



MNOHO MONSTER

Hra Marca Teubnera
pro 2 – 4 hráče od 8 let



Herní materiál

54 karet zadání se 108 úlohami
(18 úloh pro každou ze 6 úrovní)
60 žetonů příšerek (15 pro každého z hráčů)
36 drahokamů (9 žlutých, 9 červených, 9 modrých a 9 zelených)

4 truhlice (1 pro každého z hráčů)
1 destička bodování
1 přesýpací hodiny
3 figurky příšerek (velká, střední a malá)

Cíl hry

V každém z devíti kol se snaží hráči co nejrychleji předložit své řešení k zadání společné úlohy. Je třeba co nejrychleji nakombinovat různé příšerky tak, aby svými charakteristikami i počtem vyhověly zadané úloze. Ten, komu se to podaří, obdrží za odměnu různě hodnotný drahokam (nejrychlejší hráč obdrží bodově cennější drahokam než druhý nejrychlejší hráč, atd.). Vítězí hráč, který bude mít na konci hry nejhodnotnější sbírku drahokamů.

Než se poprvé pustíte do hry, sestavte si podle následujícího návodu 4 truhlice.



Příprava hry

- Rozdejte každému hráči sadu **15 žetonů příšerek** (jednotlivé sady jsou odlišeny barvou pozadí) a k nim přidejte **truhlici** v odpovídající barvě.
- Rozhodněte se společně pro jednu ze 6 úrovní obtížnosti hry (chcete hrát **Level 1, Level 2, Level 3**, atd.). V domluvené úrovni si pak náhodně vyberte **9 karet zadání** (z 18 možných), karty zamíchejte a uložte je na stůl jako dobírací balíček. Pro první seznámení s hrou vám doporučujeme zvolit Level 1, tedy ta nejjednodušší zadání.



Příklad:

Na zadní straně karet zadání pro úroveň 1 (Level 1) najdete zadání pro úroveň 4 (Level 4). Pokud jste se dohodli pro hru v úrovni 1, připravte dobírací balíček tak, aby „rubová“ (to znamená ta v balíčku viditelná) část karet byla ta, která zobrazuje úroveň 4 (abyste v každém kole museli kartu nejprve otočit a teprve poté začít hrát).



- **Drahokamy, bodovací destičku, figurky příšerek a přesýpací hodiny** umístěte do středu stolu.
 - Ke hře dvou hráčů potřebujete pouze figurku příšerky s číslem „2“!
 - Ke hře tří hráčů si připravte pouze figurky příšerek s číslem „2“ a „3“!
 - Ke hře ve čtyřech budete potřebovat všechny **3** figurky příšerek.



- Zbýlý herní materiál vraťte zpět do krabice, v průběhu hry jej nebudete potřebovat.

Průběh hry

Hraje se na 9 kol. Pro každé kolo bude připraveno jedno zadání. V každém kole se současně všichni hráči snaží otáčením své sady žetonů splnit dané zadání co nejrychleji.

Průběh kola

- Podle počtu hráčů položte 2 – 4 drahokamy na destičku bodování následovně:
 - hrají-li 2 hráči: 1 modrý a 1 zelený drahokam,
 - hrají-li 3 hráči: 1 červený, 1 modrý a 1 zelený drahokam,
 - hrají-li 4 hráči: 1 žlutý, 1 červený, 1 modrý a 1 zelený drahokam.



MNOHO
MONSTER

0 tyto cenné drahokamy budeme v každém kole hrát.

Barevné drahokamy mají různou bodovou hodnotu:



- Hru zahajuje nejmladší hráč. Otočí první kartu a položí ji na stůl tak, aby na ni všichni hráči dobře viděli.

Tip: Text zadání i tvary a barvy příšerek na kartě jsou přehledné a dobře čitelné, ale pokud má některý z hráčů se čtením zadání přesto problém proto, že z jeho pozice u stolu je text „vzhůru nohama“, zajistěte, aby v dalším kole byla karta otočena „vzhůru nohama“ pro změnu z pohledu jiného hráče, abyste všem připravili férové podmínky pro hru.

