



Hra vznikla pro Českou pojišťovnu a.s. © 2017 Česká deskoherní společnost.
Autoři: Jakub Těšínský, Tomáš Uhlíř a další účastníci design sprintů Czech Board Games

Ilustrace: Elise Gravel, Tomski & Polanski
Kreativní ztvárnění: tým Young & Rubicam Praha
Produkce: Czech Board Games

Zvláštní poděkování patří osobám, které se podílely na vývoji hry (abecední pořadí): Barbora Těšínská, Jakub Eremiáš, Ladislav Lamanai Sedlák, Miroslav Hanzelka, Nika Honnerová, Petr Těšínský, Radek Novák, Radoslav Hanel, Zdeněk Čejka, Zdeněk Lomička a řada lidí z České deskoherní společnosti.

Hra vznikla na zadání České pojišťovny a YRGRP v průběhu několika design sprintů, které se konají pravidelně každý rok v rámci Setkání autorů pořádaných CBG a spojují dohromady firmy, jež chtějí vložit svoje prostředky do vydání hry, a autory, kteří mají nápady na hry a zkušenosti s jejich vývojem. Projekt České deskoherní společnosti (Czech Board Games) pomáhá začínajícím českým autorům uspět na trhu deskových her. Soutěž autorů umožňuje začínajícím autorům hry testovat a vyvíjet a v případě výhry získat podporu pro dokončení vývoje a její vydání. Více na www.czechboardgames.com.

ZÁŠKODNÍCI

LEHCE ŠKODOLIBÁ DESKOVÁ HRA NA 10–20 MINUT
PRO 2–5 HRÁČŮ, VE KTERÉ KAŽDÝ ŠEJUJE SVĚ BANDĚ
ZÁŠKODNÍKŮ A S JEJICH POMOČÍ ŠKODÍ NESYMPATICKÝM LIDEM.
NEJSILNĚJŠÍ A NEJZÁKEŘNĚJŠÍ BANDA VYHRÁVÁ.

NEHODA OBČAS NENÍ NÁHODA.
O TOM MY ZÁŠKODNÍCI NĚCO VÍME.
V TĚTO HŘE SE V NAŠEM SVĚTĚ NAUČÍŠ
GHODIT A TAKY ŠKODIT. PROJDI SI PRAVIDLA
A SLEDUJ I MOJE TIPY – BUDOU SE TI HODIT.



PŘÍPRAVA HRY



POJĎME SE PODÍVAT NA PÁR ZÁKLADNÍCH VĚCÍ DŮLEŽITÝCH PRO POCHOPENÍ A PŘÍPRAVU HRY.

1) HERNÍ PLÁN

si rozložíte na stůl nebo zem tak, aby každý hráč měl před sebou dostatek místa pro vykládání karet.

2) KARTA POSTAVY

představuje vybranou oběť Záškodníků. V každém kole škodíme jedné oběti. Pro první hru si vyberte celkem 3 karty postavy a první z nich vyložte zde. Ostatní si nechte zase napříště.

3) KARTY POJIŠTĚNÍ

slouží oběti jako obrana proti Záškodníkům. Na začátku hry náhodně přidělíme postavě jednu kartu pojištění a vyložíme ji na desku.

4) KARTY ZÁŠKODNÍKŮ

Každý hráč obdrží na začátku 10 těchto karet. 5 z nich si vyloží za záložku (dle pravidel 6 a 7 na další straně). Čím více karet od jednoho Záškodníka máte, tím větší je šance získat Kápožeton a kartu Lumpárny.



VARIANTY HRY:

1) HRA S DĚTI

Chcete-li mladším dětem usnadnit hru, zkuste toto pravidlo: Na začátku hry dostane každé dítě jednu kartu navíc za každý rok, který mu chybí do 10 let. Například 7leté dítě dostane o 3 karty navíc = začíná se 13 kartami.

2) DELŠÍ HRA

Pokud si chcete hru prodloužit, můžete škodit 4 obětem. Pak se sice může stát, že dojdou karty Záškodníků, ale to nevadí. Musíte jen v závěru hry šetřit s vykládáním.

