

POSVIŤ SI



HERNÍ MATERIÁL



**5 OSOBNÍCH
DESEK
SE SYMBOLY**



**1 PŘESÝPACÍ
HODINY**



**5 CIFERNÍKŮ
(V 5 BARVÁCH)**



**5 SVÍTILEN
(V 5 BARVÁCH,
OBOUSTRANNÉ)**



**60 KARET
POSTAVÍČEK**



**5 FIGUREK
HRÁČŮ**



**1 MĚSÍČNÍ
KOSTKA**



**7 ŽETONŮ
SPĚCHU**



**1 FIGURKA
MĚSÍCE**



**5 KARET
ČTVRTIN**



1 ŽETON VÝZVY

DODATEČNÝ PRVEK:



1 PLAKÁT

Má čistě estetickou funkci, není ke hře potřebný.
Vychutnejte si úplnou ilustraci celého herního plánu.

PRO VARIANTU ČTVRTINY:



**4 ŽETONY
ČTVRTIN**

CÍL HRY

Aj, to se to připozdívá!

Čas vyrazit ven s přáteli podívat se, kdo je ještě venku. Vezměte si svou spolehlivou svítilnu a vydejte se na lov všech prapodivných postaviček ukrytých v přitmě. Spojte se do týmu, najděte, koho můžete, a pospěšte si, ať se dostanete do hajan dřív, než hodiny odbijí půlnoc.

Posviť si je kooperativní hra, ve které hráči spolupracují, aby našli co možná nejvíce ukrytých postaviček. Absolvujte 5 kol hry, spolupracujte spolu a dbejte, aby se všichni vrátili domů včas!

SPOLUPRÁCE, NEBO SOUTĚŽ?

Hra Posviť si je koncipována primárně jako kooperativní, ale po několika menších úpravách si ji lze užít i v soutěžním režimu.

V dalším textu vysvětlujeme pravidla pro kooperativní režim, úpravy pro soutěžní režim naleznete na str. 6.

Zvolte si režim, který vám bude nejvíce vyhovovat.

PŘÍPRAVA HRY

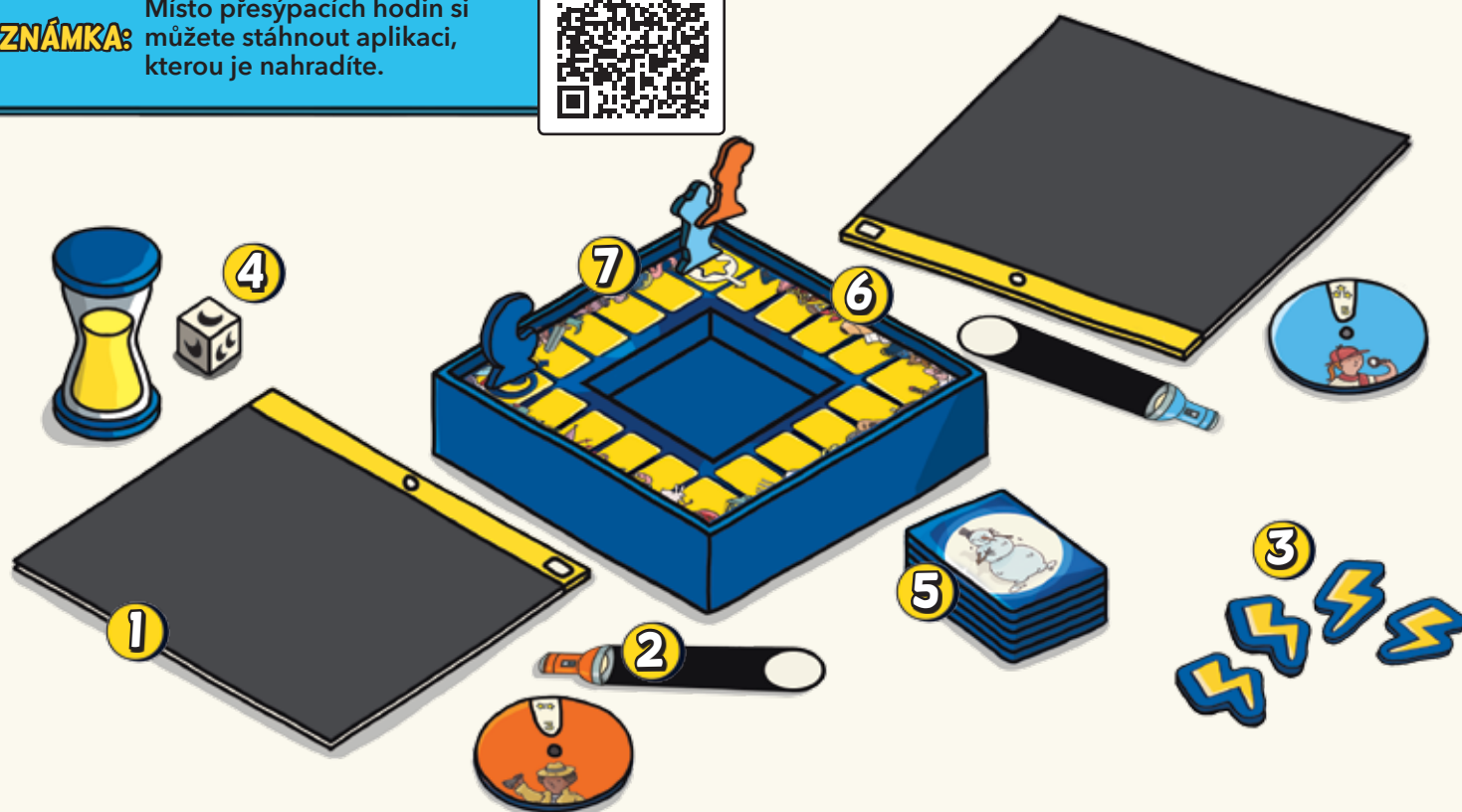
Nejprve vyhledejte vhodné prostředí. Navrhujeme, abyste nehráli v příliš jasně osvětlené místnosti, abyste si vychutnali magický efekt svítlen. Snažte se vyhnout zdroji silného světla přímo nad hlavou.

