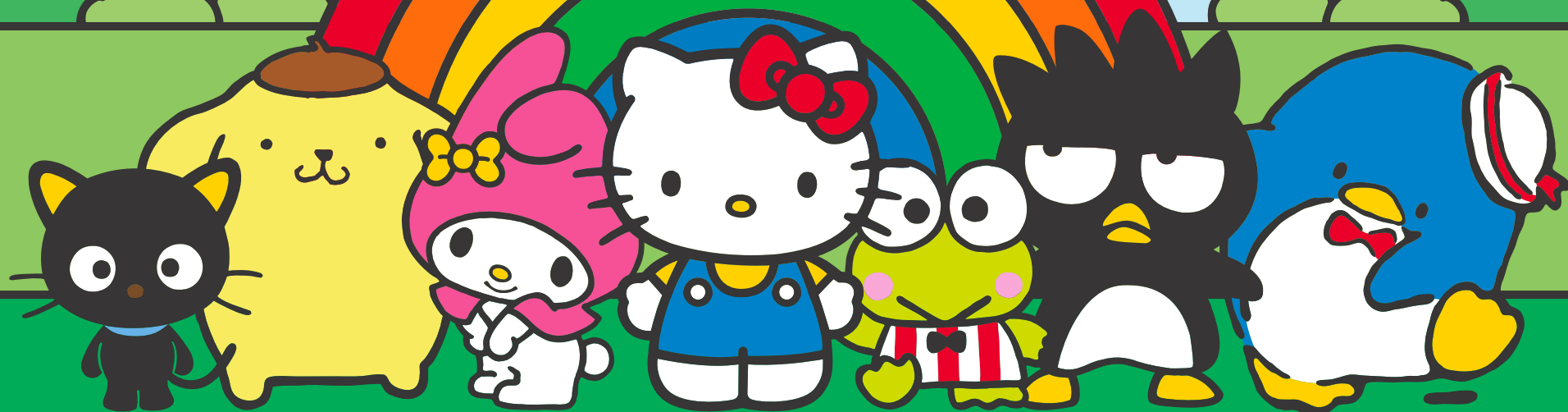


HELLO KITTY

♥ *Den v parku* ♥



2-5
HRÁČŮ

VĚK
8+

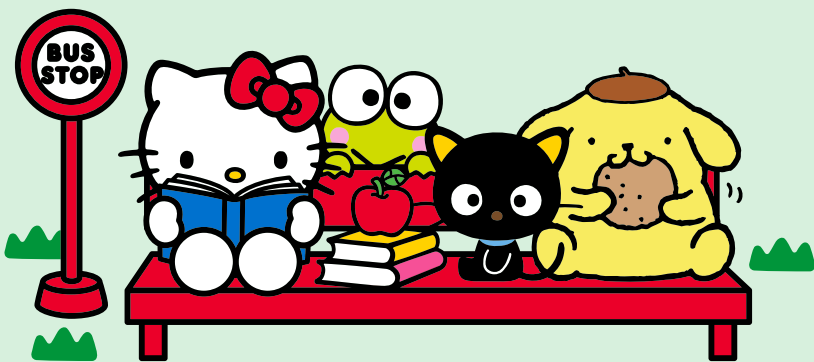
20-30
MINUT

**PRAVIDLA
HRY**

Sanrio®

MAESTRO
MEDIA

MINDOK



Ve hře Hello Kitty: Den v parku soutěžíte se svými kamarády o to, kdo v místním parku zažije ten nejbáječnější den plný zábavy. Prozkoumejte park, užijte si atrakce a nezapomeňte vše zaznamenat pomocí selfíček!

