

Aňauštejnové

PRAVIDLA HRY



MN
XY

V mňauštejské éře vyznává kočičí šlechta vysoce kultivovaný životní styl. Vlivní příslušníci vyšších kočičích vrstev jsou zbožní a kultivovanost je pro ně otázkou bontonu. Barokní plesové šaty, korzety a límečky bohatě zdobené krajkou a zlatými výšivkami – to vše ostře kontrastuje s prosazovanou společenskou skromností. Etiketa vyžaduje, aby šlechta přišla s vlastní odpovědností, přísnými morálními standardy a především... se svrchovanou sebekontrolou.

Elitní kruhy proto vymyslely nejvyšší zkoušku odhodlání v podobě nového koníčku: ornitologie, vznešené záliby věnující se studiu ptáků. Konzumaci opeřené fauny považují nóbl kočky za nedůstojnou. Je to zastaralý instinkt a tento nedostatek kultivovanosti je třeba rázně potlačit. Pouze nejvybranější kočičí smetánka ví, jak ovládnout tento prastarý pud. Věnují se sběru a studiu toho, co bylo kdysi považováno výhradně za vynikající pochoutku. Ale bohužel... Čas od času se i ten nejkultivovanější kocour stane obětí nekontrolovatelného nutkání. Když je na dosah tolik drůbeže, je těžké odolat malému faux pas... I když to může mít vážné následky.

CÍL HRY

Nasbírejte co nejvíce krocanů, slepic a pávů a použijte k tomu co nejméně urozených koček. Po posledním kole vyhrává hráč, který ve svém paláci nashromáždil nejvyšší počet bodů.

Hra obsahuje – 110 karet

90 karet s modrou
rubovou stranou
rozdělených
následně:



6 vévodkyň



5 baronek



4 markýzové



28 krocanů



21 slepic



14 pávů



2 vyzábě
krůty



2 vyděšené
slepice



2 oškubaní
pávi



2 Mňauštejnové



4 ptákoholiči

6 žetonů



1 směrový žeton



5 volebních žetonů

15 karet s červenou
rubovou strana-
nou rozdělených
následně:



6 výstavních ptáků



6 bonusových karet



1 královna



2 mňauléry

5 karet paláců



Příprava hry

Každý hráč před sebe položí kartu paláce a volební žeton. Zamíchejte všechny karty s **modrým rubem** a rozdělte je na hromádky lícem dolů podle návodu uvedeného níže. Všechny zbývající karty odhodte lícem dolů, nebudete je potřebovat.

- **Pro 5 hráčů:** odhodte 0 karet a vytvořte 4 hromádky po 15 kartách a 3 hromádky po 10 kartách.
- **Pro 4 hráče:** odhodte 6 karet a vytvořte 5 hromádek po 12 kartách a 3 hromádky po 8 kartách.
- **Pro 3 hráče:** odhodte 3 karty a vytvořte 7 hromádek po 9 kartách a 4 hromádky po 6 kartách.
- **Pro 2 hráče:** odhodte 6 urozených koček (2 od každého druhu) a 6 náhodných karet a vytvořte 6 hromádek po 10 kartách a 3 hromádky po 6 kartách.

Zamíchejte všechny karty s **červeným rubem** a rozložte je lícem dolů přes menší hromádky karet s modrým rubem. Ujistěte se, že všechny hromádky obsahují po tomto kroku stejný počet karet. Všechny zbývající karty odhodte lícem dolů.

- **Pro 5 hráčů:** odhodte 0 karet a položte 5 karet na každou ze 3 nejmenších modrých hromádek.
- **Pro 4 hráče:** odhodte 3 karty a položte 4 karty na každou ze 3 nejmenších modrých hromádek.
- **Pro 3 hráče:** odhodte 3 karty a položte 3 karty na každou ze 4 nejmenších modrých hromádek.
- **Pro 2 hráče:** odhodte 3 karty a položte 4 karty na každou ze 3 nejmenších modrých hromádek.

Z první hromádky (obsahující pouze modré karty) rozdejte 3 karty každému hráči lícem dolů. Karty, které hráči dostali, si vezmou do ruky.

Důležité! *Ve hře dvou hráčů dostane každý hráč 5 karet.*

Na další hromádku karet umístěte směrový žeton. Na tom, která strana směrového žetonu míří během prvního kola nahoru, nezáleží.

Důležité! *Ve hře dvou hráčů se směrový žeton nepoužívá.*



Zahájení hry

Hra se hraje v jednotlivých kolech. V každém kole se rozdává hromádka karet ze stolu, poté se směrový žeton otočí a položí na další hromádku karet. Hromádky, které obsahují karty s červeným rubem, se použijí až poté, co se rozdají všechny hromádky karet pouze s modrým rubem. **(A)**

Každý tah se skládá ze **3 fází**:

1. fáze: Nabídky

Každý hráč rozdělí karty, které dostal, na 2 hromádky s nabídkami: odhalenou nabídku (s kartami lícem nahoru) a skrytou nabídku (s kartami lícem dolů). **(B)** Každý hráč teď umístí tyto 2 hromádky před hráče vlevo nebo vpravo, podle šipky směrového žetonu.

