

HERNÍ DESIGNÉR DAMIR DEBANIC

PROPUH

ČELIT VETRU BEŽA



INTERHUMAN

Co je Propuh (Průvan)?

Propuh (Průvan) je nádherná triková hra, která staví hráče proti sobě v bitvě mezi babičkou a zlomyslnými silami.

Vstupte do rozmarného světa, kde se nevinný vánek stává vzrušující výzvou!

Propuh (Průvan) je krásný křížový proud procházející mezi dvěma protilehlými otvory, který někteří uctívají a jiní se ho bojí.

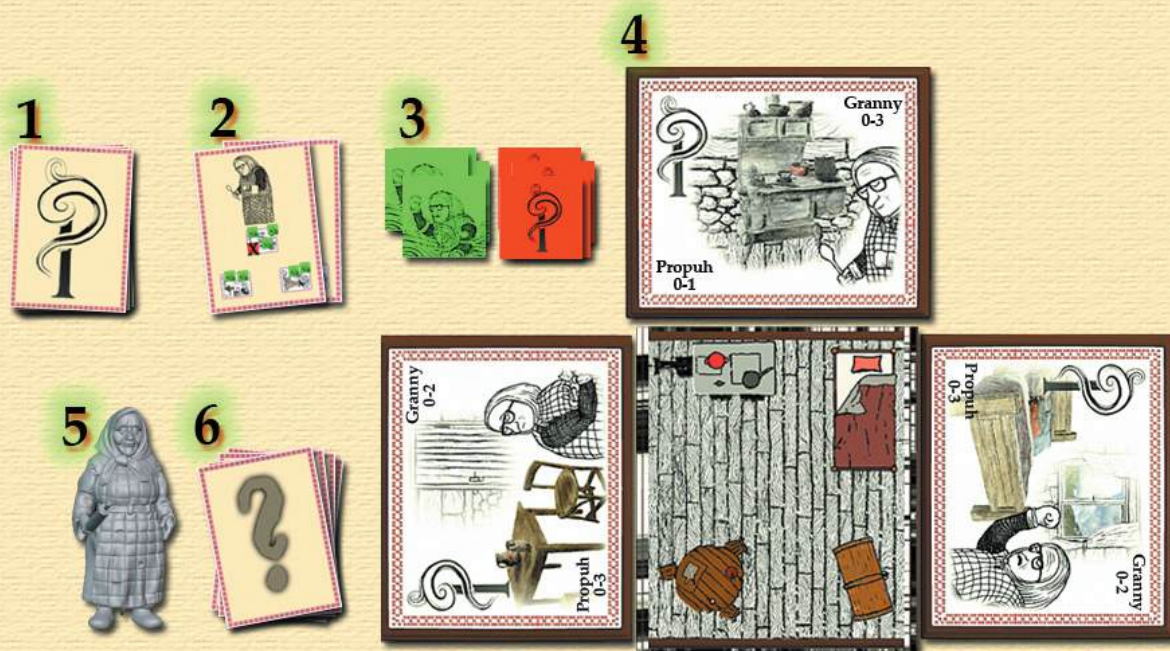
V této hře se buď ujmete role babičky, která pečlivě připravuje „svůj dům na rodinnou večeři, nebo se stanete Propuhem, zákeřnou entitou odhodlanou způsobit zmatek.

Zajistí babička svůj domov včas, nebo si Propuh najde cestu dovnitř a způsobí potíže?

Váš dům, vaše pravidla, nebo ano?

Součásti a příprava hry

- 1 Důkladně zamíchejte 28 karet a balíček položte na stůl.
- 2 Obě nápovědy pro hráče položte lícem dolů. Každý hráč si vezme jednu z nich, čímž se rozhodne, kdo bude hrát za babičku.
- 3 Vezměte si 7 žetonů babičky a 7 žetonů průvanu.
- 4 Vezměte si 3 herní desky a položte je po stranách krabice, jak je znázorněno na ilustraci.
- 5 Umístěte figurku babičky do stojánku.
- 6 Kartičky náhodné obtížnosti se používají pouze při hře jednoho hráče.
- 7 Každému hráči rozdejte 4 karty.