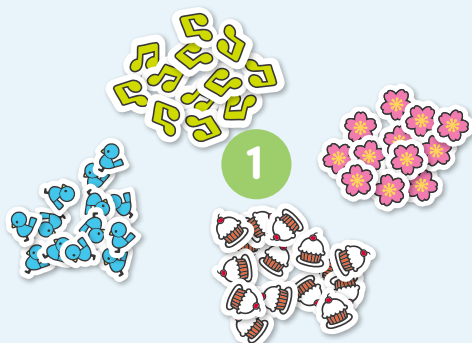
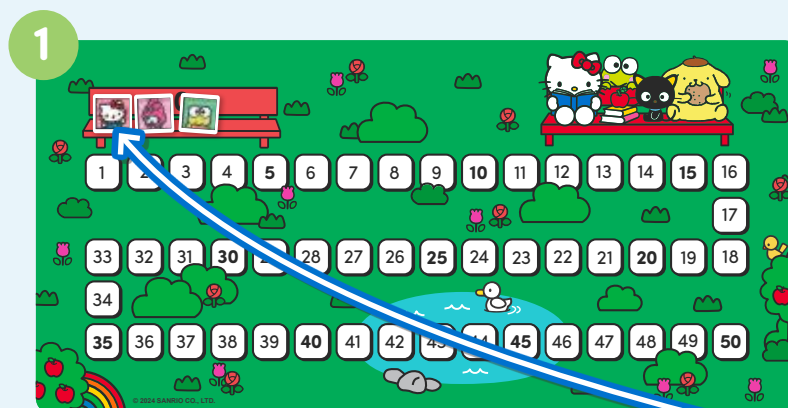
HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

HERNÍ MATERIÁL

- 60 karet zážitků (28 snadných, 20 středních, 12 těžkých)
- 80 žetonů předmětů (20 od každého: noty, ptáčky, květiny a dortíky)
- 48 dílků parku
- 1 počáteční dílek parku
- 6 karet postav
- 6 figurek postav
- 6 ukazatelů skóre
- 5 žetonů šlofiků
- 1 počítadlo bodů
- 5 nápověd
- 40 žetonů atrakcí (8 od každého: tříkolky, motýli, výměny, atrakce a žolíky)

PŘÍPRAVA HRY

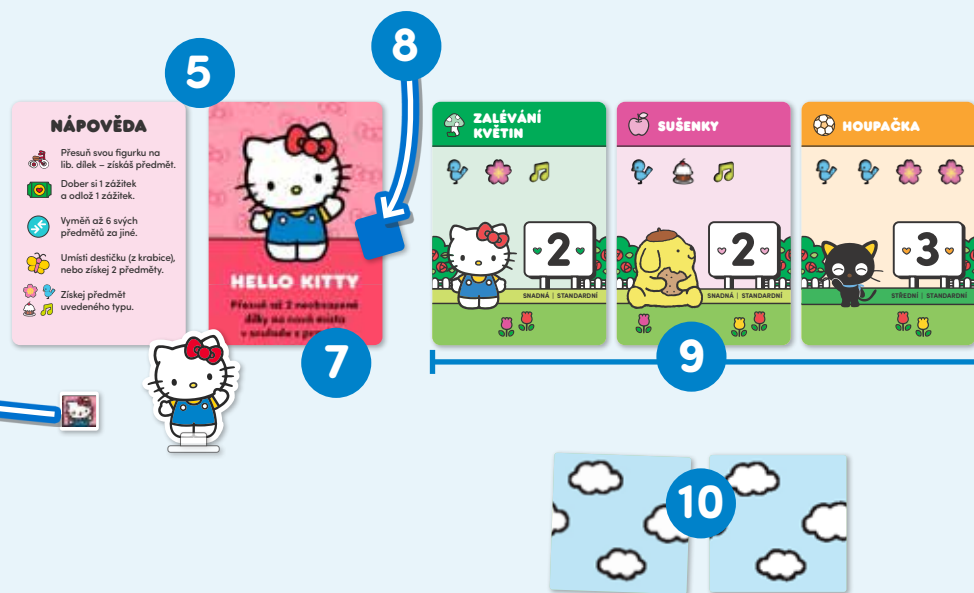
- 1 Umístěte **počáteční dílek parku** doprostřed stolu. Umístěte **počítadlo** stranou. Utvořte hromádky žetonů **předmětů** všem na dosah.
- 2 Otočte všechny **žetony atrakcí** na stranu s lavičkou (tj. rub), dobře je zamíchejte a utvořte z nich hromádku poblíž žetonů předmětů.
- 3 Zamíchejte **dílky parku** a utvořte z nich sloupeček lícem dolů. Odeberte ze sloupečku několik dílků podle počtu hráčů a vraťte je do krabice, aniž byste si je prohlíželi (ve hře je nepoužijete).
 - a. V **5** hráčích odeberte **3** dílky.
 - b. Ve **4** hráčích odeberte **8** dílků.
 - c. Ve **3** hráčích odeberte **15** dílků.
 - d. Ve **2** hráčích odeberte **22** dílků.
- 4 Rozdělte **karty zážitků** do 3 balíčků podle obtížnosti (snadná, střední, těžká) a každý zvlášť zamíchejte. Umístěte každý balíček **stranou s textem** v dolní části karet **dolů**.



