



PŘÍŠERKY POD POSTELÍ



Pro 2-4 hráče

Hra obsahuje: 4 skládací postýlky • 4 šuplíčky pod postýlky • 22 žetonů s příšerkami • 1 žeton s modrou baterkou • 1 žeton se žlutou baterkou • 1 hodiny s otočnou ručičkou.

Cíl hry

Hráči se snaží o to, aby našli 11 dvojic příšerek dříve, než nastane půlnoc.

Příprava hry

Před první hrou nalepte samolepky na jednu stranu žetonů. Sestavte všechny 4 postýlky podle obrázku. Zamíchejte všechny žetony a umístěte je lícem dolů do otvorů v šuplíčcích. Poté pod každou postýlku zasuněte jeden šuplíček. Na hodinách nastavte ručičku na 1 hodinu. Kvůli snadnějšímu vysouvání a zasouvání šuplíčků hrajte na rovné hladké ploše stolu.

Průběh hry

Začíná nejstarší hráč anebo ten, který se v noci strachy neschovává pod peřinu. Vysune jeden nebo dva šuplíčky zpod postýlek a otočí dva žetony lícem vzhůru.

Pokud na žetonech najde dvojici stejných příšerek, rychle vykřikne MÁM TĚ! A žetony přesune do krabice.

Pokud otočí žetony se dvěma různými příšerkami, vrátí je na své místo lícem dolů a ručičku na hodinách posune o jednu hodinu vpřed.

Pokud hráč otočí žeton se **žlutou baterkou**, rychle vykřikne BAF! – příšerky se leknou, ale zůstanou na svém místě. Žeton s baterkou hráč vyřadí do krabice a otočí tři žetony podle svého výběru tak, aby je viděli všichni hráči. Pokud na žetonech najde dvojici stejných příšerek, žetony přesune do krabice. Jinak žetony s příšerkami otočí zpět a šuplíky zasune zpět pod postýlky.

Pokud hráč otočí žeton s **modrou baterkou**, rychle vykřikne BLIK! – příšerky se vyděsí a rozutíkají se pryč. Žeton s baterkou hráč vyřadí do krabice a přesune všechny šuplíčky na jiná místa – pod jiné postýlky. Poté je na řadě další hráč.

Pokud se hráčům podaří najít všechny příšerky dříve, než ručička na hodinách ukáže 12, tedy půlnoc, hra končí a všichni mohou jít klidně spát, protože je žádné příšerky nebudou děsit.

Návrhy na jednodušší herní varianty:

- Odeberte dva páry příšerek a obě baterky. Hrajte dle hlavních pravidel jen se třemi postýlkami.
- Odeberte tři páry příšerek a hrajte dle hlavních pravidel jen se třemi postýlkami.
- Při hře nepoužívejte hodiny. Každý hráč, který najde dvojici stejných příšerek, si dvojici ponechá u sebe a na konci hry si dvojice spočítá. V této variantě vyhrává hráč s největším počtem nalezených příšerek.

Další varianta hry:

Hráči si vyberou jednu z postýlek a pod postýlku zasunou prázdný šuplík. Postýlku s šuplíkem umístí před sebe. Všechny žetony se rozloží lícem dolů uprostřed stolu. Hráči hrají s žetony klasické pexeso.

Pokud hráč otočí dva stejné žetony, tak si je vezme. Jeden z žetonů vloží do šuplíčku pod svou postýlku, druhý žeton přesune do krabice.

Pokud hráč otočí dva různé žetony, vrátí je zpět na své původní místo.

Pokud některý z hráčů otočí v rámci svého tahu **žlutou baterku**, tak může otočit a podívat se na další tři žetony tak, aby je ostatní hráči neviděli, a pak vrátit na původní místo. Pokud mezi těmito třemi žetony bude dvojice, tak si ji hráč může nechat (jeden žeton do šuplíčku, druhý do krabice). Žlutá baterka se pak vyřadí ze hry.

Pokud hráč v rámci svého tahu otočí **modrou baterku**, vymění si svůj šuplík s jakýmkoli jiným hráčem. Baterka se pak vrátí mezi další žetony na stole a všechny žetony se zamíchají.

Vyhrává hráč, který zaplní všechna místa v šuplíčku jako první. Ostatní hráči mohou hledat dále a hrát o druhé nebo třetí místo.



PRÍŠERKY POD POSTEĽOU



Pre 2-4 hráčov

Hra obsahuje: 4 skladacie postielky • 4 šuplíky pod postielky • 22 žetónov s príšerkami • 1 žetón s modrou baterkou • 1 žetón so žltou baterkou • 1 hodiny s otočnou ručičkou.