CO VŠECHNO HRA OBSAHUJE:

1x HERNÍ DESKA



1x PRAVIDLA



6x ZÁLOŽKA



7x KÁPOŽETON



6x KARTA POSTAVY



7x KARTA POJIŠTĚNÍ



168x KARTA ZÁŠKODNÍKŮ



21x KARTA LUMPÁREN



ZÁŠKODNÍCI

NEOBVYKLÉ SITUACE:

1) KDYŽ DOJDOU KARTY

Za velmi zvláštních okolností se může stát, že dojdou některé karty.

Pokud dojdou karty Záškodníků, pak odhozené karty zamíchejte a vytvořte dobírací balíček. Pokud dojdou i ty, dohrajte s těmi, které vám zbyly.

Když dojdou karty Lumpáren, a to i ty, které jste vrátili do spodu balíčku při remízách, je konec hry. V takovém případě je vítězů více.

2) KÁPOŽETONY

Když 2 hráči vyloží za záložku stejný počet karet od jednoho Záškodníka, Kápožeton získává ten, kdo karty vyložil dříve. Ten druhý holt musí být příště rychlejší.

NEJSÍPŠ TO POTŘEBOVAT NEBUDETE, ALE KDYBY NÁHODOU NASTALA NĚJAKÁ NEOBVYKLÁ SITUACE, PODÍVEJTE SE SEM.



3) KDYŽ NELZE ROZHODNOUT

Může se stát, že nelze rozhodnout, kdo má nárok na Kápožeton – například 2 hráči vyložili stejný počet od jednoho Záškodníka ve stejnou chvíli. V takovém případě zůstává žeton na hrací desce a čeká se, dokud někdo nezíská převahu.

PŘÍKLAD:

Adam je majitelem Kápožetonu s motivem Chorobáka. Bára a Cyril mají stejný počet karet s Chorobákem, ale získali je později. David ze strategických důvodů zahodí z ruky jednu ze svých karet s Chorobákem a rozhodne se, že silného Adama připraví o Kápožeton. V tu chvíli by ho měl získat někdo další, ale není jasné, zda Bára, nebo Cyril. Žeton se tedy odloží na hrací desku a čeká se, až někdo získá převahu.

DALŠÍ POMOC:

Vaše otázky rádi zopovíme v diskusním fóru hry na zaskodnici.czechboardgames.com

7) KÁPOŽETONY

rozložte volně na hrací plochu. Jakmile všichni hráči vyloží 5 karet za záložku, pak ten, který má největší počet karet s motivem jednoho Záškodníka, získává jeho Kápožeton. Podle Kápožetonu na záložce poznáte nejsilnější Záškodnickou bandu (viz Kápopravidla na další straně).



6) ZÁLOŽKA

Každý hráč obdrží na začátku hry 10 karet Záškodníků, z nichž 5 vyloží za záložku. Třeba takto.

TEĎ UŽ VÍTE, CO K ČEMU SLOUŽÍ. JEŠTĚ RYCHLE PROČÍSTEJTE PRAVIDLA, A IDEME ŠKODIT.



5) KARTY LUMPÁREN

jsou trofejí pro hráče. V horní polovině karty je znázorněna Lumpárna či situace, kterou chceme oběti provést. Ve spodní polovině jsou ukázané postavičky Záškodníků, které tuto Lumpárnu mohou oběti provést.

PRAVIDLA HRY

SHRnutí PŘÍPRAVY:

Teď už máte hru připravenou na první kolo. To znamená, že:

- jste vybrali první kartu Postavy, které budete škodit
- jste vyložili první kartu Pojištění
- každý hráč drží 5 karet v ruce a 5 jich má vyložených za záložku
- jste si rozdělili Kápožetony

Pokud ano, pak už si stačí pročíst následující pravidla, vyložit první kartu Lumpárny a začít škodit.

1) PŘÍPRAVA NA BOJ O LUMPÁRNU:

Vyložte novou Lumpárnu. Na kartě jsou dva Záškodníci, jedině ti mohou bojovat o provedení Lumpárny, na ostatních Záškodnících v tomto kole nezáleží. Pokud je na kartě Lumpárny stejný Záškodník jako na vyložené kartě Pojištění, tento Záškodník Lumpárnu provést nemůže.