6

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- 5 Každý hráč si vybere postavu a vezme si odpovídající **kartu, figurku a ukazatel skóre** a také **žeton šlofiku** a **náповědu**.
- 6 Položte svůj **ukazatel skóre** na políčko „0“ počítadla.
- 7 Vyberte si, na kterou stranu a zvláštní schopnost otočíte svou **kartu postavy**. *Schopnost na jedné straně pomáhá s průzkumem a sbíráním předmětů, druhá poskytuje další způsob, jak získat body.*
- 8 Položte svůj **žeton šlofiku** na svou kartu postavy **prázdnou stranou vzhůru**.
- 9 Doberte si **2 karty snadných zážitků** a **1 středního zážitku** a vyložte je do řady vedle své karty postavy. U každé karty si vyberte, zda ji otočíte stranou s **bodovými bonusy** vzhůru, nebo dolů. *Díky bodovému bonusu můžete získat více bodů, pokud se vám podaří splnit dodatečný úkol.*
- 10 Doberte si **2 dílky parku** a vezměte si je do ruky. *Své dílky si prohlédněte, ale neukazujte je ostatním hráčům!*
- 11 Hráč, který má nejčerstvější dobrodružný zážitek, bude **začínajícím hráčem**.



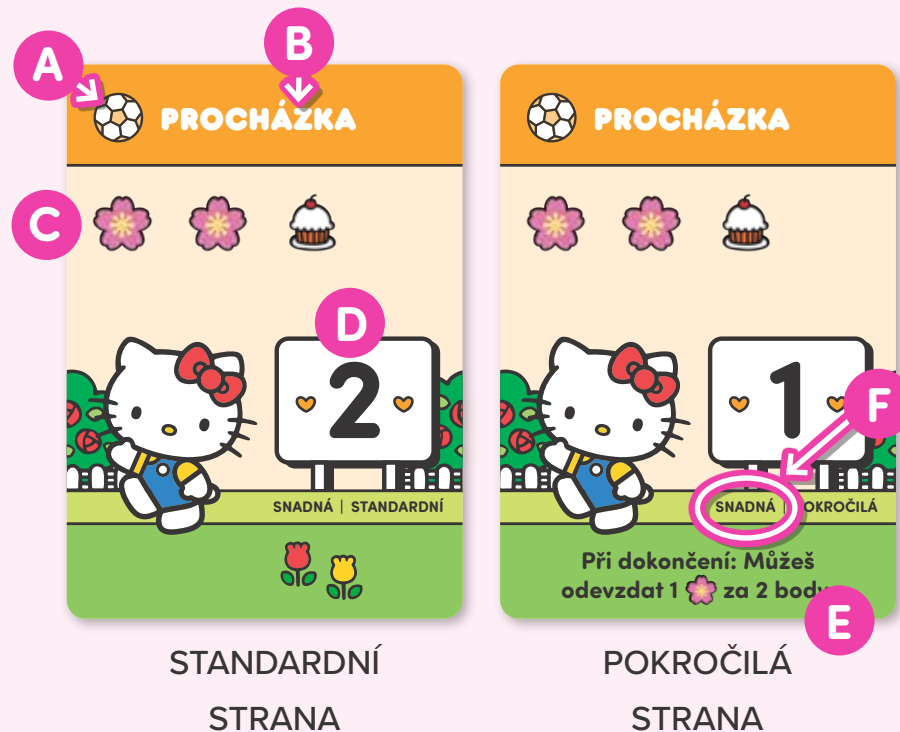
PRŮBĚH HRY

CÍL HRY

Chcete zažít ten nejbáječnější den v parku, takže musíte nasbírat spoustu zážitků! Prozkoumejte park a sbírejte předměty, které vám umožní splnit své karty zážitků a získat vítězné body. Využijte schopnost své postavy a navštívených atrakcí, provádějte jejich speciální akce a užijte si co nejvíce zábavy!

Karty zážitků

- A. Typ zážitku
- B. Název zážitku
- C. Předměty potřebné ke splnění
- D. Body za splnění
- E. Bodový bonus (pouze na pokročilé straně)
- F. Obtížnost (snadná, střední a těžká)



PRŮBĚH TAHU

Hráči se střídají na **tazích** po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. Každý tah se skládá ze **4 kroků**. Navíc můžete kdykoli ve svém tahu provést **zvláštní akce** (viz str. 7).