Cíl hry

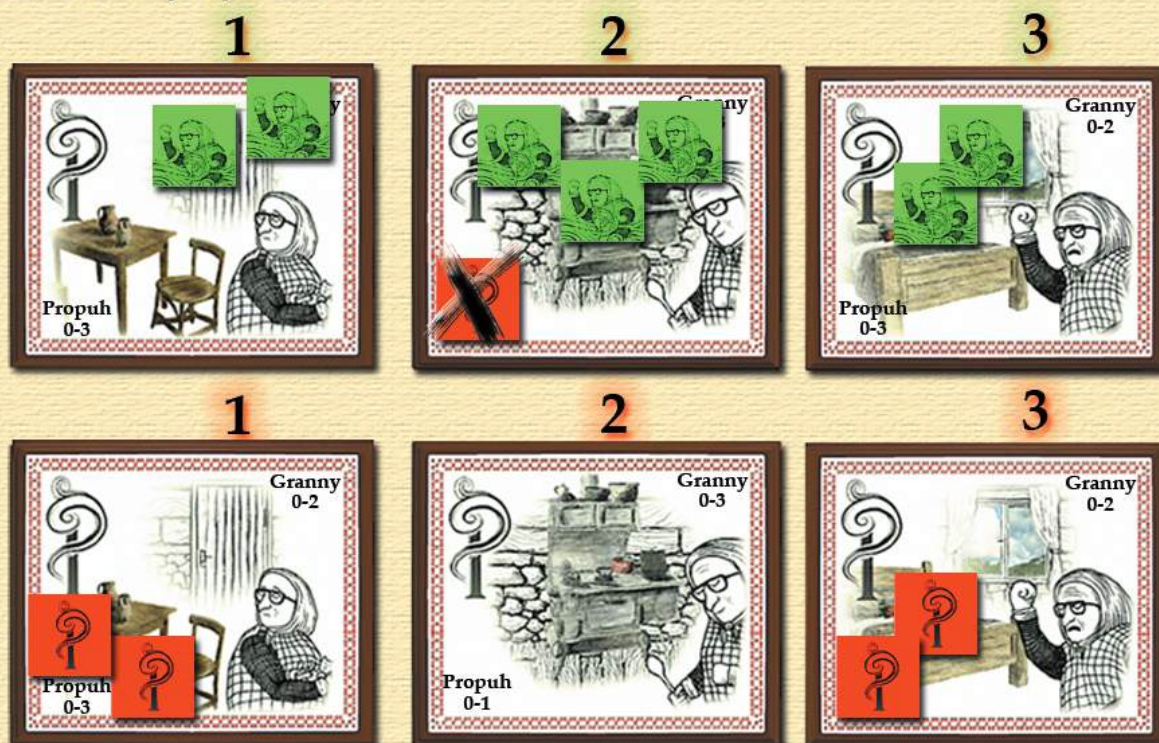
Babička musí:

- Prostřít stůl (umístit 2 zelené žetony na stůl) 1
- Uvařit sarmu (umístit 3 zelené žetony na kamna) 2
- Uklidit dům (na kamnech nesmí být žádné červené žetony) 2
- Ustlat postel (umístit 2 zelené žetony na postel) 3

Průvan chce:

- Otevřít dveře (umístit 2 červené žetony na dveře) 1
- Otevřít okno (umístit 2 červené žetony na okno) 3

Poznámka: Pokud vám dojdou karty, babička je unavená a průvan automaticky vyhrává.



Barvy karet

Každá karta ve hře Průvan má nějakou barvu, která odpovídá jedné z herních desek.

Pokud kartu vyložíte na místo stejné barvy (se stejným obrázkem), bude mít silnější efekt (trumf).

Barvy/místa/desky jsou následující:

