

MEDVĚDI vs MIMINA

PRAVIDLA

(BEZ OBAV, JSOU TO HLAVNĚ OBRÁZKY)

HELE! KAŠLI NA ČTENÍ PRAVIDEL!

Čtení je ten nejhorší způsob, jak se naučit hrát hru.

Raději skoč na web a pusť si naše výukové video:

www.bearsvsbabies.com/howtoplay

2 – 5 HRÁČŮ
VĚK 10+

OBSAH
107 KARET

COPYRIGHT EXPLODING KITTENS, INC.



CÍL HRY

Sešít hrůzostrašné medvědy a jiná monstra
dost silná na to, aby dokázala sežrat útočící
mimina.

Kdo sežere nejvíc mimin, vyhrává!





PŘÍPRAVA – SEZNAMOVACÍ HRA

Hru se člověk naučí nejlépe tím, že si ji zahraje.

Několik příštích minut si v rychlosti vyzkoušíte, jak se vše vlastně hraje.

- 1 Hrací desku umístíte rozevřenou doprostřed stolu.
- 2 Otevřete balíček 1 (balíček 2 zatím nechte v krabici).



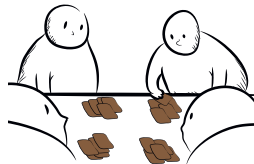
3





PŘÍPRAVA – SEZNAMOVACÍ HRA

- 3 Karty POŘÁDNĚ zamíchejte.
- 4 Každému hráči rozdejte pět karet lícem dolů.
- 5 Hráči se na své karty mohou podívat.



➤ Pokud je mezi rozdanými kartami karta mimina, položte ji lícem dolů na hrací desku do prostoru příslušné barvy.



Toto zelené mimino položte lícem dolů na pole zelené barvy

➤ Potom si doberte jednu náhradní kartu do celkového počtu pěti karet (dobírání opakujte podle potřeby).



PŘÍPRAVA – SEZNAMOVACÍ HRA

- 6 Zbývající balíček rozdělte přibližně na tři stejně velké dobírací balíčky a umístěte je lícem dolů na hrací desku.



- 7 Rozhodněte, kdo bude začínat.
(Třeba podle toho, kdo je nejchlupatější, komu naposled ruply nervy, kdo má nejmíň vlasů apod.)



HRANÍ KARET

Během svého kola můžete zahrát až dvě karty
a začít tvořit monstra.

První částí každého
monstra musí být karta
s hlavou.

Sílu monstra zvýšíte
přisíváním dalších
částí těla.



SÍLA 2

+

SÍLA 1

=

SÍLA 3

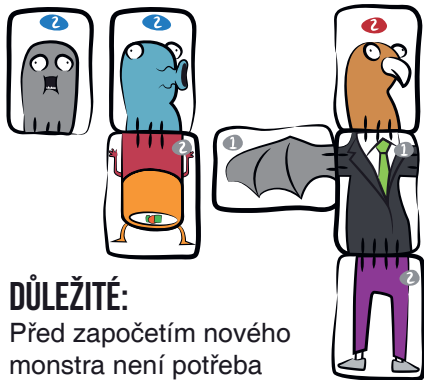
6





HRANÍ KARET

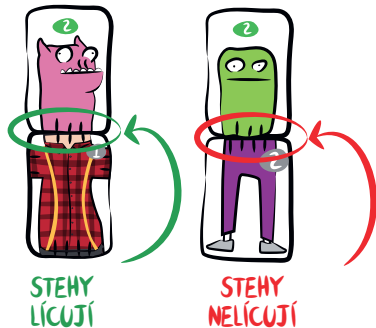
Všechna vaše monstra před vámi dohromady tvoří ARMÁDU MONSTER. Snažte se sešít co nejvíc monster z co nejvíce tělesných částí, aby byla co nejsilnější.



DŮLEŽITÉ:

Před započítáním nového monstra není potřeba napřed dokončit to předchozí.

