

Oríškovébranií



PŘEHLED A CÍL HRY:

Obyvatelé stromu se setkali na jeho vršku, aby se rozhlédli, kde se skrývají ty nejlepší oříšky. Nyní se musí pro oříšky vydat a zároveň se vyhnout sově s lišákem. Na stromě najdete různá místa a schovky, do kterých je potřeba donést oříšky. Hra končí, jakmile některá z veverek naplní tato místa oříšky.

OBSAH BALENÍ:



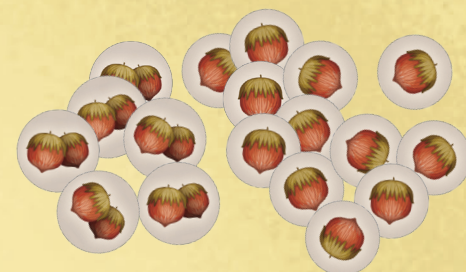
1 strom



1 osmistěnná kostka pro pohyb lišky/sovy



4 barevné kostky pro pohyb veverek



18 žetonů oříšků
(6 žetonů s 2 oříšky a 12 žetonů s 1 oříškem)



4 figurky veverek



1 figurka sovy



1 figurka lišky



4 desky hráče

PŘÍPRAVA HRY:

1

Vyberte si barvu své veverky, vezměte si danou kartu hráče a figurku veverky ve stejné barvě umístěte na vršek stromu. Jedná se o velké startovní políčko:



2

Na políčka označená větvičkami na stromě a pod stromem umístěte celkem 6 žetonů s 2 oříšky a 12 žetonů s 1 oříškem.

Žetony s 1 oříškem umístěte na tyto symboly větviček:
– tyto oříšky mají hodnotu 1 bodu



Žetony s 2 oříšky umístěte na tyto symboly větviček:
– tyto oříšky mají hodnotu 2 bodů



3

Nakonec na strom umístěte figurky sovy a lišáka.

Sovu umístěte na libovolné pole s tímto symbolem:



Lišku umístěte na libovolné pole s tímto symbolem:



Začíná hráč, který byl naposledy v lese. Hra poté pokračuje ve směru hodinových ručiček.

FAQ

MOHU SI VYMĚNIT OŘÍŠEK?

Ano, pokud veverka drží jednobodový oříšek, můžete si jej vyměnit za dvoubodový – pokud stojíte na políčku s tímto oříškem. Jednobodový oříšek položte na místo, kde stojí vaše veverka.

POČÍTÁ SE HOZENÁ KOSTKA SE SYMBOLEM X JAKO NEVYUŽITÁ, TEDY JAKO POHYB PRO ZLOUNA?

Ne.

MŮŽE VEVERKA VYSKOČIT Z PROSTŘEDNÍHO PATRA ZPĚT NA NEJVYŠŠÍ PATRO?

Ne, zpět na vršek stromu se veverka dostane pouze když je vystrašena zloune.

POČÍTÁ SE OŘÍŠEK V PACÍČKÁCH VEVERKY NA KONCI HRY PŘI BODOVÁNÍ?

Ne, bodují se pouze oříšky v místnostech na desce hráče.

POHYB VEVEREK:

Směr, kterým se veverka pohybuje, sestavíte ze 4 hozených kostek, které hodíte najednou. Na každé kostce najdete stěny s jednou barvou a stěny s více barvami. Stěna s jednou barvou určuje, že se můžete pohnout na sousední políčko odpovídající barvy. Stěna s více barvami vám dává na výběr z více barev, vyberte si barvu a pohněte se na políčko s danou barvou. Během jednoho tahu není možné na jedno políčko stoupnout vícekrát. Pokud jste hodili kombinaci barev, kterou nelze sestavit, nebo která se vám pro vaši cestu nehodí, smíte využít jen některé z hozených kostek.

Na jednom poli, či v jedné místnosti může stát více veverek najednou. Veverky si navzájem oříšky nekradou ani si nijak neškodí, snaží se přeci nasbírat co nejvíce jídla do společných zásob.