Cieľ hry

Hráči sa snažia o to, aby našli 11 dvojíc príšeriek skôr, ako nastane polnoc.

Príprava hry

Pred prvou hrou nalepte samolepky na jednu stranu žetónov. Zostavte všetky 4 postielky podľa obrázku. Zamiešajte všetky žetóny a umiestnite ich lícom dole do otvorov v šuplíkoch. Potom pod každú postieľku zasuníte jeden šuplík. Na hodinách nastavte ručičku na 1 hodinu. Kvôli jednoduchšiemu vysúvaniu a zasúvaniu šuplíkov hrajte na rovnej ploche stola.

Priebeh hry

Začína najstarší hráč alebo ten, ktorý sa v noci od strachu neschováva pod perinu. Vysunie jeden alebo dva šuplíky spod postielok a otočí dva žetóny lícom hore.

Pokiaľ na žetónoch nájde dvojicu rovnakých príšeriek, rýchlo vykrikuje MÁM ŤA! A žetóny presunie do krabice.

Pokiaľ otočí žetóny s dvoma rôznymi príšerkami, vráti ich na svoje miesto lícom dole a ručičku na hodinách posunie o jednu hodinu dopredu.

Ak hráč otočí žetón so **žltou baterkou**, rýchlo vykrikuje BAF! – príšerky sa zľaknú, ale zostanú na svojom mieste. Žetón s baterkou hráč vyradí do škatule a otočí tri žetóny podľa svojho výberu tak, aby ich videli všetci hráči. Pokiaľ na žetónoch nájde dvojicu rovnakých príšeriek, žetóny presunie do škatule. V opačnom prípade žetóny s príšerkami otočí späť a šuplíky zasunie späť pod postielky. Ak hráč otočí žetón s **modrou baterkou**, rýchlo vykrikuje BLIK! – príšerky sa zľaknú a rozutekajú sa preč. Žetón s baterkou hráč vyradí do krabice a presunie všetky šuplíky na iné miesta – pod iné postielky. Potom je na rade ďalší hráč.

Pokiaľ sa hráčom podarí nájsť všetky príšerky skôr, ako ručička na hodinách ukáže 12 hodín, teda polnoc, hra končí a všetci môžu ísť kludne spať, pretože ich žiadne príšerky nebudú strašiť.

Návrhy na jednoduchšie varianty hry:

- Odoberte dva páry príšeriek a obe baterky. Hrajte podľa hlavných pravidiel len s tromi postieľkami.
- Odoberte tri páry príšeriek a hrajte podľa hlavných pravidiel len s tromi postieľkami.
- Pri hre nepoužívajte hodiny. Každý hráč, ktorý nájde dvojicu rovnakých príšeriek, si dvojicu nechá pre seba a na konci hry si dvojice spočíta. V tomto variante vyhráva hráč s najväčším počtom nájdených príšeriek.

Ďalší variant hry:

Hráči si vyberú jednu z postielok a pod ňu zasunú prázdny šuplík. Postieľku so šuplíkom umiestnia pred seba. Všetky žetóny sa rozložia lícom dole doprostred stola. Hráči hrajú so žetónmi klasické pexeso.

Ak hráč otočí dva rovnaké žetóny, tak si ich zoberie. Jeden zo žetónov vloží do šuplíčka pod svojou postieľkou, druhý žetón presunie do škatule.

Ak hráč otočí dva rôzne žetóny, vráti ich späť na pôvodné miesto.

Pokiaľ niektorý z hráčov otočí v rámci svojho ťahu **žltú baterku**, tak môže otočiť a pozrieť sa na ďalšie tri žetóny tak, aby ich ostatní hráči nevideli a potom ich vrátiť na pôvodné miesto. Ak medzi týmito tromi žetónmi bude dvojica, tak si ju hráč môže nechať (jeden žetón do šuplíčka, druhý do škatule). Žltá baterka sa potom vyradí z hry.

Ak hráč v rámci svojho ťahu otočí **modrú baterku**, vymení si svoj šuplík s akýmkoľvek iným hráčom. Baterka sa potom vráti medzi ďalšie žetóny na stole a všetky žetóny sa zamiešajú.

Vyhráva ten hráč, ktorý zaplní všetky miesta v šuplíčku ako prvý. Ostatní hráči môžu hľadať ďalej a hrať o druhé alebo tretie miesto.

1.



2.



3.



4.