Při sestavování musí na sebe stehy lícovat.





DOBÍRÁNÍ KARET

Pokud nemůžete zahrát obě karty, můžete si místo toho karty dobírat.



Tři balíčky se používají proto, aby bylo pořadí karet co nejvíc náhodné.

Dobírání, stejně jako hraní karty, je považováno za „akci“.

Během svého kola můžete použít dvě akce:

AKCE 1:

dobrání nebo zahrání karty.

AKCE 2:

dobrání nebo zahrání karty.



SUPER RADA

Při provádění akcí je nahlas počítejte, aby vás mohli ostatní kontrolovat.



DOBÍRÁNÍ KARET

Hráč může mít v ruce libovolný počet karet.



Po rozebrání se dobírací balíček nedoplňuje. Jednoduše hrajte se zbývajícím dobíracím balíčkem.

Když si líznete kartu s miminem, položte ji lícem dolů na armádu mimin příslušné barvy.



DŮLEŽITÉ:

Líznutí mimina a jeho vyložení se počítá jako jedna akce.



JDEME NA TO

Postupně si všichni třikrát vyzkoušejte
dobírání karet a tvoření armády monster.
Během hraní roste také velikost
armády mimin.

MEDVĚDI
(A OSTATNÍ MONSTRA)

MIMINA





ARMÁDY MONSTER

Cílem je sešít monstra dost silná na to,
aby dokázala sežrat mimina.

Existují tři druhy monster rozlišené oválnou
ikonou nad hlavou každého z nich:

POZEMNÍ MONSTRA
(ZELENÁ)



VODNÍ MONSTRA
(MODRÁ)



VZDUŠNÁ MONSTRA
(ČERVENÁ)



Všechna monstra stejného druhu bojují
společně. Prakticky vzato to znamená, že
každý má před sebou tři různé armády.

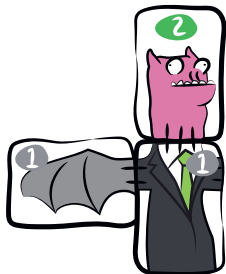




ARMÁDY MONSTER

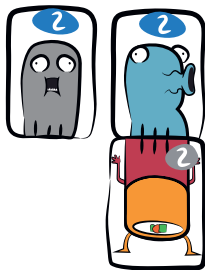
Podívejte se na příklad tří vytvořených armád monster s informací o síle každé z nich:

POZEMNÍ MONSTRA



POZEMNÍ MONSTRA 4
SÍLA ARMÁDY 4

VODNÍ MONSTRA



VODNÍ MONSTRA 6
SÍLA ARMÁDY 6

VZDUŠNÁ MONSTRA



VZDUŠNÁ MONSTRA 2
SÍLA ARMÁDY 2

Všimněte si, že když sešijete několik monster stejného druhu, jejich síla se sčítá, protože všechna monstra stejného druhu vždy bojují společně.





ZKUSTE SI TO

V rámci tréninku každý z hráčů oznámí ostatním sílu každé ze svých tří armád monster.

Někomu se může stát, že bude mít jenom dvě armády:





PROVOKOVÁNÍ MIMIN

Všimněte si, že jsou ve hře tři druhy armád mimin, které odpovídají třem druhům armád monster.



POZEMNÍ MIMINO
(ZELENÁ)



VODNÍ MIMINO
(MODRÁ)



VZDUŠNÉ MIMINO
(ČERVENÁ)



Cílem hry je sešit monstra dost silná na to, aby dokázala sežrat útočící mimina.

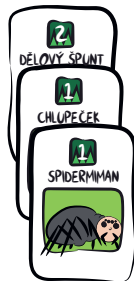
Mimina zaútočí pokaždé, když je vyprovokujete.

PROVOKOVÁNÍ MIMIN

Vyprovokování armády mimin během svého kola:

- 1 Nechte **PROPADNOUT AKCE**
- 2 Houkněte „**PROVOKUJU!**“
- 3 Vybte si armádu mimin, kterou chcete vyprovokovat (v tomto případě pozemních).
- 4 Obratíte balíček vyprovokované armády mimin a sečtete sílu všech karet s miminy v tomto balíčku.