Sporák **1**

Stůl / Dveře **2**

Postel / Okno **3**

1



2



3



Hodnota karty

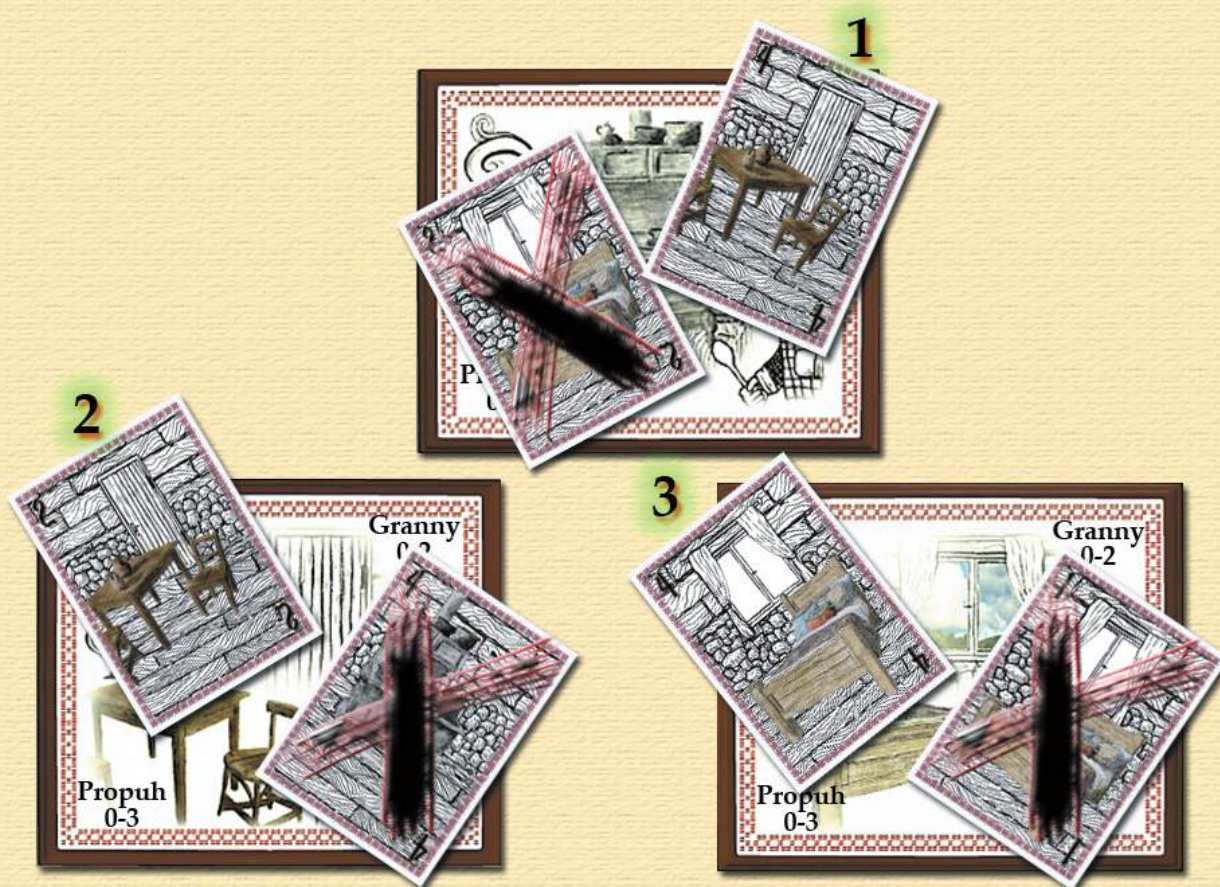
Libovolná karta vyložená na místo stejné barvy je trumfová.

Pokud jsou trumfové obě karty nebo ani jedna z nich, vyhrává ta s vyšším číslem.