- K vytvoření 2 hromádek s nabídkami se musí použít všechny karty, které se právě rozdaly. **Od druhého kola si můžete vzít až 2 karty, které už máte před sebou vyloženy z předchozích kol, a přidat je do svých aktuálních nabídek!** **(C)**

Důležité! Nemusíte ostatním hráčům říkat, které karty jste přidali. Hráči by měli sledovat hru a sami musí přijít na to, které karty by to mohly být.

Důležité! Během prvního kola před sebou hráči ještě nemají žádné karty.

- Můžete se sami rozhodnout, jak chcete své nabídky sestavit. Můžete vyložit odhalenou nabídku, která neobsahuje žádné karty, a vedle ní skrytou nabídku obsahující všechny karty, které vám byly v daném kole rozdány, i karty, které si můžete vzít z vyložených karet z předchozích kol. **D**



- Dokud všichni hráči ještě nesestavili své nabídky, můžete svou odhalenou nabídku zatím skrýt, například pod karty nabídky skryté. Teprve když jsou všichni hráči připraveni, odkryjí své nabídky současně. Všechny karty každé odhalené nabídky musí být jasně viditelné, stejně jako počet karet každé skryté nabídky.
- Jakmile všichni hráči umístí své nabídky před hráče po své levici nebo pravici, každý z nich si vybere 1 ze 2 nabídek, které má k dispozici.
- Pokud zvolíte skrytou nabídku, umístěte svůj volební žeton modrou stranou nahoru. Pokud zvolíte odhalenou nabídku, umístěte svůj volební žeton bílou stranou nahoru. Dokud si všichni hráči nevyberou, zakryjte si volební žeton rukou, aby ho ostatní neviděli.
- Jakmile se všichni hráči rozhodnou, vezmou si zvolenou nabídku karet do ruky. Zpět do ruky si každý vezme také vlastní nabídku, která nebyla vybrána protihráčem.



Volba –
odhalená
nabídka



Volba –
skrytá
nabídka

2. fáze: Řazení

- Položte všechny karty, které máte nyní v ruce, lícem nahoru na stůl. Rozdělte je podle ptačích druhů a přidejte k nim odpovídající urozené kočky. Jinými slovy, dejte k sobě **všechny** krocany, vyzábblé krůty a vévodkyně, **všechny** slepice, vyděšené slepice a baronky a **všechny** pávy, oškubané pávy a markýzy.



- Pokud jsou na stole nějaké karty z předchozích kol, přidejte k nim nové karty.
- Pokud máte ptákolika, vyneste ho nakonec. Ptákolik ukořistí všechny ptáky ptačího druhu, který má po součtu bodů druhou nejvyšší hodnotu. Při určování této hodnoty se počítají pouze ptáci, a to s plusovými i minusovými body. **Urozené kočky se vynechávají.** Dejte všechny ptáky tohoto druhu (včetně ptáků s minusovými body) na hromádku odhozených karet společně s ptákolikem. Všechny urozené kočky zůstanou tam, kde jsou! Pokud má druhou nejvyšší hodnotu několik druhů ptáků, můžete si vybrat, který z těchto druhů vyřadíte.



- Pokud jste v této fázi dostali více ptákoholiků, budete muset vyřadit oba druhy ptáků s nejnižšími hodnotami součtu bodů. V takovém případě si můžete ponechat jen ptačí druh s nejvyšší hodnotou součtu bodů.

Důležité! Pokud máte jen 1 ptačí druh, tj. nemáte žádný druh s druhou nejvyšší hodnotou součtu bodů, případné ptákoholiky odhodíte bez ztráty ptáků.

Příklad:

Ptákoholik ukořistí vaše ptáky s druhou nejvyšší hodnotou součtu bodů.

9 bodů



6 bodů



4 body



- Mňauštejnové jsou na vrcholu společenského žebříčku. Můžete je přidat k jakémukoli ptačímu druhu a kdykoli během hry mohou přecházet od jednoho ptačího druhu k jinému. Pokud chcete ochránit ptačí druhy (viz „3. fáze: Ochrana“), ale nemáte odpovídající urozené kočky, můžete k tomuto druhu přidat Mňauštejna.

Důležité! Pokud máte odpovídající urozené kočky, musíte je přidat k příslušnému druhu ptáků. Jako každou jinou kartu můžete i Mňauštejna zahrnout do nabídky pro spoluhráče po své levici nebo pravici.



3. fáze: Ochrana

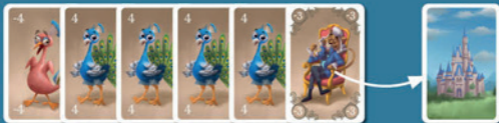
Každý hráč může ochránit jeden nebo více svých ptačích druhů tak, že **všechny** ptáky tohoto druhu (včetně těch s minusovými body) a **všechny** přidružené urozené kočky nebo Mňauštejny schová pod svou kartu paláce. Celková hodnota tohoto druhu a jeho urozených koček je tak v bezpečí před ptákoholikem.