1 UMÍSTĚNÍ DÍLKU PARKU

2 POHYB POSTAVY

3 SPLNĚNÍ KARET ZÁŽITKŮ

4 DOBRÁNÍ DÍLKU A KARET

První tah

Na začátku svého prvního tahu umístíte **figurku své postavy** na libovolný dílek parku. Poté provedte obvyklé 4 kroky svého tahu.



1 Umístění dílku parku

V tomto kroku přidáte nový **dílek** parku a položíte na něj náhodně vylosovanou **atrakci**. Pokud se **symbol** na některém sousedícím dílku barvou či tvarem shoduje se **symbolem** na právě přiloženém dílku, získáte **předmět** (viz dále).

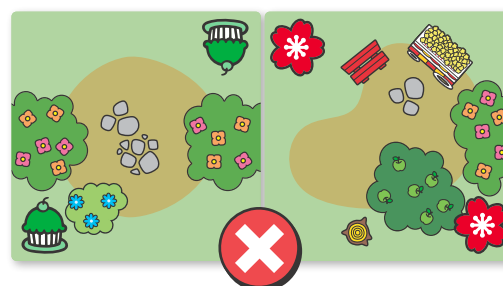
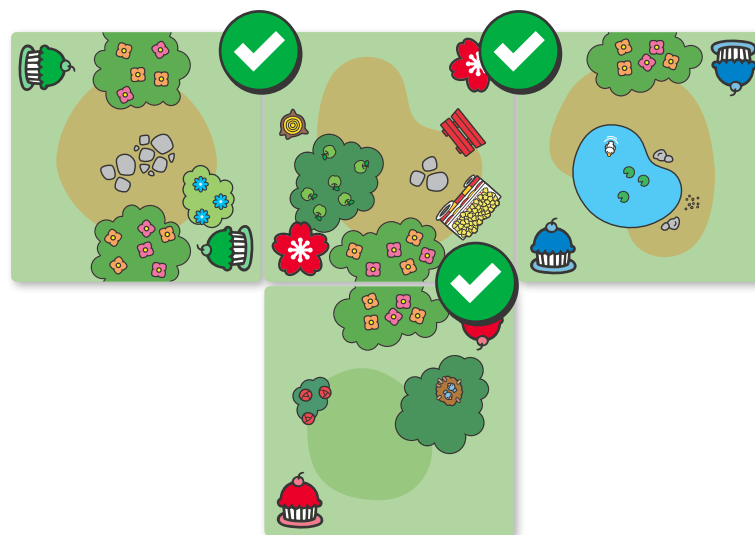
Umístění dílku

Vyberte 1 ze 2 dílků, které máte v ruce, a přiložte jej ke společnému parku. Příkládaný dílek se musí stranou (nikoli pouze rohem) dotýkat alespoň 1 jiného dílku. Příkládaný dílek lze libovolně **natočit**.

Ilustrace na příkládaném dílku musí navazovat na ilustrace dílků, s nimiž sousedí. Pokud je např. na okraji příkládaného dílku keř, musí na okraji dílku, kterého se dotýká, také být keř.

Po umístění dílku vezměte **1 žeton atrakce** z hromádky a položte jej na právě přiložený dílek lícem dolů (tedy stranou s **lavičkou** vzhůru – na druhou stranu se zatím nedívejte!).

Tyto dílky jsou umístěny správně.



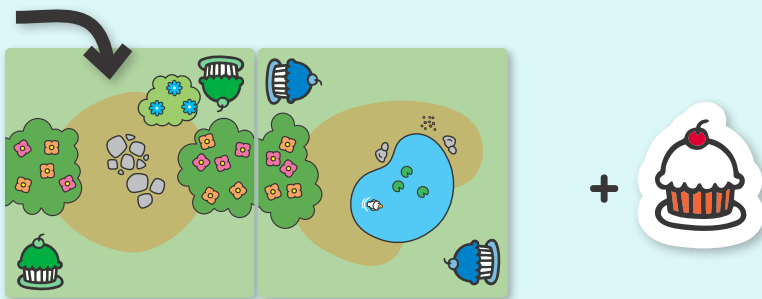
Tyto dílky nejsou umístěny správně, protože keř na dílku vlevo nena-
vazuje na písek na dílku
vpravo.