- 1 Přidělte náhodně každému hráči jednu **osobní desku**.
- 2 Každému hráči přidělte **figurku**, **ciferník** a **svítilnu** ve zvolené barvě. Každý si položí svítilnu na stůl stranou „nabito“  **vzhůru**.
- 3 Utvořte společný bank **žetonů spěchu** v počtu odpovídajícím počtu hráčů plus 2 tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.
- 4 Položte na stůl **přesýpací hodiny** a **měsíční kostku**, také na dosah všech hráčů.



- 5 Zamíchejte **karty postavíček**, vytvořte z nich balíček a položte ho na stůl **vzhůru stranou s obrázkem postavíčky**. Hrajete-li s menšími dětmi, doporučujeme použít jen karty se symbolem .
- 6 Doprostřed stolu položte krabici s lištou koloběhu.
- 7 Figurku měsíce postavte na políčko lišty se symbolem  a figurky všech hráčů na **políčko se symbolem** .

POZNÁMKA: Místo přesýpacích hodin si můžete stáhnout aplikaci, kterou je nahradíte.



PRŮBĚH HRY

1

HLEDÁNÍ



Podívejte se na vrchní kartu balíčku. Udává postavičku, kterou je nutné v tomto kole najít. Hledat ji budete všichni.



Hledání zahajte **otočením přesýpacích hodin**.

Vsuňte svou svítilnu do své osobní desky - pod její průhledný list, ale nad kartónový podklad. Potom všichni najednou začněte hledat. Na každé desce je hned **několik exemplářů** hledané postavičky - pokuste se najít všechny!

Každý hledá sám. Při hře **nemluvte s ostatními**, co a kde jste našli. **Neprorazujte**, kolik exemplářů už jste našli a neříkejte ani, jestli jich je hodně, nebo málo.

Jakmile se **písek v hodinách přesype**, je hledání u konce. Zjistíte-li přesypání o pár vteřin později, nic se neděje, ale jestli chcete počítat čas skutečně přesně, doporučujeme použít naši aplikaci.

POZNÁMKA: Při hře s malými dětmi můžete použít zjednodušená pravidla popsaná na str. 5.