- K ochraně ptačího druhu potřebujete alespoň 1 urozenou kočku nebo Mňauštejna. Ptačí druhy bez urozené kočky nebo Mňauštejna nelze ochránit!

Důležité! Pokud budete chtít v příštím kole ochránit ptáky stejného druhu, musí je do paláce opět doprovodit alespoň 1 urozená kočka nebo Mňauštejn.

Důležité! V každém kole, včetně kola posledního, je možné ochránit několik druhů ptáků. Hráči se můžou kdykoli podívat na karty, které mají schované pod kartou paláce.

Tímto je ukončeno první kolo. Po každém kole se rozdává nová hromádka karet. Otočte směrový žeton a položte ho na další hromádku. Můžete začít další kolo hry.



Karty s červeným rubem

Během posledních kol hry dostane každý hráč také 1 kartu s červeným rubem (nebo 2 ve hře pro 2 hráče). Používají se v obou nabídkách, stejně jako karty s modrým rubem.

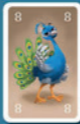
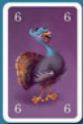
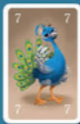
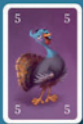
Přehled karet



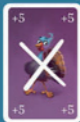
Královna: Nejvýznamnější z Mňauštejnů s hodnotou -1 může být přidána k jakémukoliv ptačímu druhu a přecházet mezi ptačími druhy kdykoli během hry.



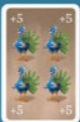
Mňaulér: Tento ptačí závislák od vás ukořistí ptačí druh s nejvyšší hodnotou součtu bodů.



Výstavní ptáci:
Ptáci s mimořádně vysokou bodovou hodnotou



Bonusová karta:
5 bonusových bodů, pokud
v paláci nemáte žádné ptáky
druhu zobrazeného
na bonusové kartě



Bonusová karta:
5 bonusových bodů, pokud
máte v paláci alespoň tolik
ptáků z druhu zobrazeného
na bonusové kartě

Bonusová karta: Na konci hry můžete získat s bonusovou kartou 5 bonusových bodů. Za některé karty získáte 5 bodů, pokud v paláci nemáte žádné ptáky druhu zobrazeného na bonusové kartě, za některé získáte 5 bodů, pokud máte v paláci alespoň tolik ptáků z druhu zobrazeného na bonusové kartě. Do výpočtu těchto bonusů se počítají také výstavní ptáci, vyzáblé krůty, oškubaní pávi a vyděšené slepice.

Důležité! Během **2. fáze: Řazení** nejsou bonusové karty umístěny před hráče, ale přímo pod jejich kartu paláce.

Důležité! Během **1. fáze: Nabídky** můžete přidat karty s červeným rubem do svých nabídek hráči vedle vás, stejně jako jakékoli jiné karty. Výjimkou jsou bonusové karty, které se dávají přímo pod kartu paláce během **2. fáze: Řazení**.

Konec hry

Hra končí po posledním kole. Všichni neochránění ptáci se vyřadí ze hry, stejně tak i všechny zbývající urozené kočky a Mňauštejnové. Všichni hráči poté sečtou plusové body na kartách **pod svou kartou paláce**, včetně všech bodů z bonusových karet. Z tohoto součtu odečtete všechny minusové body. Vítězem hry se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

MŇAUŠTEJNOVÉ – VARIANTA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Platí všechna pravidla základní hry s několika malými změnami:

- Při zajišťování ochrany ptačího druhu ho musí doprovodit místo všech odpovídajících urozených koček, které má hráč k dispozici, jen 1 taková kočka. Nezapomeňte, že ptačí druh nelze ochránit bez odpovídající urozené kočky nebo Mňauštejna.
- Do karet, které nabííte sousedovi, nesmíte přidávat ty, které už máte vyložené před sebou.

MŇAUŠTEJNSKÝ HOD MINCÍ

Místo obracení směrového žetonu v každém kole si s ním hoďte jako s mincí.



BE A R3BEL

    @mnkyentertainment



@mnkyentertainment



MNKY
ENTERTAINMENT



8-99



2-5



30



© 2023 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2023 REBO International CZ, spol. s r. o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
rebo@rebo.cz

www.mnkyentertainment.cz

Koncept: Robert Brouwer,
Douwe Terluin

Ilustrace: Mohamed Ali
Z anglického překladu holandského
originálu *Cattitude*

Překlad: Zuzana Bělohávková
Redakce: REBO International CZ
Sazba a příprava pro CTP:
AMOS TYPO, s. r. o.

1. vydání 2023

004590601G

Vyrobeno a vtištěno v Číně.
Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto produktu nesmí
být reprodukována bez předchozího
písemného souhlasu MNKY Entertain-

ment. Společnost MNKY Entertainment
vyvinula tuto hru s maximální péčí,
přesto nemůže nést odpovědnost za
jakékoli neblahé následky, ke kterým
by mohlo vlivem hry nebo případných
chyb v ní dojít.

POZOR! Hra obsahuje malé části,
které by nejmenší děti mohly vdech-
nout či spolknout nebo se jimi zadusit.
U dětí do tří let se při zacházení dopo-
ručuje dohled dospělé osoby.