Získání předmětu

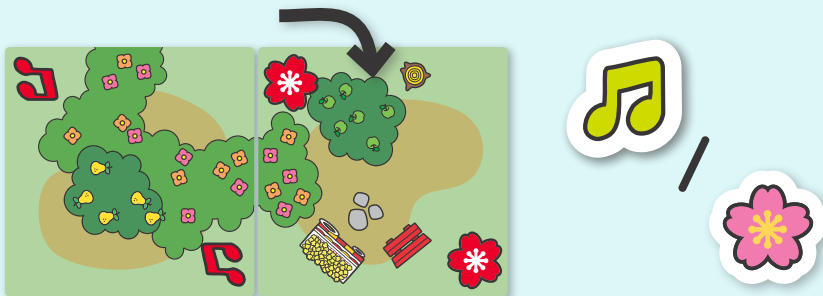
Poté zkontrolujte, zda se **symbol předmětu** na přiloženém dílku shoduje se symbolem na některém dílku, s nímž sousedí:

- Pokud je na přiloženém dílku **stejný předmět** jako na sousedícím dílku, vezměte si 1 žeton tohoto předmětu.
- Pokud je na přiloženém dílku jiný předmět **stejně barvy** jako na sousedícím dílku, vezměte si 1 z těchto 2 předmětů.

Za každý dílek, který přiložíte, získáte pouze **1 předmět**. Pokud se shoduje jak předmět i barva, získáte i tak pouze 1 tento předmět. Pokud se shodují předměty/barvy na více sousedících dílcích, vyberete si pouze 1 z nich.

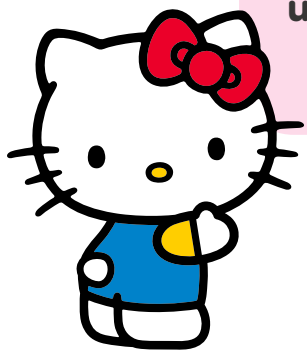


Badtz-maru umístí tento dílek. Protože umístil zelený dortík vedle modrého, vezme si 1 dortík.



Hello Kitty umístí tento dílek. Protože má červená květina na přiloženém dílku stejnou barvu jako červená nota, může si vybrat, zda si vezme květinu, nebo notu.

Když pomocí zvláštní schopnosti umístíte dílky navíc, také získáte patřičné předměty! (viz str. 7)



2 Pohyb postavy

V tomto kroku budete pohybovat svojí figurkou postavy po parku a sbírat **předměty** z každého navštíveného dílku. Pokud pohyb **ukončíte** na žetonu **atrakce**, můžete si jej vzít.

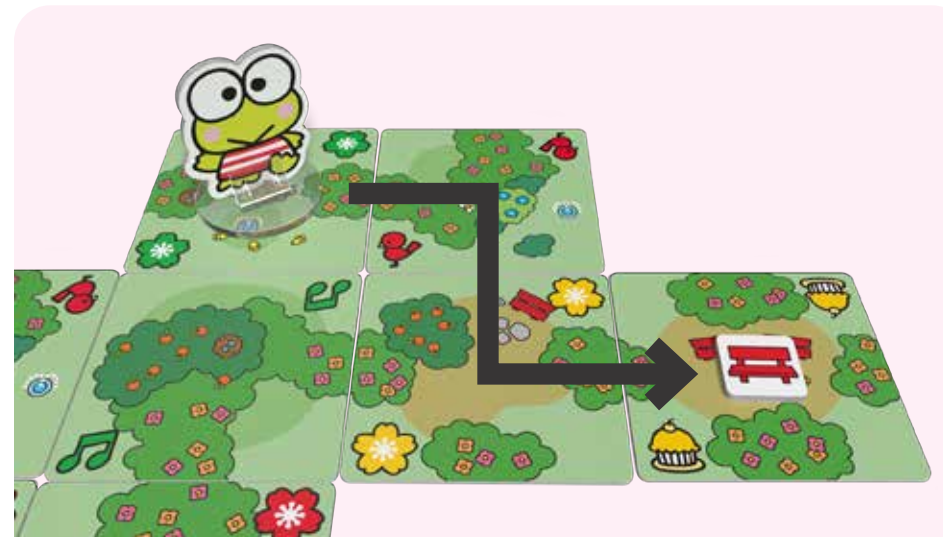


Pohyb po parku

Přesuňte svou figurku až o **3 dílky**. Pokaždé když ji přemístíte na nový dílek, vezměte si **1 předmět** odpovídající **symbolu** na dílku, na nějž vkročí.

