

# SCARE It!

A GAME BY ADRIAN DINU



PRAVIDLÁ

1-8 HRÁČOV 20 MINÚT VEK 8+

# ÚVOD

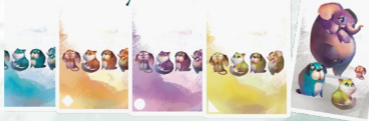
**Scare it!** je hra pre 1 až 8 hráčov, v ktorej sa snažíte získať najviac víťazných bodov. Víťazné body získate za všetky zhody medzi zvieratkami, ktoré ostali na stole a vašimi tajnými kartami alebo kartou, ktorú dostanete na začiatku hry. V každom ťahu použijete jednu kartu, aby ste vystrašili jedno zvieratko von z hry a možno posunuli karty na hracej ploche. Hra končí a víťazné body si započítate v okamihu, keď je niektorý stĺpec prázdny alebo nie je možné vystrašiť žiadne zvieratko.

## OBSAH

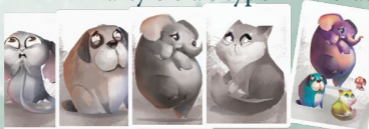
\* 32 kariet zvieratiek



\* 4 karty cieľa s farbou zvieratka



\* 4 karty cieľa s typom zvieratka



\* Pravidlá



# PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte všetky karty zvieratiek a uložte ich na stôl do obdĺžnika 4 x 8 (rady a stĺpce). (obr.1)



Obrázok 1: Príklad prípravy kariet

Ak hráte hru v 2, 3 alebo 4 hráčoch, platia pre vás nasledovné pravidlá. Pravidlá pre hru v 5 až 8 hráčoch a na sólo hru nájdete na konci pravidiel.

Každý hráč dostane dve karty cieľov: jednu s typom zvieratka a druhú s farbou zvieratka. Na svoje karty cieľov sa môžete kedykoľvek počas hry pozrieť, mali by ste ich však držať v tajnosti, aby ich ostatní hráči nevideli.

Najdesivejší hráč by sa mal stať prvým hráčom. Ak sa neviete rozhodnúť kto z hráčov by to mohol byť, skúste zarevať na ostatných a vyplašiť ich.

Teraz ste pripravení na hru Scare it!

## CIEĽ HRY

Každý hráč má na svojich kartách cieľov typ a farbu zvieratka. Počas hry sa snaží každý o to, aby na konci hry ostalo na stole čo najviac kariet s **typom** a/alebo **farbou** zvieratka rovnakých ako je typ a farba na jeho kartách cieľov. Za každú takú zhodu získa hráč víťazné body.



# PRIEBEH HRY

Počnúc prvým hráčom sa v smere hodinových ručičiek hráči striedajú v ťahoch až pokiaľ sa nespustí koniec hry. Vo svojom ťahu musíte vystrašiť jedno zvieratko. Podľa **Pravidla strašenia** si musíte vybrať jednu kartu zvieratka a použiť ju na vystrašenie iného zvieratka, ktoré s ním ortogonálne susedí. Vystrašené zvieratko sa odstráni z hry, čím sa vytvorí prázdne miesto. Môžete (**ale nemusíte**) posunúť zvieratko, ktorým ste strašili na takto vytvorené prázdne miesto. Ak vznikne medzera, posuňte všetky karty v danom stĺpci smerom nadol.

## PRAVIDLO STRAŠENIA

**Pravidlo strašenia** je veľmi jednoduché: slon vystraší psa, pes vystraší mačku, mačka vystraší myš a myš vystraší slona.

**Dôležité:** Každé zvieratko môže vystrašiť len jedno zvieratko. Takže hoci pes vystraší mačku a mačka myš, pes nemôže vystrašiť myš!



## PRÍKLAD



- 1) Janka sa rozhodla použiť žltú mačku, aby vystrašila fialovú myš naľavo.
- 2) Fialová myš sa odstráni z hry a vráti späť do krabice.



- 3) Janka sa rozhodne posunúť žltú mačku na prázdne miesto, ktoré ostalo po fialovej myši.



- 4) Potom sa musí posunúť fialová mačka o riadok nižšie.



# KONIEC HRY

Hra končí hneď ako ostane jeden stĺpec prázdny, alebo ak hráč nemôže vykonať svoj ťah (na stole nie je zvieratko, ktoré môže vystrašiť iné zvieratko). Všetci hráči odhalia svoje karty cieľov a získajú víťazné body nasledovne:

\* **1 víťazný bod** za každú kartu zvieratka na stole, ktorá má **rovnakú farbu** ako karta cieľa s farbou zvieratka,

\* **1 víťazný bod** za každú kartu zvieratka na stole, ktoré je **rovnakého typu** ako zvieratko na karte cieľa s typom zvieratka.

Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov sa stáva víťazom. V prípade remízy sa hráči delia o víťazstvo.

## PRÍKLAD



1 Maťko má kartu cieľa so žltou farbou a na karte typu je pes 2.

Na stole ostalo 5 žltých zvieratiek a 3 psi, čo je celkovo (5+3) 8 bodov. Keďže každý žltý pes na stole sa zhoduje aj s farbou aj s typom Maťkových kariet cieľov, prinesú mu tieto karty 2 víťazné body každá.