PROVOKUJU!



SÍLA
POZEMNÍ
ARMÁDY
MIMIN

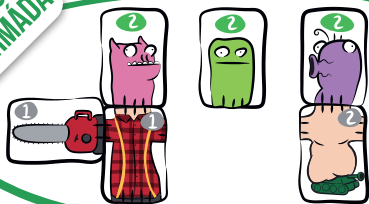
4

PROVOKOVÁNÍ MIMIN

Vyprovokovaná armáda mimin zaútočí na armády VŠECH hráčů s monstry stejného druhu kdekoli na stole.

VYPROVOKOVÁNÍ POZEMNÍCH MIMIN

VŠECHNA POZEMNÍ MONSTRA MUSÍ
BOJOVAT SPOLEČNĚ
JAKO JEDNA ARMÁDA



Bojovat musí všechny armády stejného druhu všech hráčů!
To znamená i armáda hráče, který mimina vyprovokoval!



PROVOKOVÁNÍ MIMIN

Vyhrává nejsilnější armáda.

VYHRÁVAJÍ MONSTRA

Hráč s nejsilnější armádou monster, která dokáže porazit mimina, vyhrává bitvu, a za odměnu si posbírá karty mimin.



VYHRÁVAJÍ MIMINA

Pokud armádu mimin žádný z hráčů nedokáže porazit, vyhrávají mimina a přesouvají se do odhazovacího balíčku.



Pokud mezi monstry a miminy dojde k remíze, vyhrávají monstra.



PROVOKOVÁNÍ MIMIN – PŘÍKLAD

VYPROVOKOVÁNÍ POZEMNÍCH MIMIN

POKUD MÁTE VÍC MONSTER STEJNÉHO DRUHU, BUDOU BOJOVAT SPOLEČNĚ.

HRÁČ 2

MUSÍ BOJOVAT

SÍLA POZEMNÍ ARMÁDY: 5

HRÁČ 1

SÍLA POZEMNÍ ARMÁDY: 0

HRÁČ 3

MUSÍ BOJOVAT

SÍLA POZEMNÍ ARMÁDY: 7

KDO MÁ VÍC BODŮ, VYHRÁVÁ BITVU!

SÍLA ARMÁDY POZEMNÍCH MIMIN: 4

STOUCI

STOUCI

4

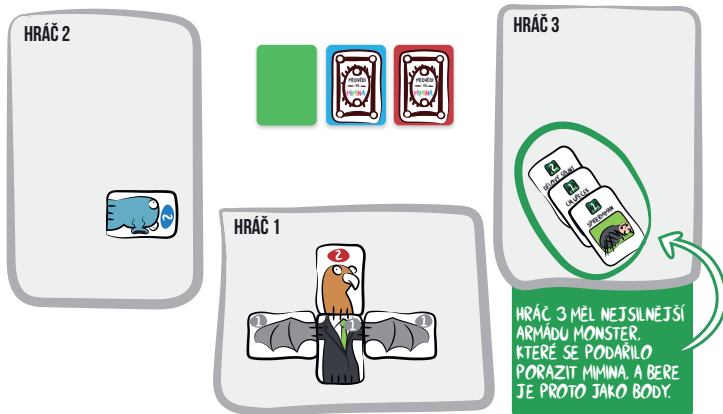
+

3

PROVOKOVÁNÍ MIMIN – DOHRA

Všechna monstra i mimina bojují pouze jednou!

Po bitvě se všechna zapojená monstra přesouvají do odhazovacího balíčku bez ohledu na to, kdo zvítězil.





PROVOKOVÁNÍ MIMIN – STRATEGIE

Jak vidno, provokování mimin dokáže smést ze stolu i masivní armády a představuje proto důležitý strategický prvek.