Příklady: Žádné trumfy: 4 vyhrává nad 2. **1**

Jeden trumf: 2 (trumf) vyhrává nad 4. **2**

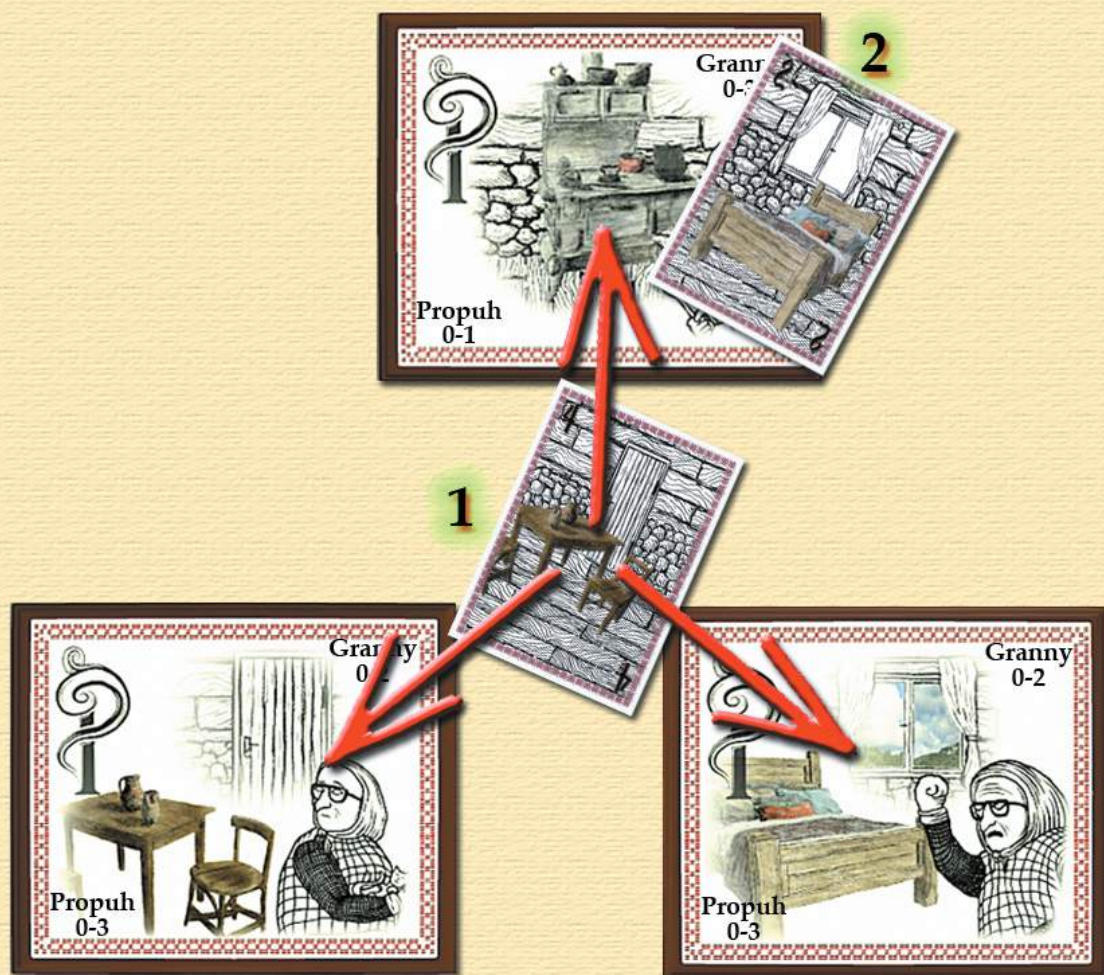
Dva trumfy: 4 vyhrává nad 1. **3**



Vykládání karet

Karty můžete vykládat na kterékoli ze 3 míst **1**. Pokud vyložíte kartu na místo, na němž se nachází jiná nevyhodnocená karta, musíte karty porovnat (viz „Porovnávání karet“). **2**

Pokud je vaše karta slabší, hráč, jehož karta byla na daném místě vyložena jako první, ji odebere a místo ní položí žeton (viz „Umisťování žetonů“).



