jen díky rozumnému hospodaření s rozpočtem dosáhnete toho, že se před branami vašich parků budou tvořit fronty turistů z celého světa.

OBSAH KRABÍČKY:

hrací plocha



4 plochy parku



startovací příšera



90 karet příšer (po 30 kartách příšer pro každé prostředí: vodu, zemi, vzduch)



15 karet vylepšení (po 5 kartách památek, balonků a laviček)

16 karet turistů (podrobný popis požadavků z karet turistů najdete na konci tohoto návodu)



45 zetonů bodů

POPIS KARET

PŘÍŠER

VELIKOST OD 1 DO 5

MILÁ NEBO PROTIVNÁ



VODNÍ

SUCHOZEMSKÁ
DRUH PŘÍŠERY

LÉTAJÍCÍ

TURISTŮ

POŽADAVKY TURISTY →



ODMĚNA →

VYLEPŠENÍ

VELIKOST OD 1 DO 3

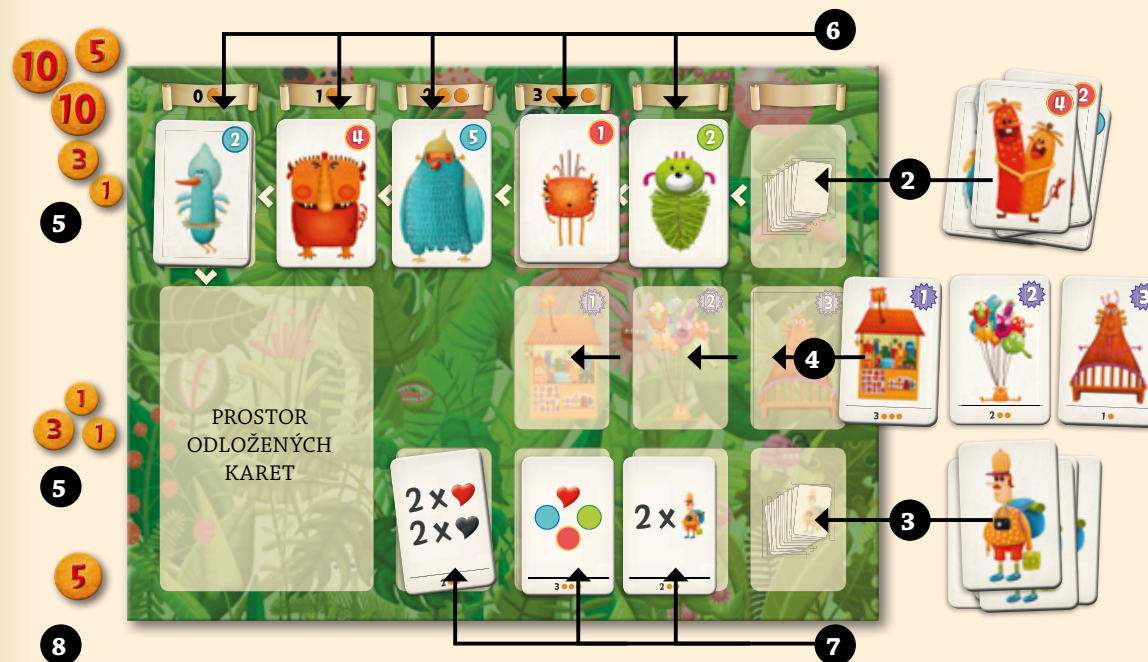


POŘIZOVACÍ CENA

Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Abyste toho dosáhli, budete si do svých parků pořizovat různé příšery a zároveň se budete snažit vyhovět požadavkům turistů, aby se rozhodli vás navštívit.

PŘÍPRAVA HRY

Moment, počkejte! Než začnete hrát, je třeba si připravit vše, co budete potřebovat. Něco málo o výstavbě Monster parku vím, tak vám s tím trochu pomohu.



- 1 Doprostřed stolu položte hrací plochu.
- 2 Na pole balíčku příšer položte zamíchané karty příšer tak, aby byla vidět jen příšera a její velikost.
- 3 Na pole balíčku turistů položte zamíchané karty turistů tak, aby byl vidět jen obrázek turisty.
- 4 Na příslušná pole položte po 3 kartách vylepšení tak, aby byla vidět cena vylepšení u spodního okraje karty.
- 5 Vedle hrací plochy položte žetony bodů tak, aby na ně každý hráč dobře dosáhl. Vznikne tak bank žetonů.
- 6 Vezměte prvních 5 karet z balíčku příšer a položte je na vyznačená pole tak, aby byly vidět jen příšery a jejich velikost. Vznikne tak dráha karet příšer.
- 7 Vezměte první 3 karty z balíčku turistů a položte je na vyznačená pole tak, aby byla vidět vždy strana s požadavky daného turisty.
- 8 Každý hráč dostane žeton bodů s hodnotou 5.
- 9 Každý hráč si před sebe položí svou plochu parku.

Ten, kdo přišel s nápadem zahrát si **Monster park**, se stane zahajujícím hráčem a dostane startovací příšeru.

Teď už jste připraveni, ale stejně nemáte šanci. Nikdo nevytvoří lepší park příšer, než je ten můj!

Tak co, ukážeme tomu nafoukanci, jak má vypadat pořádný **Monster park**? Během hry si budete vytvářet své vlastní **Monster parky**.