SKÁKÁNÍ MEZI PATRY STROMU:



Mezi nejvyšším patrem (patro obsahující startovní pole) a prostředním patrem jsou pole označená symbolem čtverce.

Z takto označeného pole můžete seskočit z nejvyššího patra na patro prostřední, na kterém je stejný symbol.



Mezi prostředním patrem a spodním jsou pole označená symbolem kruhu.

Z takto označeného pole můžete seskočit z prostředního patra na patro spodní, na kterém je stejný symbol.

Pro vyskočení nebo seskočení však stále musíte splňovat pravidlo pro pohyb, tedy mít k dispozici takovou barvu na hozené kostičce, jako je pole, na které chcete vyskočit či seskočit. Pole také musí stále pomyslně sousedit s polem, ze kterého skáчете – tzn. skok končí na nejbližším poli s daným symbolem, viz obrázek:

PŘESUN POD STROMEM:



Podhrabání se: Na herním plánu pod stromem se nachází 4 vícebarevná políčka. Políčka veverkám umožňují se podhrabat pod listím. **Na toto pole lze vstoupit hozením jakékoliv barvy na kostce.** Poté se jakoukoliv další hozenou barvou na kostce můžete podhrabat na jiné takové políčko na herním plánu.

SBĚR A ODEVZDÁNÍ OŘÍŠKŮ:

Veverka sebere oříšek tak, že ukončí pohyb na poli s oříškem. V ten moment si hráč sebere žeton s oříškem z herního plánu a umístí jej do veverčích tlapek na své desce hráče. **Veverka unese pouze jeden žeton s oříškem/oříšky.**

Veverka odevzdá oříšek tak, že dojde na jedno z těchto polí na herním plánu:



úl



kapradí



houba



hnízd

Zde svůj pohyb ukončí a hráč přesune oříšek z veverčích tlapek na příslušnou místnost na své desce hráče.

Sebrání nebo odevzdání oříšku váš pohyb ukončí. Pokud jste sebrali/odevzdali oříšek, další hozené kostky již nevyužívejte, budou se však počítat pro pohyb nepřítele, proto je lepší si cestu k oříšku naplánovat tak, abyste využili co nejvíce kostek.



POZOR:

ZA KAŽDOU KOSTKU POHYBU, KTEROU SE ROZHODNETE NEVYUŽÍT, SE HÝBOU ZLOUNI, TEDY SOVA NEBO LIŠÁK (VIZ POHYB ZLOUNŮ).



Poznámka: Pro zjednodušení je možné si hozené kostičky pokládat při plánování cesty přímo na herní plán.



Správně použitá žlutá strana kostky, na zeskoc na spodní patro.

Nesprávně použitá žlutá strana kostky, na zeskoc na spodní patro.



Příklad 1: Hráč hodil kostkami pohybu tyto barvy: žlutá 1; žlutočervená 2; červená 3 a 4.

Vybral si tedy pohyb červené pole (všechny barvy) 5 – žluté pole 6 – žluté pole 7.

Strana X značí, že pohyb této kostky se nijak nepočítá, ani pro hráče, ani pro zlouny.

POHYB ZLOUNŮ:

Hráčem nevyužité kostky pohybu se počítají jako pohyb pro zlouna (sovy nebo lišáka), počet nevyužitých kostek se rovná počtu políček, o které se zloun pohne. Pokud se má zloun pohnout, hodíte osmistěnnou kostkou, jenž určí, který ze zlounů a jakým směrem se bude pohybovat. Na herním plánu jsou vyznačená políčka, po kterých se zlouni pohybují.



- ✕ Žádný ze zlounů se nepohybuje.
- ?
-  Pohybuje se sova směrem, který je znázorněn šipkou na kostce.
-  Pohybuje se lišák směrem, který je znázorněn šipkou na kostce.
-  Pohybuje se sova i lišák směry, které je znázorněny šipkami na kostce.