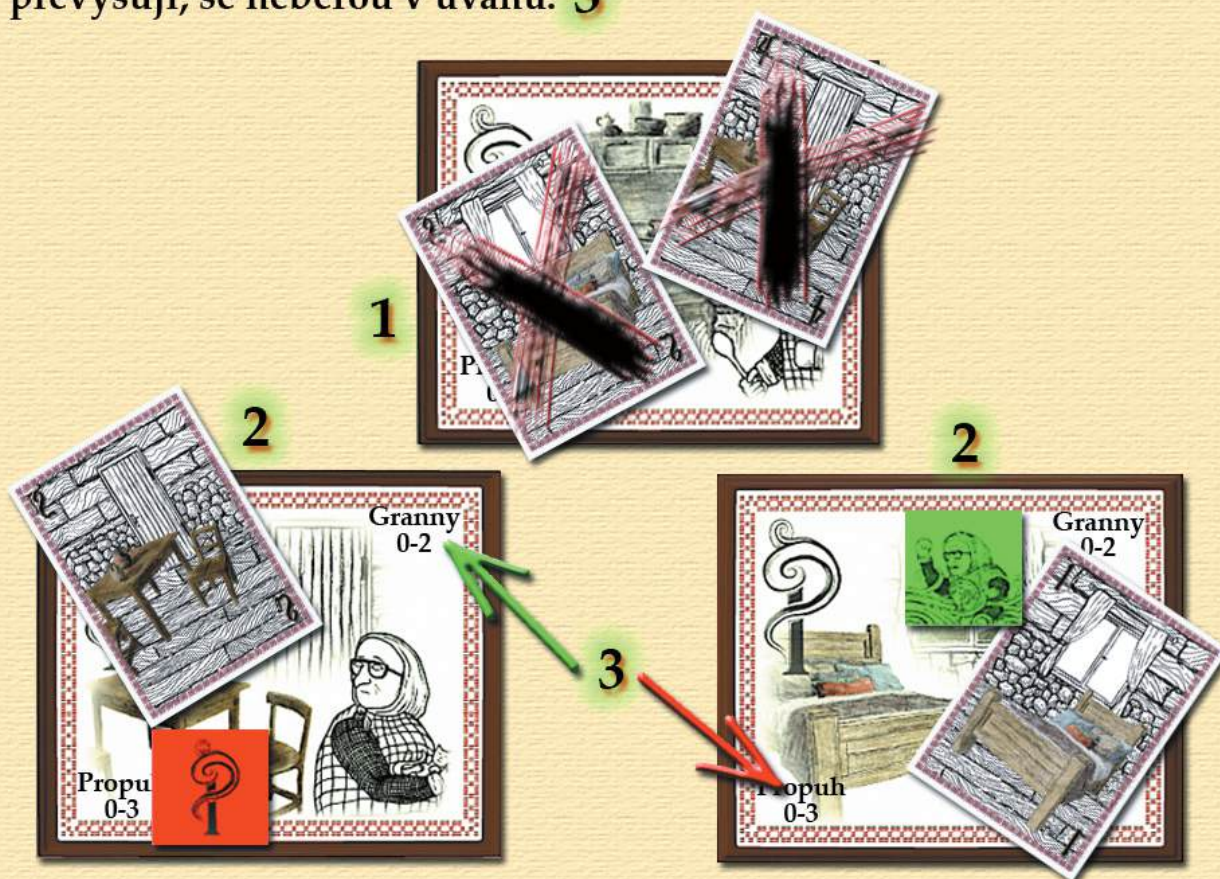
Porovnávání karet a umisťování žetonů

Porovnávají se karty na stejném místě. Pokud je vaše karta silnější, porovnání vyhrajete. V takovém případě obě karty odhodíte. **1**

Pokud porovnání prohrájete, soupeř odhodí svou kartu a místo ní na dané místo položí žeton. **2**

Žetony značí váš postup na každém místě.

Na každé místo hráči mohou umístit maximálně takový počet žetonů, jaký je uvedený na dané desce. Žetony, které tento počet převyšují, se neberou v úvahu. **3**

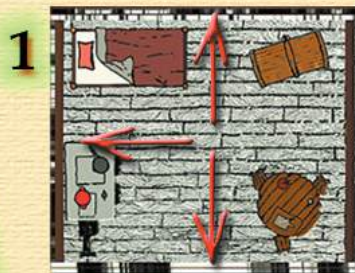


Postup hry

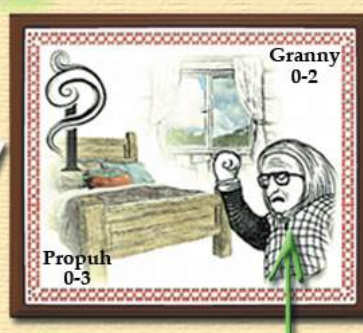
Hra Průvan se hraje na tahy v následujícím pořadí:

Hráč – babička: Může posunout figurku na kterékoli místo.

Z desky, na které stojí figurka, pak na konci kola odebere žeton průvanu. **1**

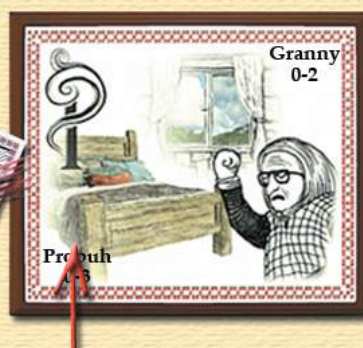


- Musí vyložit kartu na libovolné ze 3 míst. **2**



Hráč – průvan: Musí vyhrát porovnání karet **3** nebo vyložit kartu na jiné místo.

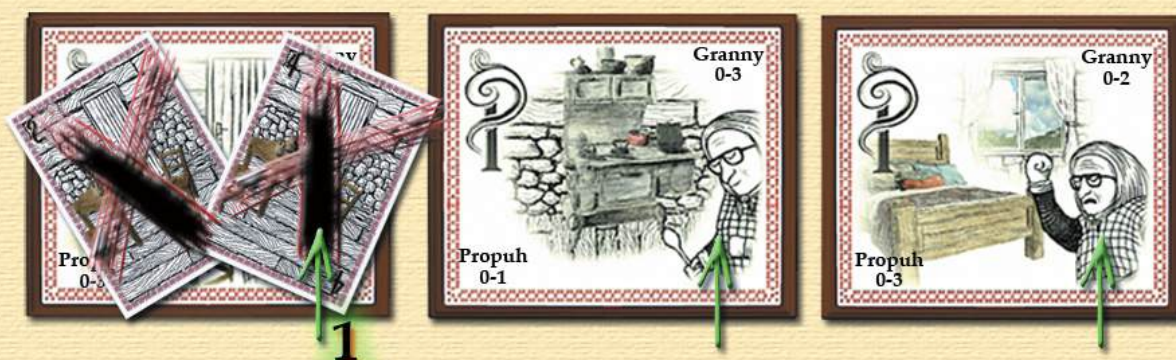
Pokud v porovnání nad babičkou nevyhraje, položte na dané místo babiččín žeton a její kartu odhod'te.



