

PRAVIDLÁ

# Little Monster

THAT CAME FOR LUNCH AND SATYED FOR TEA



Hra od autorov Robin Lees a Steve Mackenzie



V Príšerákove je čas obeda a všetky príšerky, malé aj veľké, si chcú naplniť svoje brušká! Stôl je prestretý, jedlo výborne vonia a preteky v jedení sa môžu začať. Prejdite so svojimi príšerkami okolo stola a staňte sa najväčším labužníkom na svete.

## Prehľad hry

Little Monster That Came For Lunch And Stayed For Tea (v pravidlách len ako Little Monster), je závodná hra pre 2 – 4 hráčov na cca 30 minút. Každý hráč ovláda 2 príšerky a snaží sa poraziť svojich súperov v pretekoch. Hraním kariet z ruky utišia hráči príšerkám hlad a posunú ich bližšie ku koncu stola. Preteky začínajú v momente, kedy sa príšerky stretnú na obed a pokračujú, až kým sa dve príšerky jedného hráča nedostanú na koniec stola – a vyhrajú tak hru.

## Herné komponenty

Little Monster obsahuje 54 kariet,  
14 žetónov a pravidlá

★ 40 kariet jedál

★ 14 kariet príšeriek

★ 14 žetónov príšeriek



# Príprava hry

1. Karty rozdeľte do dvoch balíčkov. Jeden balíček s kartami príšeriek a jeden balíček s kartami jedál. Obidva balíčky samostatne zamiešajte.
2. Balíček s kartami jedál položte na jednu stranu na dosah všetkým hráčom ako doberací balíček a nechajte miesto na vytvorenie odhadzovacieho balíčka.
3. Každý hráč dostane náhodne dve karty príšeriek. Hráči by mali karty príšeriek odhaliť.
4. Každý hráč dostane žetóny príslušných príšeriek.
5. Keď všetci hráči už majú príšerky, vytvorte rad zo 4 kariet príšeriek, ktoré položíte lícom nadol, (so stranou stola nahor) tak, aby sa kratšími stranami dotýkali jedna druhej.
6. Každý hráč si teraz položí obidva žetóny svojich príšeriek na pravý spodný tanier na karte stola.
7. Každý hráč si náhodne potiahne lícom nadol dve karty jedla. Hráči si držia karty na ruke, takže si ich môžu hocikedy pozrieť, ale neukazujú ich ostatným hráčom.
8. Hru začína hráč, ktorý mal naposledy nočnú moru.



# Stôl a žetóny príšeriek

Každú vašu príšerku symbolizuje unikátny žetón. Keď sa príšerka potrebuje posunúť, posuňte jej žetón na ďalší tanier na stole, čím ju pohnete bližšie k cieľovému políčku. Dve štvrtiny taniera, ktoré sa dotýkajú, sa považujú za jeden tanier. Štvrtiny tanierov naľavo a napravo sa tiež považujú za celé taniere. Pravý spodný tanier je štartovacie políčko. Pravý horný tanier je cieľové políčko.

Príšerka ukončí svoje preteky, keď sa dostane na posledný tanier (vpravo hore). Keď sa to stane, položte žetón danej príšerky na príslušnú kartu príšerky. Kedykoľvek, keď vám text na karte hovorí, že máte posunúť príšerku, posuňte žetón, ktorý symbolizuje danú príšerku. Posun o 1 políčko dopredu znamená posun žetónu príšerky o 1 políčko bližšie k cieľovému políčku. Posun a 1 políčko dozadu znamená posun žetónu príšerky o 1 políčko bližšie k štartovaciemu políčku. Príšerka sa nikdy nemôže posunúť pred štartovacie políčko. Akýkoľvek pohyb za štartovacie políčko ignorujte.

## Priebeh hry

Hráči sa striedajú v ťahoch, počnúc prvým hráčom a ďalej v smere hodinových ručičiek. Váš ťah pozostáva z troch krokov:

1. Aktivácia špeciálnej schopnosti príšerky.
2. Potiahnutie karty jedla.
3. Nakŕmenie príšerky.



### 1. Využitie špeciálnej schopnosti príšerky

Každá príšerka má svoju špeciálnu schopnosť. Niektoré z týchto schopností sa aktivujú na začiatku ťahu. Ak máte príšerku so schopnosťou „At the start of your turn...“ („Na začiatku tvojho ťahu...“), aktivujte jej schopnosti práve teraz.

