



## PRAVIDLA

### Maškarní párty je v plném proudu!

Všechny děti se převlékly do svých nejlepších kostýmů. Zábavu si užívá upír, mimozemšťan, mořská panna, slizké monstrum... každý se oblékl podle své fantazie.

Kdo se ale skutečně skrývá za maskami?

Jsou na maškarní párty opravdu jen veselé děti, nebo se tam nenápadně vloudily i nezbedné příšerky?



# OBSAH HRY



## 18 KARET KOSTÝMŮ



## 18 KARET POSTAV



## 6 DESTIČEK PŘÍŠEREK A MÁGA



## CÍL HRY

V této hře má každý jinou roli. Můžete hrát za **PŘÍŠERKU**, která obléká kostýmy, aby se tajně připojila na dětskou maškarní párty. Anebo hrajete za **MÁGA**, který se snaží příšerky odhalit a odmaskovat.



➔ **Pokud jsi PŘÍŠERKA:** Hraj s ostatními příšerkami proti mágovi a pozorně sleduj kostýmy postav, které se objeví v jeho magické kouli, abys nebyla odhalena!



➔ **Pokud jsi MÁG:** Zapamatuj si kostýmy všech postav, které se zjeví v magické kouli a pomocí svého jedinečného instinktu odhal lstivé příšerky na párty!



# PŘÍPRAVA HRY

**1** Hráči se dohodnou, kdo z nich bude v této hře hrát roli mága. Tento hráč si vezme a položí před sebe destičku **MÁGA**.

**2** Ostatní hráči si vyberou každý jednu destičku **PŘÍŠERKY** a položí si ji před sebe. Zbylé destičky příšerek odloží zpět do krabice.

**3** Mág zamíchá balíček karet postav a bez dívání se na ně odloží zpět do krabice tolik karet, kolik hráčů hraje za příšerky. Ze zbylých karet vytvoří balíček a položí ho lícem dolů vedle své destičky mága.

*Příklad: Ve hře pro 5 hráčů hrají 4 příšerky, takže mág odstraní 4 karty postav.*

**4** Karty kostýmů rozloží lícem nahoru doprostřed stolu tak, aby na ně všichni dosáhli.

**5** Mág odkryje vrchní kartu postav z balíčku, položí ji lícem nahoru před sebe a všichni si ji dobře prohlédnou. V prvním kole si pak vezme další kartu z balíčku a položí ji nvrch této první karty, takže ji překryje.



# PRŮBĚH HRY

Partý právě začala! Hra probíhá v sérii kol až do chvíle, kdy mág obviní některou příšerku, nebo do odhalení všech karet postav. Každé kolo má tři fáze:

1. Zjevení postavy, 2. Maskování, 3. Obvinění a odhalení.

## 1 ZJEVENÍ POSTAVY



**Poznámka:** Každá nová karta postavy je vždy položena navrch odkládacího balíčku, takže předchozí karty postav už nejsou vidět.

Na začátku každého kola mág otočí novou kartu postavy, položí ji navrch předchozích a nahlas oznámí kostým postavy na kartě. **Všechny kostýmy již jednou odhalené na kartách postav si nesmí příšerky obléknout, jinak riskují odhalení!**

## 2 MASKOVÁNÍ

Mág zavře oči a pomalu a nahlas zvolá říkanku: „Jedna, dva, tři – kdo na Bubu párty nepatří?“ (nebo jen zvolna napočítá do 5). Zatímco má mág zavřené oči, každá příšerka si vezme jednu kartu kostýmu a položí ji na svou destičku příšerky.

**Příšerka musí změnit svůj kostým po každém kole** (tzn. nesmí si obléct dvakrát ten samý kostým dvě kola za sebou), jinak bude odhalena!



Jakmile mág dokončí říkanku, otevře oči a podívá se na všechny destičky příšerek převlečené v kostýmech.

