



Přehled příšer





ŠNORCHL: Vezmi si 1 žeton *Šlehačky*. Při remíze, například když se na konci kola rozdávají žetony *Kafí*, vyhrává hráč, který má více *Šlehačky*. Na konci rundy *Šlehačka* zkusne, odlož ji.

Mezi Šnorchly se rozmohl trend dělat selfička s kafem a hodit je na Příšeram. Sleduj hashtag *#KavarnaPriser*.



REX: Vyměň jednu *Příšeru* ze své *Zadní linie* s *Příšeru* ze své *Přední linie*. Obě zůstanou odkryté.

Tito obtlouští dinosauři mají blíže k francouzskému buldočkovi než k T-Rexovi. Navíc jsou to notoriční závisláci na kofeínu.



ŠUŠOSAURUS: Vezmi si 1 žeton *Sušenky*. *Sušenky* ti zůstávají po celou dobu hry. Hráč, který má na konci hry nejvíce *Sušenek*, získá 5 *Kafí*.

Při remíze získává 5 *Kafí* hráč, který má na konci druhé rundy nejvíce *Šlehačky*. Je-li výsledek stále nerozhodný, nezískává *Kafe* nikdo.



KOMÁR: Vezmi si 1 *Kafe*.

Všudypřítomní v mokřinách, vysají ti Komáři... kafe.



SOMRÁK: Zeptej se jednoho hráče, jestli má ve své *Zadní linii Příšeru* konkrétního rodu, např.: „Máš v zadní řadě *Rexe*?“

Pokud ano, odhalí ji a ty získáváš 2 *Kafe*.
Pokud ne, získává 2 *Kafe* on.

Poznámka: Pokud má dotazovaný hráč ve své *Zadní linii* více než jedno *žádanou Příšeru*, ukáže pouze jednu.



BOBEK: Polož jeden *žeton Bobečku* na kartu kterékoliv *Přední linie*.
S touto kartou není možné pohnout ani žádnou speciální schopností.
Žádný hráč nemůže mít na své *Přední linii* více než tři *Bobečky*.
Bobečky na konci rundy zetlejí — odložte je.

„Po jednom... jsem uklouzl a padal vstříc druhému...“ *



FRŇÁK: Polož 1 *Kafe* na jakoukoliv kartu ve kterékoliv *Přední linii*.
Pokud některý hráč touto *Příšerou* pohne (včetně speciálních schopností),
vezme si toto *Kafe*. Pokud *Kafe* zůstane na hráčově *Příšěře* do konce rundy,
získává je on.

Poznámka: Pokud je *Příšera*, na které je *Kafe* položeno, přesunuta nebo odkryta
jinou schopností, *Kafe* získává hráč, který tuto schopnost použil.



SLIZLÁK: Každý *Slizlák* uprostřed stolu na konci rundy dává 2 *Kafe*
namísto obvyklého 1.

Poznámka: *Slizlák* nemá při pohybu žádnou speciální schopnost.

Další Příšery a jejich schopnosti

*Vážně to chcete slyšet celé?



SCHIZOKLOP: Hráč, který má na konci rundy nejvíce *Příšer* tohoto rodu, získává, nebo ztrácí, tolik *Kafí*, kolik je celkem vyznačeno na *Schizoklopích* kartách uprostřed stolu.

Poznámka: *Schizoklop* nemá při pohybu žádnou speciální schopnost.



KARALÁMA: Hráč, který má na konci kola nejvíce *Příšer* tohoto rodu, získává *Kafe* podle různorodosti symbolů na kartách *Karláma* uprostřed stolu.

Obvyklý zisk 1 *Kafe* zde neplatí. Místo toho hráč získá 1/3/6/10 *Kafí* za 1/2/3/4 různé symboly.

Poznámka: *Karláma* nemá při pohybu žádnou speciální schopnost.



FIFLENA: Vyměň jednu kartu ze své *Přední linie* s jednou kartou ze středu stolu.

Pozor! Nejedem ctihodný muž v její blízkosti znenadání zmizel.



MUMČA: PŘÍPRAVA: NA ZAČÁTKU HRY POLOŽTE *MUMČINY* ŽETONY LÍCEM DOLŮ VEDLE JEJÍHO ŠÁLKU. Vezmi si náhodně dva *Mumčiny* žetony. Zařímco jsou stále lícem dolů, jeden z nich polož na *Příšeru* v libovolné *Přední linii*. Druhý žeton si nech. Hráč, který si tuto *Příšeru* vybere, získá *Mumčín* žeton. Vlastníci *Mumčíných* žetonů se na ně mohou kdykoliv podívat, ostatním ale zůstávají po celou hru skryté. *Mumčiny* žetony vlastníkům zůstanou i do druhé rundy. Žetony, které zůstaly na *Příšerách*, se na konci obou rund odhodí.

Na konci hry každý hráč odhalí své *Mumčiny* žetony. Káva se promění v žetony *Kafe*. Navíc každý hráč získá či ztratí body podle počtu *Kostí*. Při lichém počtu svých *Kostí* ztrácí 3 *Kafe*, při sudém počtu svých *Kostí* získá tolik *Kafí*, kolik má *Kostí*.