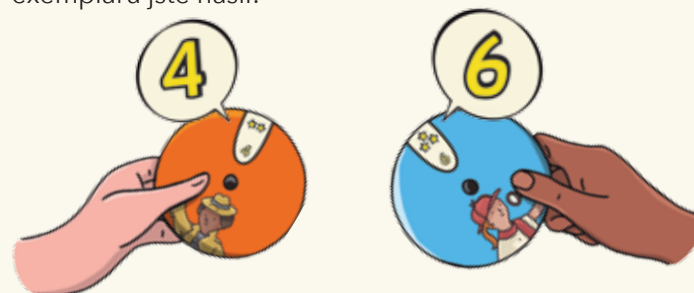
2

HÁDÁNÍ

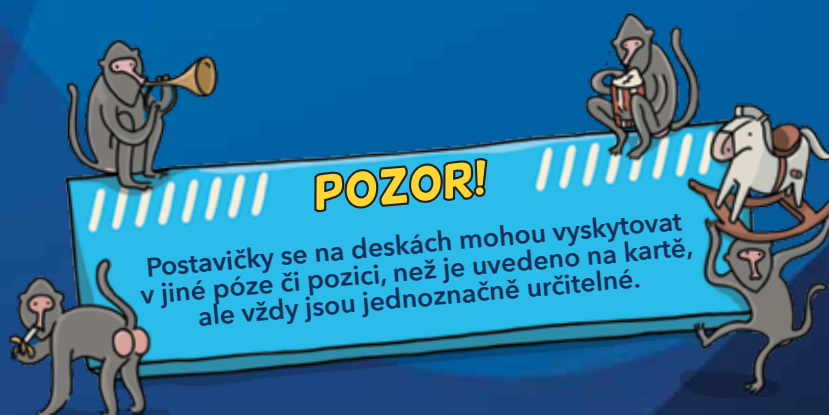


Jakmile hledání skončilo, vysuňte svou svítilnu z desky. Na svém ciferníku nastavte číslo, které podle vás odpovídá počtu exemplářů hledané postavičky, a ciferník položte na stůl lícem dolů.

Pamatujte - **je proti pravidlům prozrazovat ostatním**, kolik exemplářů jste našli!

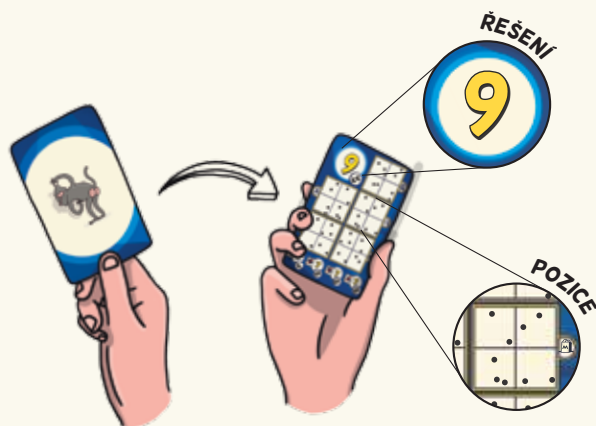


Jakmile nastaví své číslo všichni, můžete **současně své ciferníky otočit**. Teď se ukáže, jak se komu dařilo.



3

3 POSUN FIGUREK HRÁČŮ



Otočte kartu hledané postavičky **stranou řešení vzhůru**. Velké číslo v levém horním rohu udává, kolik exemplářů dané postavičky bylo možné na každé desce najít. Čtvercové diagramy pak udávají, kde přesně se na deskách s odpovídajícím symbolem hledané postavičky nacházejí. Jsou uvedeny jen jako pomůcka pro kontrolu – vy si nemusíte přesně pamatovat, kde jste který exemplář našli, ale můžete jejich pomocí zjistit, který exemplář vám unikl.



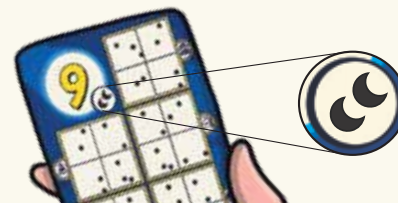
Svou figurku posuňte **o tolik políček, kolik hvězdiček** je uvedeno na ciferníku nad číslem, které jste nastavili. Pokud jste počet **trefili přesně**, posuňte svou figurku ještě **o 1 políčko dál jako bonus**.

Pokud jste však na ciferníku nastavili vyšší číslo, než jaká byla správná odpověď, nesmíte svou figurku posunout vůbec!

DRŽTE SE POHROMADĚ! Domů se chcete vrátit **všichni včas**. Poté, co provedou povolený posun všichni, může některý z hráčů, jejichž figurka je v čele (ale **jen jeden** z nich v každém kole), pomoci některému spoluhráči. Posune svou figurku o 1 políčko dozadu a za to smí postoupit o 1 políčko vpřed jeden libovolný spoluhráč.

Ve hře jednoho hráče samozřejmě tato možnost odpadá.

4 POSUN MĚSÍCE



Je čas, aby na své oběžné dráze pokročil i měsíc. Prohlédněte si stranu řešení – u čísla vlevo nahoře může být uveden **1 nebo více symbolů měsíce** ☾. Je-li tomu tak, posuňte figurku měsíce o uvedený počet políček.