Postup hry (pokračování)

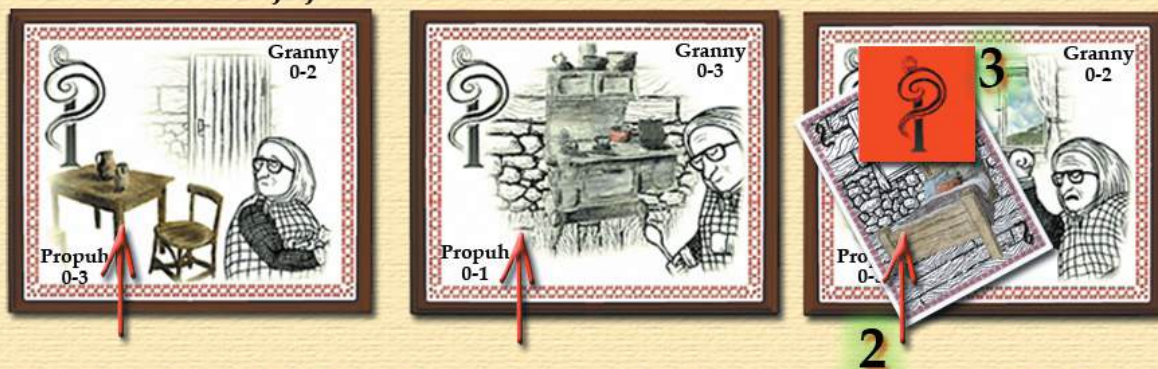
Hráč – babička: Musí vyhrát porovnání karet **1** nebo vyložit kartu na jiné místo.

Pokud v porovnání nad průvanem nevyhraje, položte na dané místo žeton průvanu a jeho kartu odhod'te.



Hráč – průvan: Musí vyhrát porovnání karet nebo vyložit kartu na jiné místo. **2**

Pokud v porovnání nad babičkou nevyhraje, položte na dané místo babiččin žeton a její kartu odhod'te.



Pokud na konci kola zůstane na stole karta průvanu, odhod'te ji a na dané místo položte žeton průvanu. **3**

Konec kola a vítězství

Na konci kola může babička odebrat jeden žeton průvanu z desky, na které se nachází její figurka. **1**

Babičce i průvanu rozdejte 2 karty.

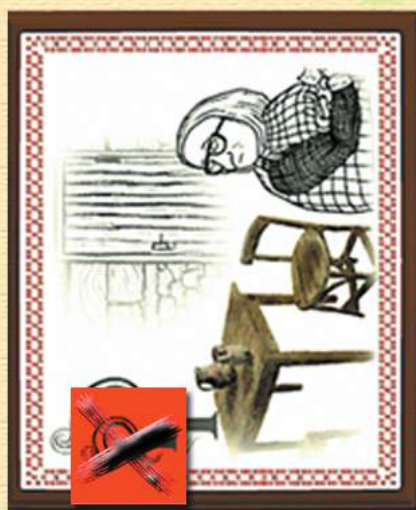
- Jestli už žádné karty nezbyvají, pokračujte s těmi, co máte na ruce.
- Pokud zbývá poslední karta (při hře jednoho hráče), nerozdávejte ji.

Zkontrolujte, jestli babička nebo průvan nesplnily své cíle!

Pokud cíle splnili oba hráči, vyhrává průvan!

Konec kola.

1



Příprava hry pro jednoho hráče

Příprava hry: Hrajete za Babičku.

Z balíčku náhodně odeberte 2 karty. Rozdejte žádné karty průvan a tři karty sobě.

Obtížnost 1 – Na začátku není vyložen žádný červené žeton **1**

Obtížnost 2 – Na posteli/okně je 1 červené žeton **1**

Obtížnost 3 – Na každé y červené žetony **2**

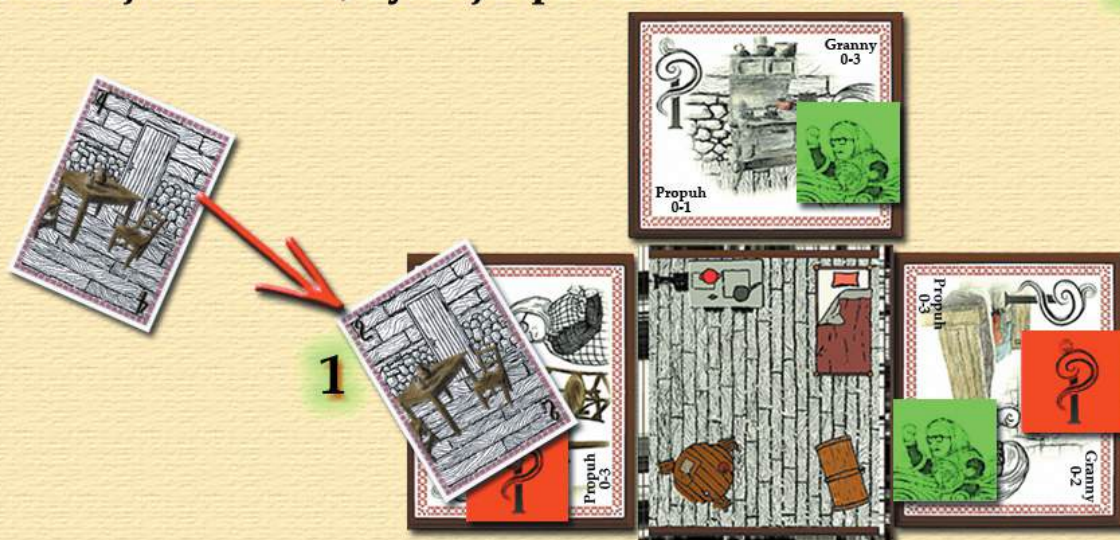
Náhodná obtížnost – Vyberte si jednu ze tří karet obtížnosti, otočte ji a postupujte podle příslušné přípravy.