Armádu mimin můžete vyprovokovat v případě, kdy je vaše armáda monster dost silná na to, aby je sežrala, nebo je můžete vyprovokovat ke zničení armády jiného hráče dřív, než bude moc silná.

SUPER RADA:

Armádu mimin můžete vyprovokovat i v situaci, kdy sami nemáte žádná monstra stejného druhu. Jedná se o skvělý způsob, jak zdecimovat své protivníky!





ZKUSTE SI TO

Ať v rámci tréninků další hráč zkusí
vyprovokovat pozemní mimina.

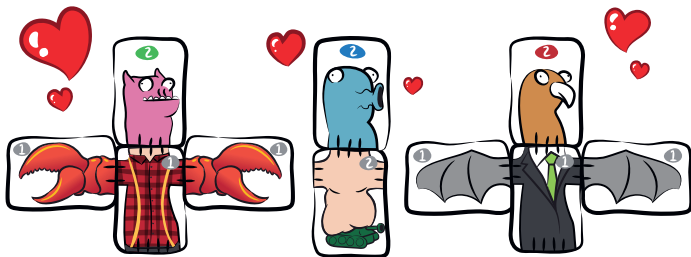
Pokud pozemní mimina ve hře zatím nejsou, vyprovokujte
jinou armádu mimin.





JDE SE HRÁT

Pokochejte se naposled svými monstry.



Za chvíli posbíráme všechny karty, dokončíme seznamovací hru a **DÁME SE DO TOHO NAOSTRO.**





JDE SE HRÁT

Posbírejte od všech hráčů všechny karty a monstra
a vezměte všechny karty z hrací desky.

OTEVŘETE BALÍČEK 2

V tomto balíčku najdete další mimina a zajímavé
karty, se kterými můžete tvořit ještě úchvatnější
monstra nebo škodit ostatním hráčům. Funkce
jednotlivých karet lze odušit z textu na kartách.





MEDVĚDÍ HLAVY

V tomto balíčku najdete pět medvědích hlav. Na chvíli si je odložte stranou.

Tyto karty patří mezi nejsilnější, ale zároveň mezi nejzranitelnější karty ve hře.

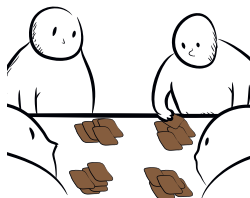
Všechny medvědí hlavy jsou všedruhové (pozemní, vodní, vzdušné). To znamená, že se musí zúčastnit KAŽDÉ bitvy. Používejte je proto s rozmyslem.

MEDVĚD
(DUHOVÝ)



PŘÍPRAVA

- 1 Karty z obou balíčků OPRAVDU dobře zamíchejte.
- 2 Každému hráči dejte jednu medvědí hlavu.
(Pokud nějaké medvědí hlavy přebývají, vraťte je do balíčku.)
- 3 Každému z hráčů rozdejte další čtyři karty, aby měli všichni v ruce medvědí hlavu a další čtyři náhodné karty.



Znovu platí, že veškeré rozdané karty s miminy umístíte na hrací desku lícem dolů a karty dobírejte, dokud jich nebudete mít pět.

- 4 Balíček rozdělte na tři stejně velké hromádky a ty umístěte lícem dolů na hrací desku.





KOLO HRÁČE

BĚHEM SVÉHO KOLA MÁTE NA VÝBĚR ZE TŘÍ MOŽNOSTÍ:

PROVÉST AKCE

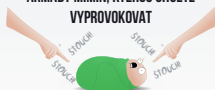
LIBOVOLNÁ KOMBINACE DOBRÁNÍ
A ZAHRÁNÍ KARET



NEBO

PROVOKOVAT

PROPADNUTÍ VŠECH AKCÍ A ZVOLENÍ
ARMÁDY MIMIN, KTEROU CHCETE
VYPROVOKOVAT



NEBO

BUFETIT

NECHÁTE PROPADNOUT VŠECHNY
AKCE A NAMÍSTO TOHO SI
Z ODHAZOVAČÍHO BALÍČKU VEZMETE
DO RUKY KARTU DLE SVÉHO VÝBĚRU



CO UŽ ZNÁME

NĚCO NOVÉHO

DŮLEŽITÉ: Kdykoli si hráč lízne kartu s miminem, musí ji přesunout na hrací desku. Líznutí a přesunutí mimina se počítá za 1 akci.