Poté **hodte kostkou měsíce** a vyhodnoťte výsledek:

- ☾ → Posuňte figurku měsíce **o další 1 políčko** vpřed.
- ☾ → Posuňte figurku měsíce **o další 2 políčka** vpřed.
- ☾ → Všichni hráči si **otočí svítilnu** stranou „**slabá baterie**“ vzhůru. Příští kolo budete hrát ve slabším světle! Ale **jen jedno kolo** – nezapomeňte na jeho konci otočit svítilny zase stranou „**nabito**“ vzhůru.



Pokud figurka měsíce **skončí na políčku** s figurkou některého hráče nebo ho dokonce **překročí**, začíná být oooopravdu pozdě! Honem!

Pokud dosud leží některý **žeton spěchu** lícem vzhůru, otočte jich lícem dolů tolik, **kolik figurek hráčů** figurka měsíce dostihla nebo předstihla. Figurku příslušného hráče či hráčů pak přesuňte tak, aby stála na políčku **před figurkou měsíce**.



Pokud však už jsou **všechny** žetony spěchu lícem dolů, je **hra u konce** (viz Konec hry).

Poté odhodte právě použitou kartu. Na vrchu balíčku uvidíte novou hledanou postavičku pro další kolo. Připravte si svítilny a vzhůru do ulic, začíná nové kolo.

KONEC HRY

Hra končí po použití **5 karet postavíček**, nebo v případě, že figurka měsíce dostihla figurku hráče a vy už nemůžete otočit žádný žeton spěchu lícem dolů.

Pokud jste se dostali domů všichni, vyhráli jste! Je čas si sečíst dosažené skóre. **Sečtěte:**

- 1 Počet **žetonů spěchu** ležících dosud **lícem vzhůru**,
- 2 Počet **prázdných políček** mezi figurkou měsíce a poslední figurkou hráče na liště.

Dosažené skóre můžete porovnat s tabulkou a zjistit, jak jste byli dobří.

KTERÝKOLI HRÁČ DOSTIŽEN

0-2

3-5

6-9

10

**ZKUSTE TO ZNOVU.
VRÁTIT SE MUSÍTE VŠICHNI!**

JEN TAK TAK.

NENÍ TO ŠPATNÉ!

JSTE SKVĚLÝ TÝM!

**NESKUTEČNÉ! JE ČAS ZKUSIT
VYŠŠÍ OBTÍŽNOST.**



POZOR!



Po několika partiích existuje možnost, že si někdo zapamatuje správné řešení nazpaměť. Pokud někdo zná správné řešení předem, kartu odhodte a použijte další.

Pokud však už jste si zahráli mnoho partií a někdo si pamatuje řešení příliš mnoha karet, zkuste variantu „Čtvrtiny“, viz následující stranu.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Obtížnost hry si můžete nastavit podle zkušeností či věku hráčů vaší skupiny.

NÍZKÁ: Víc času na hledání – jakmile se písek přesype, hodiny můžete otočit a nechat je **přesypat ještě jednou**. Případně nastavte v aplikaci obtížnost na nízkou úroveň.

NORMÁLNÍ: Tato úroveň je standardní a odpovídá pravidlům, jak byly popsány výše.

VYSOKÁ: Měsíc postupuje **rychleji** – ve fázi Posun měsíce posuňte figurku měsíce vždy **o 1 políčko dále**. Žeton výzvy položte na stůl stranou se symbolem ☺ vzhůru, aby vám to připomínal.

EXTRÉMNÍ: Měsíc postupuje **ještě rychleji** – ve fázi Posun měsíce posuňte figurku vždy **o 2 políčka dále**. Žeton výzvy položte na stůl stranou ☺ vzhůru. V tomto režimu moc postavíček přehlédnout nesmíte.

OMEZENÝ ČAS: Jakmile si na postavíčky zvyknete, můžete zkusit obtížnost ještě **zvýšit omezením času**. Použijte aplikaci a nastavte čas na 45 vteřin, nebo dokonce jen na 30 vteřin. Za těchto podmínek si musíte postavíček všimnout hned na první pohled, protože nebudete mít šanci si žádnou oblast prohlížet podruhé. Máte dost bystré oči?

VARIANTA ČTVRTINY

JAKMILE SI UŽ PAMATUJETE SPRÁVNÉ ŘEŠENÍ VÍCE KARET, JE TU PRO VÁS PRÁVĚ TATO VARIANTA.

Každá deska se dělí na **4 čtvrtiny** označené symboly: ■ čtverec, ● kolečko, ◆ kosočtverec, ▲ trojúhelník.