- Nyní se hráči soustředí na to, aby všichni **současně** a zároveň každý co nejrychleji pomocí **otáčení svých žetonů s příšerkami** vyřešili zadání úlohy.

Důležité: Přesýpací hodiny se stále ještě **nedostaly** ke slovu!

Jak se tedy luští zadání úlohy?

K dispozici máme 6 typů příšerek:

	vypasená 	hubená 
2 modré příšerky 		
2 červené příšerky 		
2 žluté příšerky 		

Na kartách se objevují následující typy zadání úloh:



Každý druh příšerky **minimálně** x-krát: :

Abyste mohli vyhodnotit úlohu jako úspěšně vyřešenou, musí vámi předkládaná sada příšerek obsahovat **nejméně tolik příšerek daného druhu**, kolik určilo zadání. To znamená, že musíte spočítat příšerky daného druhu na kartě zadání a poté co nejrychleji otočit (nakombinovat) své žetony s příšerkami tak, aby jich ve vaší sadě bylo příslušné množství.

Příklad:

Karta zadání:



Jedno z možných řešení:



Dle zadání se měly objevit **nejméně 4 vypasené modré příšerky**; máme tu 4.

Dle zadání se měly objevit **nejméně 3 vypasené červené příšerky**; máme tu 3.

Dle zadání se měly objevit **nejméně 2 hubené žluté potvůrky**; my máme dokonce 3.

Dle zadání se měla objevit **nejméně 1 vypasená žlutá potvůrka**; my máme dokonce 3.

Na vzhledu ostatních (zbylých) příšerek nám momentálně příliš nezáleží. → Úloha je úspěšně vyřešena.



Příšerka daného druhu **v přesně daném** počtu:

Pro tento typ úloh je třeba nalézt na žetonech **přesný počet** příšerek daného druhu – ani více, ale ani méně.

Příklad:

Karta zadání:



Řešení:



Všechny předložené druhy potvůrek jsou zde nakombinovány přesně v počtu, který zadání úlohy vyžaduje. → Úloha je úspěšně vyřešena.



Více druhů příšerek **ve shodném počtu:**

Abyste úspěšně vyřešili tento typ zadání, musíte nakombinovat vyobrazené druhy příšerek tak, aby se vyskytovaly **ve stejném počtu**.

Příklad:

Karta zadání:



Jedno z možných řešení:



Vypasená žlutá příšerka, vypasená modrá příšerka a hubená červená příšerka jsou zde zastoupeny ve stejném počtu (každá třikrát), na vzhledu a počtu ostatních příšerek nám momentálně nezáleží. → Úloha je úspěšně vyřešena.

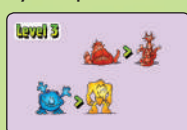


Jeden druh příšerky má být zastoupen **četněji** než jiný:

V tomto případě musíte nakombinovat větší počet příšerek zobrazených vlevo s menším počtem příšerek zobrazených vpravo od znaménka.

Příklad:

Karta zadání:



Jedno z možných řešení:

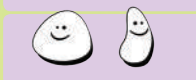


Vypasená červená příšerka (zastoupena 4 krát) je v převaze nad svojí hubenou červenou kolegyní (zastoupena pouze 2 krát). Vypasená modrá příšerka (zastoupená 3 krát) je zase v početní převaze nad vypasenou žlutou nestvůrkou (zastoupena pouze 2 krát). Na počtu a vzhledu ostatních příšerek nám tentokrát opět nezáleží → Úloha je úspěšně vyřešena.

Nabízíme ovšem také taková zadání, která nespecifikují druh příšerky tak, jak jsme si dosud popsali. Namísto barvy a tvaru příšerky udávají pouze formu (vypasená nebo hubená) nebo barvu příšerky (modrá, červená či žlutá).



Barevné kaňky udávají, že nyní porovnáváme pouze **množství všech příšerek té které barvy** – je nám lhostejné, zda je příšerka vypasená či hubená.



Symbols pro vypasenou resp. hubenou příšerku znamenají, že cílem je najít správné množství vypasených (eventuálně hubených) příšerek – a je nám jedno, zda budou příšerky modré, červené či žluté.