Pravidla pohybu

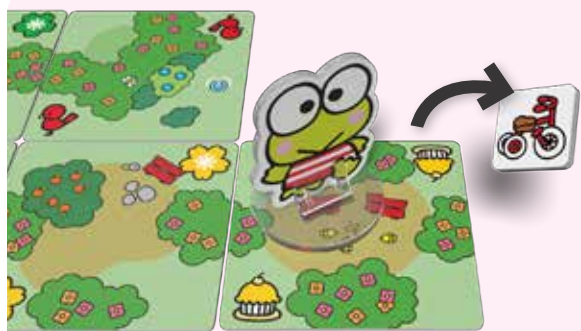
- Nemůžete přemísťovat figurku diagonálně.
- Můžete přemísťovat svou figurku přes dílky s jinými figurkami nebo na nich skončit.
- Můžete se „vracet“ a přemístit figurku na dílek, který jste již v tomto tahu navštívili (i odpovídající předmět získáte znovu).
- Můžete se rozhodnout nepřemísťovat svou figurku vůbec. V takovém případě si vezmete pouze 1 předmět dle dílku, kde stojí.



Keroppi se přemístí o 3 dílky a vezme si ptáčka, květinu a dortík.

Získ atrakce

Pokud ukončíte svůj pohyb na dílku se žetonem atrakce, můžete si jej vzít, otočit a nahlédnout na lícovou stranu. S každou atrakcí se pojí možnost **zvláštní akce** (viz str. 7). Za žeton atrakce, který jste si z dílku vzali, nepokládejte nový z hromádky.



Na konci svého pohybu si Keroppi vezme atrakci, otočí ji a odhalí tříkolku!

Placák

Pokud **ukončíte** svůj pohyb na dílku s jinou figurkou, dáte jí placáka! Dotyčný hráč musí svou figurku ihned přemístit o 1 dílek libovolným směrem (ne diagonálně). Poté si **oba** každý za sebe vyberte, zda si buďto vezmete **1 atrakci**, NEBO otočíte svůj **žeton šlofíka** na prázdnou stranu (viz str. 7).

1. Bartz-maru se přemístí o 2 dílky a rozhodne se pohyb ukončit, aby dal placáka Hello Kitty!



2. Hello Kitty se přemístí o 1 dílek a vezme si žeton atrakce. Bartz-maru si vezme 1 notu a 1 květinu za dílky, přes které přešel, a poté si také vezme žeton atrakce.



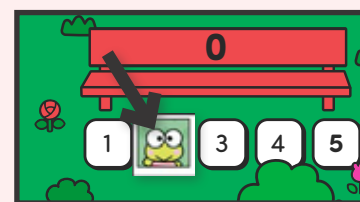
3 Splnění karet zážitků

V tomto kroku můžete splnit karty zážitků a získat **vítězné body**.

Ke splnění karty musíte odevzdat (vrátit do zásoby) **předměty** uvedené na kartě zážitku. Můžete počítat i **symbol** na dílku, kde jste **ukončili svůj pohyb**, jako by se jednalo o **další předmět**, který máte u sebe (navíc k předmětu, který jste díky tomuto dílku získali v předchozím kroku!). Ve svém tahu můžete splnit více než jednu kartu zážitku a symbol na dílku, kde stojí vaše figurka, se může počítat znovu pro každou kartu zážitku.

Kartu zážitku položte na **hromádku splněných karet** vedle své karty postavy a zaznamenejte získané vítězné body na **počítadle**.

Poznámka: Barva a typ zážitku jsou důležité pouze pro bodové bonusy na těžkých zážitcích (viz str. 7).



Protože Keroppi může použít dortík z dílku, na kterém stojí, stačí mu odevzdat pouze 1 květinu a 1 dortík, aby splnil kartu zážitku „Vyfukování bublin“. Odevzdá květinu a dortík, které získal v tomto tahu, přesune kartu na hromádku splněných karet zážitků a zaznamená si 2 vítězné body!

Bodové bonusy

Pokud splníte kartu zážitku, která leží stranou s bodovým bonusem vzhůru, můžete získat **body navíc**.