**Pozor: Pokud na konci říkanky je některá z příšerek stále bez kostýmu, všechny příšerky v tu chvíli prohrávají celou hru!**

- ☹ Pokud si mág nemyslí, že se některý z těchto kostýmů zjevil v jeho magické kouli na kartách postav, může se rozhodnout nikoho neobvinit. Příšerky odevzdají své karty kostýmů zpět na stůl a zamíchají je s těmi, které zůstaly na stole. Může začít nové kolo.
- ☹ Pokud si mág myslí, že se v jeho vidinách na kartách postav objevil jeden nebo více kostýmů, které si příšerky oblékly, může je obvinit, že se na večírek pozvaly samy!  
Mág zkontroluje všechny dříve odhalené karty postav:

- ☺ Pokud se žádný z kostýmů použitých v tomto kole neshoduje s kartami postav, příšerky se úspěšně maskovaly! **Příšerky společně vyhrávají hru!**



- ☺ Pokud se alespoň jeden z kostýmů použitých v tomto kole shoduje s kartami postav, mág dokázal příšerky odhalit! **Mág vyhrává hru!**





# KONEC HRY



Hra končí, když:

- ★ Mág obviní příšerky (pokud má pravdu, vyhrává mág; pokud se splete, vyhrávají příšerky);
- ★ Mág dokončí říkanku, otevře oči a zjistí, že některá příšerka nemá žádný kostým nebo si ponechala stejný kostým jako v předchozím kole (příšerky okamžitě prohrávají);
- ★ Všechny karty postav jsou odhaleny a příšerky zůstanou maskovány i v posledním kole. Úspěšně se vyhnuly všem podezřením mága, proklouzly na párty a společně vyhrávají hru!



## BODOVÁNÍ (VOLITELNÉ)

Pro určení vítěze není nutné počítat body. Pokud si však chcete zpestřit hru bodováním, můžete využít tyto pravidla pro bodování:

Spočítejte počet karet postav, které zůstaly v balíčku.

Čím rychleji mág odhalí příšerky, tím méně bodů získají!



**MÁG vznese nepravdivé obvinění:**



**PŘÍŠERKY** vyhrávají!  
**DOBRÁ PRÁCE!**



**MÁG** prohrál...  
Ale dobrý  
pokus!

**MÁG vznese pravdivé obvinění:**



**MÁG** vyhrává! **DOBRÁ PRÁCE!**

Body pro **PŘÍŠERKY** :



10 a více karet  
postav v balíčku:  
Ajajaj, zkuste to  
znovu!



5–9 karet postav  
v balíčku:  
To nebylo špatné!



1–4 karty postav  
v balíčku:  
Jste mazané příšerky!



0 karet postav  
v balíčku:  
Málem to bylo  
v kapse!

**TIRÁŽ**

**Autoři:** Florian Sirieix & Benoit Turpin  
**Ilustrace:** Benedetta Capriotti

**Grafik:** Cécile Deppenweiler & Cindy Roth  
**Překlad:** Mariana Krejčířková



Dino Toys s. r. o.  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Česká republika  
[www.mojedino.cz](http://www.mojedino.cz)



# VĚDĚLI JSTE, ŽE...?

Princezna, upír nebo třeba pirát – převlékání do kostýmů bylo vždy způsobem, jak si užít zábavu a proměnit se v někoho jiného. Věděli jste ale, že kostýmy mají své kořeny hluboko v historii?

Už ve starověku se Římané převlékali, aby oslavili příchod jara a zajistili si bohatou úrodu pro nadcházející rok.



Tyto slavnosti byly později inspirací pro vznik karnevalů – velkolepých oslav s průvody, tancem, zpěvem a samozřejmě kostýmy! A byla to také příležitost k mlsání na bohatých hostinách. Některé karnevaly se slaví dodnes po celém světě, zřejmě nejslavnějšími jsou ty v italských Benátkách nebo v brazilském Riu de Janeiru.



Dokonce i dnešní oslava Halloweenu má původ ve starším svátku, tzv. Samhainu. Tento keltský svátek se slavil na podzim jako konec léta a začátek „temné části roku“. Keltové si oblékali kostýmy, aby odehnali zlé duchy, kteří podle nich v tuto noc přecházeli mezi světy.

Halloween je dodnes populární především v USA a keltských zemích. Během oslav se do kostýmů převlékají hlavně děti, které chodí od domu k domu, zpívají koledy (nebo jen zazvoní a pronesou rošťácké: „Dejte mi koledu, nebo vám něco provedu!“) a za to dostávají sladkou odměnu.