Postup hry pro jednoho hráče

Změny ve hře: Průvanu nikdy nerozdávejte karty. Jakmile je průvan na tahu a má vyložit kartu, doberte kartu z balíčku a vyložte ji za něj.

- Pokud je to možné, vyhrajte porovnání karet nad babičkou **1**

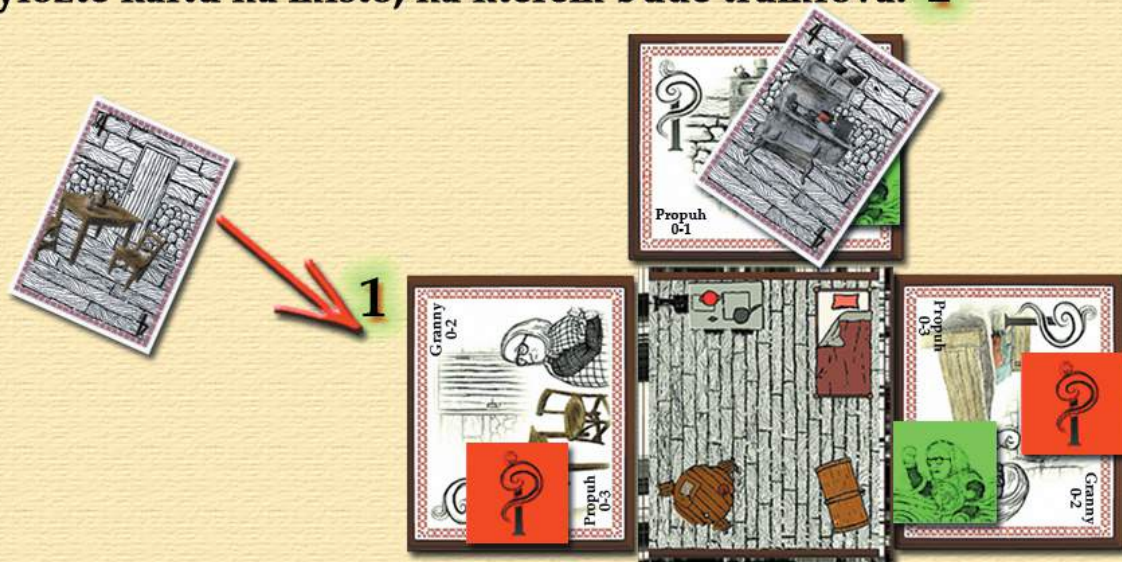


Pokud to možné není **2** pokračujte na „Postup hry pro jednoho hráče 2“

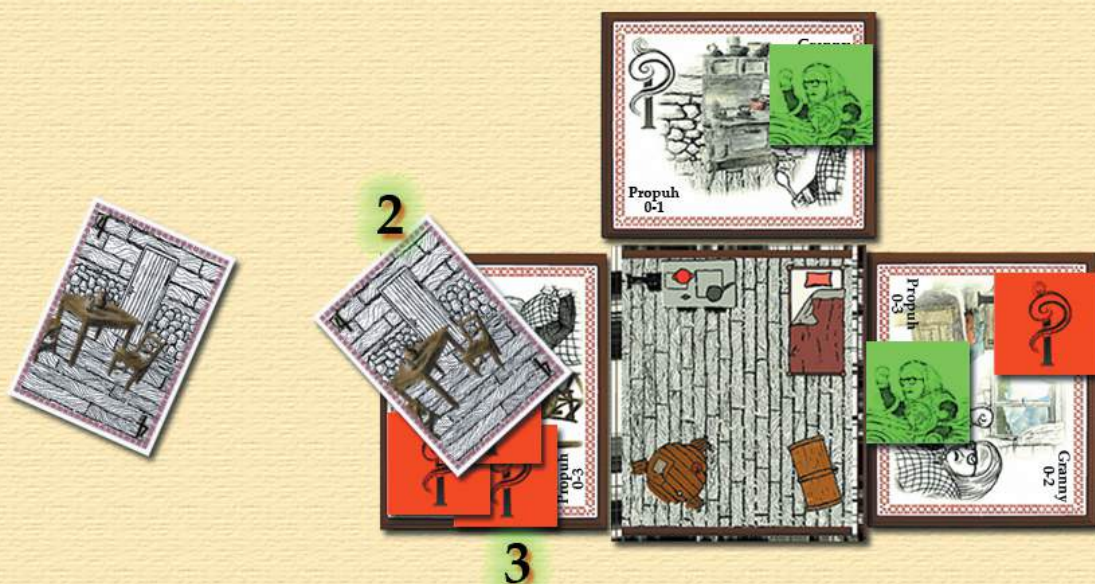


Postup hry pro jednoho hráče 2

- Vyložte kartu na místo, na kterém bude trumfová. **1**

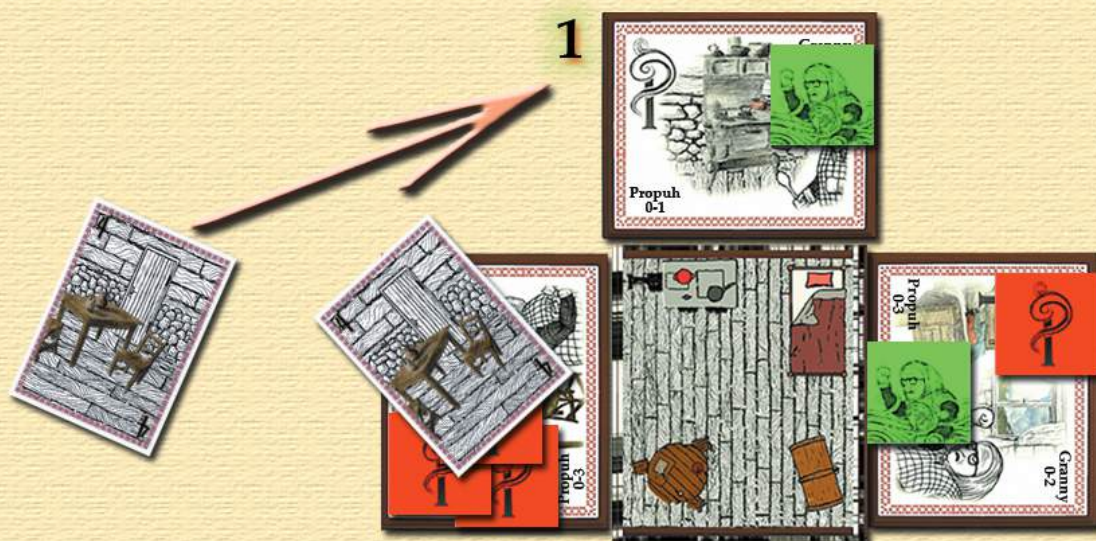


Pokud je na daném místě babiččina karta **2** nebo maximální počet žetonů průvanu **3**, pokračujte na „Postup hry pro jednoho hráče 3“



Postup hry pro jednoho hráče 3

- Vyložte kartu na další místo po směru hodinových ručiček po desce, kam byla vyložena poslední babiččina karta. **1**



Rozdejte babičce 2 karty.

- Pokud nezbývají žádné karty, pokračujte s těmi, co máte na ruce.
- Pokud zbývá v balíčku jen jedna karta, nerozdávejte ji.

KREDITY A DÍKY!

VYDAVATEL: INTERHUMAN

HERNÍ DESIGNÉR: DAMIR DEBANIC

VYVINUTO BY: DAMIR DEBANIC A MARIN BILIC

GRAFIK: ZDRAVKO LOVRIC

ILUSTRATOR: ENDI OBLAK

3D SOCHAŘ: NIKOLAY DIMCHEV

PŘEKLAD: ELIŠKA BOUDOVÁ A ONDŘEJ POLÁK

PRO AGENTURU THE GEEKY PEN.

Velké poděkování patří všem našim rodinám a přátelům, kteří nám to dali podporu, kterou jsme potřebovali k rozvoji našeho prvního hra na téma pověry. Také všem našim podporovatelům a příznivcům, kteří sledovali naši kampaň a provedli zveřejnění možné.

Bez toho by to nebylo možné vy všichni!

Přihlaste se k
odběru našeho
seznam adres
pro aktualizace
a dárky!