- **Snadné** zážitky umožňují odevzdat **předměty navíc** za více bodů.
- **Střední** zážitky vám dají na konci hry body navíc za **nepoužité předměty**.
- **Těžké** zážitky vám dají na konci hry body navíc za splněné karty **zážitků** určitých typů.



Snadné bodové bonusy (na pokročilé straně karet zážitků) se vyhodnotí ihned při splnění karet zážitků, ale střední a těžké se hodnotí až na konci hry.



Dobráni dílku parku a karet

V tomto kroku si doberete **1 nový dílek parku** namísto dílku, který jste přiložili ke společnému parku.

Poté, pokud jste splnili nějaké karty **zážitků**, si doberte nové tak, abyste opět měli **3 nesplněné**. Novou kartu si můžete dobrat z **kteréhokoli** balíčku (snadné, střední, těžké) a poté si můžete vybrat, zda ji otočíte stranou s bodovým bonusem vzhůru (pokročilá), nebo dolů (standardní).



Na konci svého tahu si Keroppi dobere 1 novou kartu zážitku a 1 nový dílek parku. Rozhodne se pro středně obtížný zážitek, podívá se na bodový bonus na druhé straně karty a umístí ji stranou s bodovým bonusem dolů (takže kartu snáze splní).

ZVLÁŠTNÍ AKCE

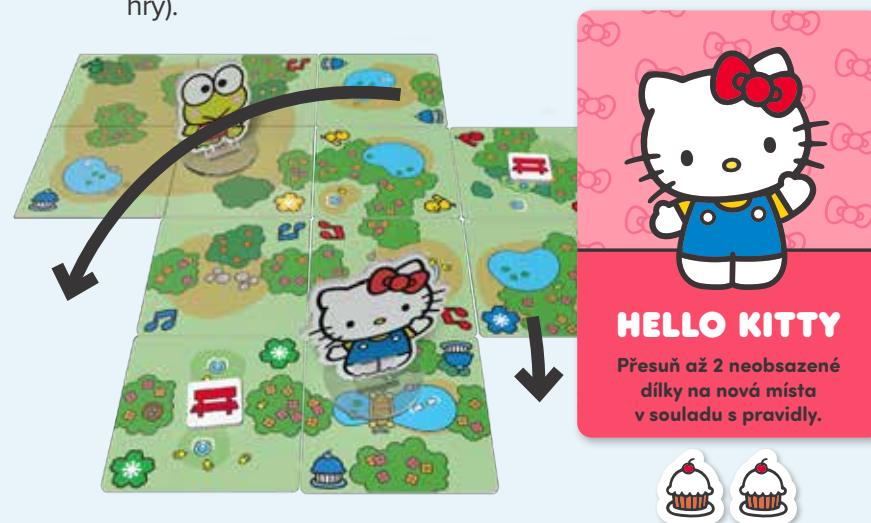
Ve svém tahu můžete provést libovolný počet zvláštních akcí.

Akce postav

Pokud je váš **žeton šlofiků** otočený na **prázdnou** stranu, můžete jej otočit na stranu se „zzz“ a použít zvláštní schopnost na své **kartě postavy**. Tuto schopnost nelze znovu použít, dokud žeton opět neotočíte na **prázdnou** stranu.



- Pokud použijete předmět jako **žolík**, lze jej odevzdat místo kteréhokoli předmětu, kdykoli máte odevzdat předmět. Akce, které umožňují používat předměty jako žolíky, nelze používat při bodování na konci hry.
- Když **přesunujete** nebo **odstraňujete** dílek z parku, můžete si vybrat pouze dílek, jehož odstranění nerozdělí park na oddělené části. Odstraněné dílky vracejte do krabice.
- Když **přesunujete** dílek, musíte dodržet pravidla pro umístění dílku (str. 4). Neumísťuje na přesunutý dílek nový žeton atrakce ani si neberte předměty za shodující se symboly/barvy.
- Když **přidáváte** nový dílek, musíte dodržet pravidla pro umístění dílku (str. 4). Položte na dílek nový žeton atrakce a vezměte si 1 předmět za shodující se symboly/barvy.
- Když si vyměňujete **kartu zážitku** za kartu z nabídky, můžete si vybrat, zda novou kartu otočíte stranou s bodovým bonusem vzhůru, nebo dolů. Starou kartu vraťte dospodu balíčku.
- Když vyměňujete **splněnou** kartu zážitku, nezískáte ani neztratíte žádné vítězné body (ovlivní to pouze bonusy na konci hry).