## VARIANTY

### TÍMY

V tomto variante sa 4, 6 alebo 8 hráči rozdelia na tímy po dvoch. Pri príprave hry dostane jeden člen tímu kartu cieľa s farbou zvieratka a druhý člen tímu dostane kartu cieľa s typom zvieratka. Hráči si nesmú medzi sebou posúvať informácie o svojich kartách cieľov, ani v tímoch, ani s ostatnými hráčmi.



Hráči by si mali sadnúť okolo stola nasledovne: Tím 1, Tím 2, Tím 3, Tím 4, Tím 4, Tím 3, Tím 2, Tím 1.

Hra končí za rovnakých podmienok ako štandardná hra. Hráči zvíťazia ako tím. Každý tím získa jeden víťazný bod za každú zhodu čo sa týka farby na cieľovej karte a na kartách, ktoré ostali na stole a jeden víťazný bod za každú zhodu čo sa týka typu zvieratka na cieľovej karte a na kartách, ktoré ostali na stole.

## ALL INCLUSIVE

V tomto variante súťaží všetkých 8 hráčov každý sám za seba. Pri príprave hry urobte tieto zmeny: hráči si posadajú okolo stola a rozhodnú, kto bude prvým hráčom. Prvý hráč dostane kartu cieľa s typom zvieratka, ďalší hráč dostane kartu cieľa s farbou zvieratka, tretí hráč dostane kartu cieľa s typom zvieratka a tak ďalej, až pokiaľ každý hráč nemá jednu kartu cieľa.

Hra prebieha podľa štandardných pravidiel.

Koniec hry nastáva v momente, keď sú prázdne **dva** stĺpce, alebo ak hráč nemôže vykonať svoj ťah (žiadne zvieratko nemôže vystrašiť iné). Keď sa vyprázdni jeden stĺpec, karty posuňte, aby ste vyplnili medzeru.

Hráči s kartou cieľa s farbou zvieratka získajú 1 víťazný bod za každú kartu rovnakej farby, ktorá ostala na stole a hráči s kartou cieľa s typom zvieratka získajú 1 víťazný bod za každú kartu rovnakého typu zvieratka, ktorá ostala na stole. Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov sa stáva víťazom.

## ALL INCLUSIVE JUNIOR

Tento variant je veľmi podobný variantu **ALL INCLUSIVE**, akurát hra končí, keď sa vyprázdni **1 stĺpec**. Tento variant je jednoduchší a odporúčame ho pre deti alebo hráčov začiatočnikov.

## HRA PRE EXPERTOV

Hra končí vtedy, ak hráč nemôže vykonať svoj ťah (žiadne zvieratko nemôže vystrašiť iné zvieratko). Hra potrvá dlhšie, ale môžete ju kombinovať s ktorýmkoľvek variantom. Opäť tu platí, že ak sa vyprázdni niektorý stĺpec, jednoducho len karty posuňte, aby ste vyplnili medzeru.



# Sólo mód 1

Pri príprave hry postupujte rovnako ak pri hre pre viac hráčov. Sólo hra nekončí v momente, keď sa vyprázdni stĺpec. Sólo hra končí vtedy, keď už žiadne zvieratko nemôže byť vystrašené. Opäť platí, že ak sa v priebehu hry vyprázdni stĺpec, karty posuňte, aby ste vyplnili medzeru. Nasledovné pravidlá pre prípravu hry a podmienky konca hry platia pre Sólo mód 1 a Sólo mód 2.

As sa rozhodnete pre sólo variant, pokúsite sa vystrašiť všetky zvieratká okrem jedného. Ak sa rozhodnete pre jednoduchú sólo hru, neberte si na začiatku hry žiadne karty cieľov. Jednoducho hrajte tak, aby ste vystrašili všetky zvieratká okrem jedného. Ak máte odvalu, skúste náročnú sólo hru: potiahnite si na začiatku hry kartu cieľa s typom zvieratka a kartu cieľa s farbou zvieratka. Platia všetky rovnaké pravidlá okrem toho, že aby ste získali víťazné body, karty, ktoré ostanú na stole sa musia zhodovať aj s typom aj s farbou na vašich kartách cieľov.

# Sólo mód 2

Cieľom tohto módu je vystrašiť čo najviac zvieratiek skôr než nastane koniec hry a získať čo najmenej víťazných bodov (presne naopak ako je tomu v hre pre viac hráčov). Na konci hry získate jeden víťazný bod za každú kartu mimo hry, jeden ďalší víťazný bod za každú kartu zvieratka, ktorá sa zhoduje s vašou kartou cieľa typu zvieratka a jeden ďalší víťazný bod za každú kartu zvieratka, ktorá sa zhoduje s vašou kartou cieľa s farbou zvieratka.

# Credits

Game design: Adrian Dinu  
Game development: Andrei Novac  
Artwork and graphics: Magdalena Markowska  
Rules and box graphics: Agnieszka Kopera

English rules: Adrian Dinu & Błażej Kubacki  
Proofreading: Andrei Novac, Błażej Kubacki & Jakub Polkowski  
A game by: Strawberry Studio



/STRAWBERRY.STUDIO\_BOARDGAMES/



/STRAWBERRYSTUDIOGAMES/

© 2017 Strawberry Studio. All rights reserved. **SCARE It!** 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 **SCARE It!** please visit [WWW.STRAWBERRY.STUDIO](http://WWW.STRAWBERRY.STUDIO). If your copy of **SCARE It!** is missing any components or if any game components are defective, please contact our customer support at <http://strawberry.studio/customer-support/>.