Příklad:

Karta zadání:



Řešení:



Zde máme stejné množství modrých i červených příšerek (každá je tu 5 krát).




Nevyskytuje se tu ani jedna vypasená žlutá příšerka.

A je tu více žlutých příšerek (5 hubených žlutých příšerek) než vypasených příšerek (2 vypasené modré příšerky + 2 vypasené červené příšerky = 4) → Úloha je úspěšně vyřešena.

Důležité: Na některých kartách úloh je vyobrazeno mnoho různých podmínek.

Vždy musejí být splněny současně všechny podmínky uvedené na kartě!

Důležité: Pro úspěšné vyřešení úkolu je třeba brát v potaz všech 15 žetonů příšerek. Nikdy nesmí být žádný žeton s příšerkou odložen stranou, ani kdybyste měli pocit, že „lépe už to přeci nakombinovat nejde“. Je třeba hledat řešení tak dlouho, dokud nevyhoví zadání úlohy všech 15 příšerek na žetonech!

- Ten hráč, který nalezne řešení jako první, otočí přesýpací hodiny; do svého řešení už ale nesmí zasahovat, a to ani tehdy, kdyby si uvědomil, že udělal chybu!
Od této chvíle mají ostatní hráči pouze omezený čas k úspěšnému dokončení řešení úkolu. Druhý nejrychlejší hráč popadne svém úspěšném vyřešení úlohy největší dřevěnou figurku příšerky , třetí prostřední figurku , a čtvrtý hráč pak nejmenší dřevěnou figurku příšerky .

- Ve chvíli, kdy se přesypou hodiny, je čas na bodování. Hráči postupně, jeden po druhém, obhajují svá řešení úlohy před ostatními - začíná hráč, který otočil přesýpací hodiny.

☺ Pokud řešení vyhovělo zadání, obdrží hráč nejcennější drahokam z bodovací destičky a umístí jej do své truhlice s pokladem.

V obhajobě pokračuje druhý nejrychlejší hráč – ten, který po vyřešení úkolu sebral ze stolu největší dřevěnou figurku příšerky, atd.

☹ Pokud hráč nevyřešil úlohu správně, vyjde z tohoto kola s prázdnou. Hráč, který byl v tomto kole pomalejší než neúspěšný řešitel, avšak úlohu vyřešil správně, se posune v žebříčku nahoru - v takovém případě získává cennější drahokam.

Může se ovšem také stát, že se úkol nepodaří úspěšně vyřešit žádnému hráči - v takovém případě odložte kartu s úkolem stranou a pokračujte dalším kolem.

- Vraťte přesýpací hodiny i dřevěné figurky zpět na střed stolu a doplňte drahokamy podle počtu hráčů na bodovací destičku. Otočením další karty zadání začíná nové kolo hry.

Konec hry

Po devátém kole – ve chvíli, kdy hráči splnili více či méně úspěšně všech 9 zadání – hra končí. Nastává čas pro sečtení hodnoty všech drahokamů nastřádaných v truhlici každého z hráčů. Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. V případě rovnosti bodů se hráči o první místo dělí.



Varianta pro hru rodičů s dětmi

Pokud hrají děti i dospělí současně, mohou děti plnit méně náročné úkoly (nižší úroveň, např. Level 1, Level 2), zatímco dospělí budou ve stejnou chvíli pracovat na složitějších zadáních (např. Level 5 a Level 6). V takovém případě budou mít děti jeden svůj dobírací balíček a dospělí budou mít připraven druhý, na začátku kola otočíme obě karty najednou a každý pracuje na svém zadání, děti řeší jednodušší úkoly, dospělí se zabývají složitějším zadáním.

KOSMOS

Illustrace: Franz Vohwinkel
Grafika: Franz & Imelda Vohwinkel
Redakční úpravy: Ralph Querfurth

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
info@kosmos.de
kosmos.de



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

REKLAMACE: V ojedinělých případech 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 nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

[WWW.HRAJEME.CZ](http://www.hrajeme.cz)