Hello Kitty použije schopnost své postavy, aby přesunula 2 dílky na nová místa. Získá 2 dortíky za shodující se symboly/barvy. Poté otočí svůj žeton šlofiků na stranu se „Zzz“.

ZVLÁŠTNÍ AKCE – POKRAČOVÁNÍ

Akce žetonů atrakcí

Žeton atrakce můžete BUĎ odevzdat a využít při tom zvláštní akci ze seznamu níže, NEBO jej můžete otočit na stranu s lavičkou a potom jej odevzdat, abyste provedli akci lavičky (ta je dostupná u každého žetonu).



Tříkolka: Přesuňte svou figurku se na libovolný dílek a získejte odpovídající předmět.
Pokud je na dílku žeton atrakce, nemůžete si jej vzít.



Motýl: Prohlédněte si dílky parku odebrané na začátku hry a přidejte jeden z nich do parku, NEBO získejte libovolné 2 předměty. *Musíte dodržet pravidla pro umístění dílku. Poté na nový dílek položte i nový žeton atrakce. Získáte předmět za shodný symbol/barvu.*



Výměna: Vyměňte až 6 svých předmětů za předměty jiných typů. *Předměty, které vyměňujete, a předměty, které získáte, mohou být jednoho nebo více typů.*



Lístek: Doberte si 1 kartu zážitku a poté odložte 1 kartu zážitku. Novou kartu zážitku si můžete dobrat z kteréhokoli balíčku (snadná, střední nebo těžká) a poté si vyberte, zda kartu položíte stranou s bodovým bonusem vzhůru (pokročilá strana) nebo dolů (standardní strana). Poté musíte odhodit libovolnou svou kartu zážitku, může se jednat i o právě dobranou kartu.



Žolík: Tento žeton lze použít místo kteréhokoli předmětu. *Pro účely bodových bonusů na konci hry se tento žeton počítá jako 1 předmět typu dle vaší volby.*



Šlofik: Otočte svůj žeton šlofíku ze strany „Zzz“ na prázdnou stranu.

Když dobře zkombinujete akce postavy i atrakcí, můžete zahrát opravdu působivý tah!



KONEC HRY

Jakmile se dobere poslední dílek parku, každý hráč odehraje **ještě 1 tah** (včetně toho, kdo si dobral poslední dílek) a poté hra skončí. Každý si spočítá případné **body navíc z bodových bonusů** ze splněných karet zážitků, které má pokročilou stranou vzhůru. Kdo má nejvíce vítězných bodů, vyhrává!

V případě shody vyhrává ten z hráčů ve shodě, kdo má **nejvíce splněných karet zážitků**. Pokud shoda trvá, vyhrává hráč ve shodě s nejvíce zbývajícím **předměty**. Pokud stále není rozhodnuto, hráči se o vítězství dělí!



Hello Kitty na konci hry sečte své bodové bonusy. Získá +3 body za splněné zážitky s jídlem a +1 bod za 2 květiny, které jí na konci hry zbývají.

TIRÁŽ:

TÝM MAESTRO: Javon Frazier, Eric Bertrand, Lucy Martinez, Michael Johnson, Cody Underwood, Charlie Gill, Daryl Andrews, Jonathan Gilmore-Long, Bobby West, Will Foster, Peter Wocken, Troy Thompson (s láskou vzpomínáme na Matta Hoffmana)

AUTORKA HRY: Roberta Taylor

DALŠÍ ILUSTRACE: Dustin Foust z Indy Toy Lab

GRAFICKÝ DESIGN: Brigitte Indelicato

DALŠÍ GRAFICKÝ DESIGN: Peter Wocken

REDAKCE: Jeff Fraser

DOPLŇKOVÁ REDAKCE: Will Foster

MAESTRO MEDIA
9175 East Kenyon Ave.
Denver CO, 80237

www.maestromedia.com

HELLO KITTY AND FRIENDS
by Sanrio®

Sledujte @hellokitty a @sanrio na sociálních sítích a odebírejte kanál Hello Kitty and Friends na Youtube!

© 2024 SANRIO CO., LTD. ™ and ® denote U.S. Trademarks Used Under License.

www.sanrio.com



ČESKÉ VYDÁNÍ:

PŘEKLAD A SAZBA: Daniel Knápek

REDAKCE: Michal Stárek, MINDOK

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

mindok.cz

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte s hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace a my vám chybějící herní materiál obratem pošleme.