### 2. Potiahnutie karty jedla

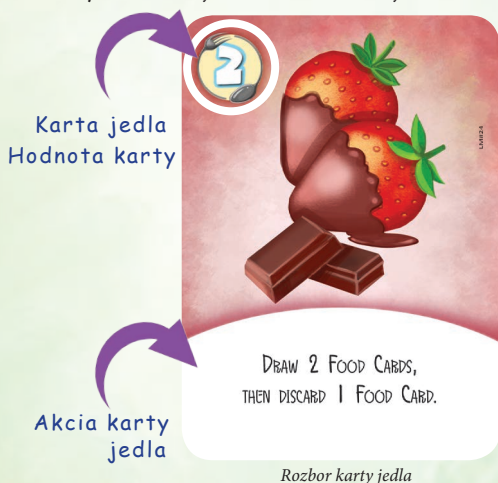
Po aktivácii schopnosti vašej príšerky si potiahnite 1 kartu jedla. Počet kariet jedál na ruke nie je limitovaný. Ak ste si potiahli vo svojom ťahu kartu jedla a celková hodnota všetkých vašich kariet jedál je viac než 30, musíte v danom ťahu vykonať aj tretí krok Nakŕmenie príšerky. Ak si potrebujete potiahnuť kartu jedla a balíček je prázdny, zamiešajte odhadzovací balíček a vytvorte nový.



### 3. Nakrmenie príšerky

Vyberte si jednu zo svojich príšeriek a vložte pred seba lícom nahor karty z ruky. Ak zahráte karty jedál s celkovou hodnotou **15** a viac, posuňte žetón danej príšerky o **1** políčko dopredu. Ak sa týmto pohybom dostanete na cieľové políčko, okamžite žetón príšerky presuňte na kartu príslušnej príšerky. Táto príšerky práve dojedla, viac už na ňu **neplatia** žiadne efekty zo schopností iných príšeriek alebo z kariet jedál.

Ak je celková hodnota kariet vyššia než **15**, musíte otočiť **1** zahraniú kartu jedla lícom nadol a opäť skontrolujte hodnotu zvyšných kariet jedál. Ak je celková hodnota stále vyššia než **15**, vezmite si kartu jedla, ktorá je lícom nadol naspäť na ruku a ďalšiu kartu otočte **lícom nadol**. Pokračujte až pokiaľ nebude celková hodnota na zahraniých kartách jedál **15** alebo menej.



Keď je celková hodnota kariet jedál **15** alebo menej, musíte vyhodnotiť všetky akcie na kartách jedál, ktoré sú pred vami vyložené **lícom nahor**. Akcie môžete vyhodnocovať v ľubovoľnom poradi. Keď ste vyhodnotili všetky akcie na kartách jedál, odhodte všetky vyložené karty (aj kartu jedla otočenú lícom nadol, ak takú máte) na odhadzovací balíček. Poradie v akom karty odhodíte si určíte sami.



Ak ste nakrmili jednu zo svojich príšeriek, môžete tento krok vykonať opäť. Buď si vyberiete rovnakú príšerku, alebo nakrmíte tú druhú.



**Dôležité:** V hre sú 2 príšerky so špeciálnou schopnosťou, ktoré upravujú celkovú hodnotu kariet, aby ste ich nakrmili (Francine a Kenneth). Kedykoľvek, keď krmíte tieto príšerky, platia všetky uvedené pravidlá, ale celková hodnota kariet je zmenená (12 pri Francine a 20 pri Kennethovi).



#### Príklad

Anna zahrála karty jedál s hodnotami 5, 4, 1, 5, takže jej celková hodnota je 15. Anna **musí** vyhodnotiť akcie **na všetkých** svojich vyložených kartách.

Robo zahrál karty jedál s hodnotami 9, 4, 3, takže jeho celková hodnota je 16. Robo **musí** otočiť jednu zo svojich kariet jedál lícom nadol a potom vyhodnotiť akcie na zvyšných dvoch kartách.

Tina zahrála karty jedál s hodnotami 7, 5, 4, 3, takže jej celková hodnota je 19. Teraz má Tina na výber:

- 1) Otočí lícom nadol 7, 5, alebo 4 a potom vyhodnotí akcie na zvyšných troch kartách.
- 2) Otočí lícom nadol 3, vráti si ju na ruku, potom otočí 7, 5, alebo 4 a vyhodnotí akcie na zvyšných dvoch kartách.