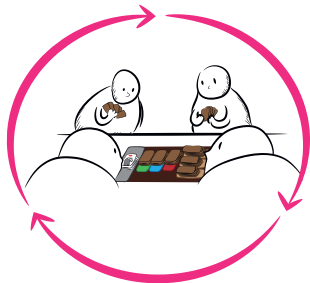




HRA

HRAJE SE PO SMĚRU HODINOVÝCH RUČIČEK

Seznamovací hra je za námi, takže nemusíte tři kola jenom sešívat monstra.



SUPER RADA:

Dobře si promyslete, kdy karty hrát a kdy je dobírat. Můžete se pokusit ihned začít budovat supersilnou armádu monster, nebo karty chvíli sbírat a nechat zatím boje jen na protivících.

Pamatujte, že pokud chcete vyhrát, musíte sežrat co nejmín!

JEŠTĚ MOMENT, ZBÝVÁ VÁM POSLEDNÍ STRÁNKA!

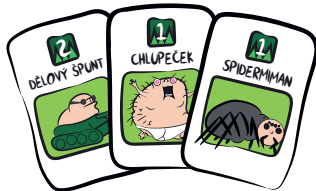




KONEC HRY

Po rozebrání všech karet vyhrává hráč s nejvíce body!

Body odpovídají součtu čísel na kartách sežraných mimin.



Jakmile si některý hráč dobře poslední kartu ze zbývajících dobíracího balíčku, dokončí svoje kolo, a pak všechny hráče včetně toho s poslední dobranou kartou čeká ještě jedno závěrečné kolo.



Pokud nechcete, není nutné během posledního kola využít všechny své akce.





KOLIK AKCÍ MÁ KAŽDÝ Z HRÁČŮ?

Během seznamovací hry měli všichni hráči k dispozici 2 akce na kolo. Počet akcí ale normálně závisí na počtu hráčů:

2 HRÁČI: 4 AKCE ZA KOLO
3 HRÁČI: 3 AKCE ZA KOLO
4+ HRÁČŮ: 2 AKCE ZA KOLO





A TO JE VŠE.

KONEC ČTENÍ, HURÁ DO HRY!

POKUD SI NEBUDETE VĚDĚT RADY, NAJDĚTE
SI STRÁNKU S NÁZVEM
„ODPOVĚDI NA OTÁZKY





BONUSOVÉ PRAVIDLO

Máte rádi pravidla a nemůžete bez nich ani na záchod?
Máme pro vás jedno bonusové.

SOUDNÝ ÚTOK

Jakmile každý z hráčů odehraje poslední kolo, proběhne ještě jeden konečný útok, při kterém se ignorují druhy mimin i monster. Všechny armády mimin na stole spojí své síly a zaútočí na všechny hráče. Hráč s nejsilnější spojenou armádou monster, která dokáže porazit mimina, vyhrává poslední bitvu a za odměnu si posbírá zbývající karty mimin. V opačném případě vyhrávají mimina a body z poslední bitvy si nikdo neodnáší.

Během poslední bitvy platí všechna tradiční pravidla pro bitvy.





PŮVODNÍ STAV

Při prvním otevření krabice jsou karty rozděleny do dvou balíčků. Pokud byste na jejich opětovném rozdělení na dva balíčky vyloženě trvali, vytvořte jeden balíček ze všech hlav, částí těla a mimin (87 karet) a vše ostatní uložte do druhého balíčku (20 karet).

Není to úplně jako před rozbalením hry, ale je to tomu dost blízko pro všechny vaše potřeby.

