



Oríškovébraní



Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

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 liškám. Na stromě najdete různá místa a schovy, do kterých je potřeba donést oříšky. Hra končí, jakmile některá z veverek naplní tato místa oříšky.

OBSAH BALENÍ:



1 strom



4 barevné kostky pro pohyb veverek



1 osmistěnná kostka pro pohyb lišky/sovy



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



4 figurky veverek



1 figurka sovy



1 figurka lišáka



4 desky hráče

PŘÍPRAVA HRY:

1

Vyberte si barvu 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. Při dalších hrách můžete oříšky umístit náhodně.

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 OŘÍSEK?

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. Odevzdaný oříšek v místnosti již nelze vyměnit.

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

Ne.

MŮŽE VEVERKA VYSKOČIT Z PROSTŘEDNÍHO PATRA ZPĚT NA NEJVYŠŠÍ PATRO?

Ne, zpět na vršek stromu se veverka dostane, pouze když je vystrašena zlounem. Přeskokovat z prostředního patra pod strom a zpět nebo mezi jednotlivými kvadranty pod stromem však není omezeno. Barevné šipečky vám napovídají, jakou barvu je třeba hodit na kostce pro přeskočení.

POČÍTÁ SE OŘÍSEK 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. Pohybovat se můžete pouze v kolmém směru, nikoli diagonálně. 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, **vždy je však nutné využít minimálně jednu kostku s barvou** (pokud vám to hra umožňuje).

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.** Jakmile si na vršku stromu (startu) zvolíte směr ze startovního pole, již se nelze vracet nebo přeskočit na jinou větev, cesta dál vede pouze dolů na prostřední patro.



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 kostce, 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 a vícebarevná políčka: Na herním plánu pod stromem se nachází 4 vícebarevná políčka s tunelem, která veverkám umožňují se podhrabat pod listím. **Na tato 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. Další dvě vícebarevná políčka jsou místnosti v kapradí a s houbou, neobsahují však tunel, tudíž se na ně/z nich nelze podhrabávat.

SBĚR A ODEVZDÁNÍ OŘÍŠKŮ:

Veverka může sebrat oříšek tak, že ukončí pohyb na poli s oříškem. V ten moment si hráč může vzít žeton s oříškem z herního plánu a umístit 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 (v libovolném pořadí):



úl



kapradí



houba



hnízdo

Zde svůj pohyb ukončí a hráč přesune oříšek z veverčích pacek 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 kostky pokládat při plánování cesty přímo na herní plán.



Správně použitá žlutá strana kostky pro seskok na spodní patro.

Nesprávně použitá žlutá strana kostky pro seskok na spodní patro.



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






Vybral si tedy pohyb: červené pole (všechny barvy) 5 – žluté pole 6 – zelené 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 která se zloun pohne. Pokud se má zloun pohnout, hodíte osmistěnnou kostkou, jež 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.
-  Hráč, který házel kostkou, určí, který ze zlounů (jeden z nich) a jakým směrem se bude pohybovat.
-  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 jsou znázorněny šipkami na kostce.

VYŠTRAŠENÍ:

Vystrašená veverka upustí oříšek (pokud nějaký má) na místě, kde stojí, a vyšplhá zpět na startovní políčko na vršku stromu. Veverky nemohou procházet přes zlouny ani okolo nich. Veverky se zlounů bojí a vylekají 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 (po prostředním patře stromu) na políčkách označených ptačími stopami. Sova přelétává z větve na větev, tudíž veverku, kterou přeletí, nevystraší. Vystraší pouze veverku sedící tam, kde sova přistane.



Lišák se pohybuje pouze pod stromem (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, každý z ostatních hráčů má k dispozici poslední tah a hra končí. Všichni hráči si poté spočítají body za oříšky v místnostech na desce hráče a ten, jenž má nejvíce bodů, vítězí. Pokud mají hráči stejný počet bodů, vítězí ten, který má více naplněných místností oříšky. Pokud remíza přetrvává, vítězili 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, tedy svůj první krok. Sova skončí na políčku 3, čímž nevystraší žádnou veverku.



Příklad 3: Lišák se pohne o 2 kroky, čímž se postaví až na pole s růžovou veverkou 2. Na rozdíl od sovy lišák první políčko nepřeletí, ale proběhne jím, tudíž cestou vystraší i modrou veverku 1, jako kdyby se zastavila už na prvním políčku.



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
Ilustrace: Tereza Šajnerová
Korektor: Lukáš Sábo
DTP: Ján Novodomský
Výrobce: Eastar Game Manufacturing

Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!