VYŠTRAŠENÍ:

Vystrašená veverka upustí oříšek na místě (pokud nějaký má), kde stojí a vyšplhá zpět nastartovní políčko na vršku stromu. Veverky tudíž nemohou procházet přes ani okolo zlounů. Veverky se zlounů bojí a vyděsí se pokaždé, když se s nimi mají potkat. Zlouni vystraší každou veverku, která stojí na stejném nebo sousedním poli (i diagonálně).



Sova se pohybuje pouze po větvích (tedy po prostředním patře stromu) na políčkách označených ptačími stopami. Sova přelétává z větve na větev, tudíž veverku, kterou přeletí, nevystraší. Vystraší pouze tu veverku sedící tam, kde sova přistane.



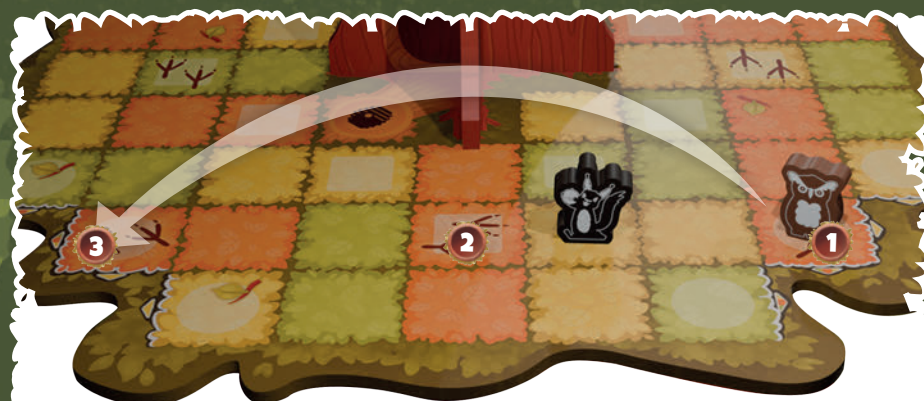
Lišák se pohybuje pouze pod stromem (tady po nejnižším patře herního plánu) na políčkách označených zvířecími tlapkami. Lišák se pohybuje tak, že obíhá okolo stromu. Pokud se pohybuje o více než jedno pole, vystraší každou veverku, kolem které proběhne (včetně veverky, u které pohyb zakončí).

KONEC HRY:

Jakmile se některému z hráčů podaří naplnit všechna místa na své desce hráče oříšky, dohraje se kolo a hra končí. Všichni hráči si poté spočítají body za oříšky v místnostech na desce hráče a ten, jenž má nejvíce bodů, zvítězil. Pokud mají hráči stejný počet bodů, zvítězí ten, který má více naplněných místností oříšky. Pokud remíza přetrvává, zvítězili oba dva, veverky tak mají více jídla na zimu.

ALTERNATIVNÍ A RYCHLEJŠÍ VERZE HRY:

Pokud chcete hru urychlit, sebrané oříšky rovnou umísťujte do místností na desce hráče. Eliminujete tak nutnost veverku s oříškem v pacičkách dostat do dané místnosti na herním plánu a hra se tím výrazně zkrátí.



Příklad 2: Sova se pohne z pozice 1, o dva kroky, ignorujíc políčko 2, jako její první krok. Sova skončí na políčku 3 čím nevystraší žádnou veverku.



Příklad 3: Lišák se pohne o 1 krok, čím se postaví na políčko s veverkou 1 kterou vystraší. Veverka 2 teď sousedí s liškou, proto je také vystrašena.



Příklad 4: Zlouni vystraší každou veverku, která stojí na stejném nebo sousedním poli a to i diagonálně. Veverka 1 tedy bude vystrašená, zatímco veverka 2 je před zlounem v bezpečí.

Autoři hry: Eliška Holubová, Marek Vejborný
Vedoucí produkce hry: Marek Vejborný
Korektor: XY
Slovenský překlad: XY
DTP: Harrynko
Výrobce: Eastar Game Manufacturing

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

QR