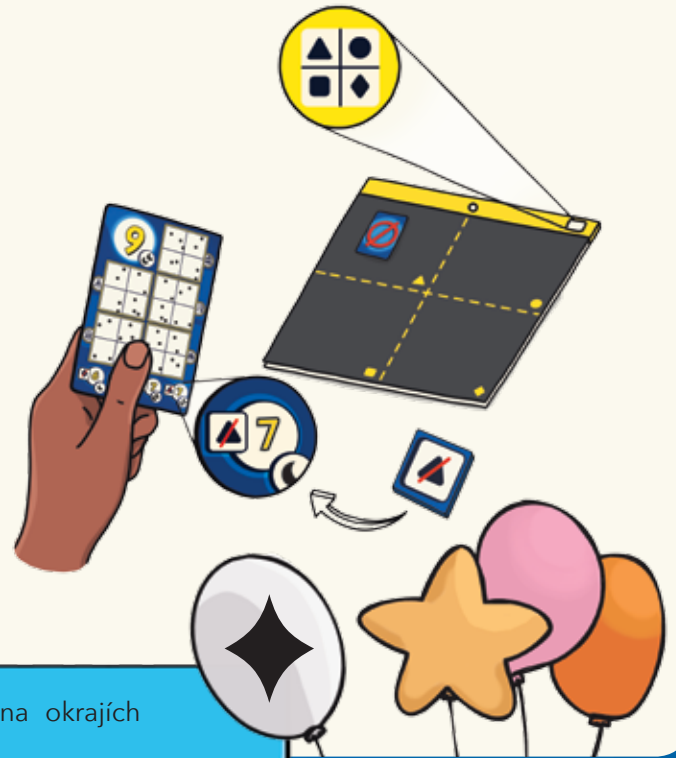
Označení jednotlivých čtvrtin najdete **vpravo ve žlutém pruhu** na horním okraji své desky. Označení čtvrtin symboly se na jednotlivých deskách liší.

Platí následující úpravy pravidel:

- 1** Před zahájením hledání si zvolte nebo vylosujte jeden **žeton čtvrtiny**. Na každém žetonu je uveden jeden přeškrtnutý symbol čtvrtiny.
- 2** Každý hráč si položí na takto určenou čtvrtinu svojí desky **kartu čtvrtiny**, čímž ji zakryje.

Hraje se podle obvyklých pravidel, jen v překryté čtvrtině **hledat nesmíte**.

Při vyhodnocování správného řešení pak neplatí velké číslo v levém horním rohu, ale **číslo uvedené u symbolu překryté čtvrtiny** na kartě dole. Totéž platí i pro postup figurky měsíce.



POZNÁMKA: Poznámka: Hranice čtvrtin na deskách jsou vyznačeny na okrajích černými trojúhelníky a **BÍLÝM KOLEČKEM** uprostřed desky.

SOUTĚŽNÍ REŽIM

Chcete-li spolu soutěžit, použijte následující úpravy pravidel.

PŘÍPRAVA HRY: Nebudete potřebovat figurku měsíce, kostku měsíce ani žetony spěchu. Můžete je nechat v krabici.

PRŮBĚH HRY: Ve fázi Posun figurek hráčů ignorujte pravidlo „Držte se pohromadě“, protože nejde o spolupráci, ale soutěž.

Fáze Posun měsíce odpadá. Místo toho hráč či hráči, jejichž **figurka je nejdále**, otočí svou **svítilnu stranou „slabá baterie“** vzhůru. V následujícím kole budou hrát v menším světle. Ostatní hráči hrají v plném světle se svítilnou stranou „nabito“ vzhůru.

KONEC HRY: Po vyhodnocení **5 karet** je hra u konce. Hráč, jehož figurka stojí nejvíce vpředu, vítězí. V případě shody rozhoduje, kdo z dotčených hráčů hrál v posledním kole se svítilnou stranou „slabá baterie“ vzhůru. Trvá-li shoda, příslušní hráči se o vítězství dělí.

VARIANTA ČTVRTINY: I v soutěžním režimu lze tuto variantu použít beze změn oproti kooperativnímu režimu.

TIRÁŽ

Autoři: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Illustrace: Giulia Ghigini

Další grafika: Annachiara Rossi,

Fábio Frencl

Český překlad: Karel Vlasák

MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok
 /hrymindok



©2024 - 2025 HORRIBLE GAMES,
HORRIBLE GUILD, SPOTLIGHT,
and their logos are trademarks
of Horrible Games S.r.l.