Nyní spolu začnou hráči bojovat o Kápožetony těch Záškodníků, kteří mohou Lumpárnu provést. Na našem obrázku to jsou Denblbec a Chmaták.



2) BOJ O KÁPOŽETONY:

O Kápožetony se bojuje tak, že si všichni současně vykládají další karty z ruky za Záložku. Kdo má nejvíce vyložených karet Záškodníků od jednoho Záškodníka (např. Chorobáka), získává okamžitě jeho Kápožeton a díky tomu i možnost zaškodit postavě. Kromě vyložení můžete kartu v ruce použít k oslabení záškodnické bandy dalšího hráče takto: Odhozením karty z ruky můžete zničit jednu vyloženou kartu jakéhokoliv soupeře. Na vaší kartě ale musí být stejný Záškodník jako na vyložené kartě soupeře. Odhozená karta a karta soupeře putuje na odhazovací balíček. Boj končí, když už nikdo nechce hrát karty.

3) ZISK LUMPÁRNY:

Lumpárnu provede a její kartu získává ten, kdo má Kápožeton Záškodníka, který mohl bojovat o Lumpárnu. Protože jsou na kartě Lumpárny vyobrazeni 2 Záškodníci, může se stát, že každého z nich má jiný hráč. Avšak Lumpárnu získá ten z nich, který má nad příslušným Kápožetonom vyloženo více Záškodníků. Pokud dojde k remíze, kartu Lumpárny nikdo nevyhrává a karta se vrací dospodu balíčku.

VŠICHNI HRAJÍ NAJEDNOU,
ALE NĚKDY JE LEPŠÍ
NESPĚCHAT A VYČKAT.



4) KONEC KOLA:

Každý hráč si dobere do ruky jednu Záškodnickou kartu a k Postavě přiloží další kartu Pojištění. Začíná nové kolo

5) NOVÁ POSTAVA:

Časem při přípravě Lumpárny zjistíte, že je osoba na kartě Postav pojištěna proti oběma uvedeným Záškodníkům. V takovém případě jí nelze uškodit a je třeba jít o dům dál. Vyložte novou Postavu. Zamíchejte všechny karty Pojištění a jednu z nich vynesete jako první Pojištění nové Postavy. Každý hráč si dobere jednu Záškodnickou kartu a začíná nové kolo.

6) PRAVIDLO VYTVÁŘENÍ ZAŠKODNICKÉ BANDY:

Před vyložením karty se musíte rozhodnout, kterého ze 2 zobrazených Záškodníků chcete vyložit. Tohoto Záškodníka otočíte nahoru a vyložíte za záložku. Jakmile kartu jednou vyložíte, zůstává takto po zbytek hry. Tedy pokud vám ji další hráč nevezme. Karty vykládejte do sloupců podle toho, kterého Záškodníka představují.



7) KÁPOPRAVIDLA:

Od každého druhu Záškodníka je ve hře jeden Kápožeton. Vezme si ho hráč, který má nejvíce karet tohoto Záškodníka, a položí ho na záložku. Například takto. Kápožeton lze jeho majiteli vzít jediným způsobem – musíte vyložit víc karet se stejným Záškodníkem, než má on. Pokud jich máte vyloženo stejně, žeton mu zůstává.



8) KONEC HRY:

Hra končí ve chvíli, kdy dostatečně zaškodíte všem třem osobám, tedy když byste potřebovali vyložit čtvrtou. Vyhrál ten, kdo provedl nejvíce lumpáren. Pokud není o vítězi rozhodnuto, hraje se další kolo tak, jako by se útočilo na Postavu zcela bez Pojištění (jestli chcete, můžete si vyložit nějakou z těch karet, které prozatím byly stranou). To se případně opakuje tak dlouho, dokud nebude vítěz jasný.

TIP:

V každé hře je ideální zvolit si jednoho „Likvidátora“, který má na starosti rozdávání veškerých karet a kontrolu dodržování pravidel. Pokud nechce být hráč Likvidátorem po celou dobu hry, může se tato role po každém odehraném kole posouvat na dalšího hráče po směru hodinových ručiček.