## Najrýchlejšia a najpomalšia príšerka

Efekty viacerých kariet sa vzťahujú na najrýchlejšiu a najpomalšiu príšerku. Najrýchlejšia príšerka je tá, ktorej žetón je najbližšie k cieľovému políčku. Nevzťahuje sa to na príšerky, ktorých žetóny už postúpili na cieľové políčko a hru opustili. Tieto príšerky už nie sú v hre.

Najpomalšia príšerka je vždy príšerka, ktorá je najďalej od cieľového políčka (najbližšie k štartovaciemu políčku). Vzťahuje sa to aj na príšerku, ktorá ešte stále stojí na štartovacom políčku. Čo je dôležité, žiadna schopnosť príšerky alebo efekt karty jedla nemôže posunúť príšerku pred štartovacie políčko.

Ak je medzi najpomalšou a najrýchlejšou príšerkou remíza, žiadna príšerka nie je ani najpomalšia ani najrýchlejšia.

Niektoré karty sa vzťahujú na **vašu** najrýchlejšiu alebo najpomalšiu príšerku. V takomto prípade sa pozeráte len na svoje vlastné príšerky. Takže vaša najrýchlejšia príšerka je tá, ktorá je najbližšie k cieľovému políčku a najpomalšia je tá, ktorá je najďalej od neho. Ak sú obidve vaše príšerky na rovnakom políčku (alebo ak jedna z nich už hru ukončila), žiadna z príšeriek nie je ani najrýchlejšia ani najpomalšia.



# Vyhodnotenie akcie na karte jedla a schopnosti príšeriek

Kedykoľvek, keď máte vyhodnotiť akciu alebo schopnosť, ktorá sa vzťahuje na najrýchlejšiu/najpomalšiu príšerku (vašu, alebo vo všeobecnosti) a momentálne nie je žiadna príšerka najrýchlejšia/najpomalšia, akciu alebo schopnosť nevyhodnocujete. Týka sa to aj akcií, aj schopností príšeriek.

Keď nemôžete vyhodnotiť celú akciu na karte jedla alebo schopnosť príšerky, nevyhodnocujete ju vôbec. Jedinou výnimkou je pohyb príšerky, ak počet posunov je vyšší než počet dostupných políčok na stole. V tomto prípade len posuňte žetón príšerky na cieľové políčko a zvyšné posuny jednoducho ignorujte.

## Vít'azstvo

Prvý hráč, ktorý sa dostane so svojimi príšerkami na cieľové políčko na konci stola, sa stáva víťazom hry.

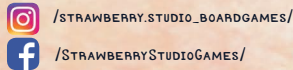
## Prosím nezabudnite!

- Pravidlá na kartách majú vždy prednosť pred týmito pravidlami (nikdy sa ale nevzťahujú na príšerky, ktoré už hru ukončili).
- Akcie na kartách jedál sú povinné, pokiaľ tam nie je „**may**“ („**smiete**“).
- Ak akciu na karte jedla nemôžete vyhodnotiť úplne, celú akciu **MUSÍTE** ignorovať.
- Ak sú texty na rôznych kartách v rozpore, aktívny hráč si ich vyhodnotí v ľubovoľnom poradí.
- Ak sú obe vaše príšerky na rovnakom políčku, alebo máte v hre už len jednu príšerku, nie je žiadna vaša príšerka ani najrýchlejšia ani najpomalšia.
- Karty vždy odhadzujte na odhadzovací balíček otočené lícom nahor.
- Ak nakrmete svoju príšerku, **musí** sa pohnúť.
- Žiaden krok späť. Keď sa príšerka raz pohne, niet cesty späť.



# Credits

Game design: Robin Lees & Steve Mackenzie    Rules and box graphics: Agnieszka Kopera  
Game development: Błażej Kubacki    English rules: Robin Lees, Steve Mackenzie  
Artwork and graphics: Anna Kędzior    and Błażej Kubacki



© 2018 Strawberry Studio. All rights reserved. Little Monster That Came For Lunch And Stayed For Tea is a trademark and property of Strawberry Studio. The game as the whole or any part of it cannot be reproduced without the written consent of Strawberry Studio.

For more information about Little Monster, please visit [WWW.STRAWBERRY.STUDIO](http://WWW.STRAWBERRY.STUDIO). If your copy of Little Monster is missing any components or if any game components are defective, please contact our customer support at <http://strawberry.studio/customer-support/>.