KAŽDÝ PARK JE ROZDĚLEN NA 3 OBLASTI:



V každé oblasti je místo pro 5 karet (příšer a/nebo vylepšení). **Monster park** je výjimečné zařízení, které se řídí vlastními zákonitostmi. Při pořizování příšer proto musíte dodržovat následující pravidla:

- ◆ Každá příšera může obývat pouze prostředí (oblast), které je pro ni určeno. Vylepšení je možné umísťovat do libovolného prostředí.
- ◆ Každá následující příšera musí být stejně velká nebo větší než předchozí příšera či vylepšení. Toto pravidlo ale neplatí pro karty vylepšení.
- ◆ Každou následující příšeru nebo vylepšení je třeba položit vpravo od poslední karty v dané oblasti.



Páni! Podívejte se, jak skvělý **Monster park** si staví Kuba. Právě si pořídil velkou vodní příšeru (o velikosti 4). Ve svém parku už vodní příšery má, získanou kartu proto musí položit doprava od karet v oblasti **vody**. Teď se mrkneme na **oblohu** Kubova **Monster parku**. První příšera, která tam létá, je opravdu monstrózní (o velikosti 5), ale Kuba si do této oblasti přidal balonky o velikosti 2, a tak může mít další vzdušná příšera velikost od 2 do 5. Kuba je mazaný!

PRŮBĚH HRY

Teď už znáte pravidla, jimiž se řídí provoz správně fungujícího **Monster parku**.

Je tedy nejvyšší čas dovědět se, jak do něj získávat příšery a kupovat atrakce.

Během svého tahu musí každý hráč provést jednu z následujících akcí:

- ◆ vzít si z banku žeton o hodnotě 1;
 - ◆ koupit si jedno vylepšení, zaplatit za ně žetony o hodnotě 3 (za *památky*), 2 (za *balonky*) nebo 1 (za *lavičku*) a pak je umístit do libovolné oblasti parku;
 - ◆ je-li to možné, pořídit si příšeru zakoupením jedné z karet ležících na dráze karet příšer; zaplatíte za ni žetony bodů v požadované hodnotě (1, 2 nebo 3), nebo ji získáte zdarma, pokud leží na poli s hodnotou 0.
- Ale nezapomenejte: můžete získat jen takovou příšeru, která neporušuje pravidla, jimiž se řídí **Monster park**.



Když přikládáme kartu vylepšení, otočíme ji na stranu bez ceny. Při závěrečném sčítání nepřinášejí vylepšení žádné body.



Když přikládáme kartu příšery, otočíme ji tak, aby byla vidět její bodová hodnota (na spodním okraji karty) a povaha (milá nebo protivná).

Kuba asi chce na své obloze vidět jen velké příšery. Zaplatí 3 žetony a vezme si kartu příšery o velikosti 4. Přiloží ji do oblasti **oblohy** svého parku – hned vedle **balonků** (o velikosti 2). Ty jeho příšery jsou opravdu velké!

Po provedení jedné ze tří možných akcí si hráč musí ověřit, zda jeho park nechce navštívit nějaký turista. Jestliže splňuje požadavky některého z turistů, může jej do svého parku pozvat (položit si před sebe jeho kartu) a získat za odměnu tolik bodů, kolik je na kartě uvedeno. V rámci jednoho tahu může do parku pozvat i všechny tři turisty, kteří jsou na dráze. Celkový počet získaných karet turistů není nijak omezen.



Terčin **Monster park** je velmi oblíbený. Když se v něm objevil vodní obr, okamžitě se sem sběhli turisté. Terka splňuje požadavky dvou z nich. Má v parku 4 příšery v oblasti vody a také 2 milé a 2 protivné příšery. Položí si proto před sebe karty obou turistů v souhrnné hodnotě 5 bodů (3 body za jednoho turistu, 2 za druhého).

Jakmile hráč, který je na tahu, vyřeší karty turistů, je třeba připravit hrací plochu pro dalšího hráče.

Doplňte:

- ♦ pole turistů – na každé uprázdňené pole položte novou kartu s obrázkem turisty;
- ♦ dráhu příšer – přesuňte příšeru z pole o hodnotě 0 do prostoru odložených karet. Ostatní karty příšer přesuňte co nejvíce doleva. Na uvolněná pole, která takto vzniknou, doplňte karty z balíčku příšer. Jestliže v balíčku příšer dojdou karty, vezměte karty z prostoru odložených karet, zamíchejte je a vytvořte z nich nový balíček příšer.



Nyní svůj tah provede další hráč (ve směru pohybu hodinových ručiček), a to výše popsaným způsobem (tedy tak, že nejprve provede jednu ze tří akcí a pak si ověří, zda jeho park nechce navštívit nějaký turista).

KONEC HRY

Konec hry se přiblíží v okamžiku, kdy některý z hráčů zcela zaplní svůj park (v každé oblasti bude mít 5 karet příšer a/nebo vylepšení). Ostatní hráči pak ještě dokončí rozehrané kolo (tak, aby na řadu znovu přišel zahajující hráč, který už ale svůj další tah neprovede). V té chvíli hra končí.

COŽE? Jak je to možné?

Jak se vám povedlo vytvořit tak úžasné Monster parky?
Asi se budu muset začít pořádně otáčet, když teď mám tak zdatné konkurenty.
Skvělá práce! Park je hotový.
Přišel čas zjistit, kdo z vás je mistrem ve vedení Monster parku!

URČENÍ VÍTĚZE

Spočítejte si hodnoty na svých žetonech bodů a hodnoty na spodním okraji karet příšer, které máte ve svých **Monster parcích**. Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem a získává titul mistra **Monster parku**!

V případě stejného počtu bodů zvítězí hráč, který má ve svém parku více příšer. Jestliže mají hráči i stejný počet příšer, radují se z vítězství společně.

