

Podzimní Syslení

Podzim se chýlí ke konci a o slovo se hlásí paní Zima. Lesní zvířátka si musí přichystat zásoby, aby ve zdraví přečkala až do jara. Pokud chcete zvítězit, musíte sestavit svůj malý les, naplnit jej zvířátky a připravit cestičky, na kterých najdou své oblíbené pochoutky!

Cíl hry

Podzimní syslení je hra o umísťování karet a vytváření cestiček. V každém kole přidáte 1 novou kartu do svého lesa, který bude mít na konci hry rozměr 4x4 karty. Na kartách najdete buďto zvířátka, nebo cestičky s potravou. Pro každé zvířátko musíte připravit takovou cestičku, na které najde své oblíbené jídlo.

Herní materiál

- ▶ 64 karet lesa:
 - A** 45 karet cestiček
 - B** 19 karet zvířátek
- ▶ 34 žetonů:
 - C** 15 žetonů skryší
 - D** 15 žetonů vody
 - E** 4 bodovací žetony hráčů
 - F** 1 figurka prvního hráče
 - G** 1 herní deska / počítadlo bodů



Příprava hry

Karty rozdělte na 2 balíčky: balíček karet cestiček a balíček karet zvířátek. Každý balíček zamíchejte zvlášť, lícem dolů.

Náhodně dejte každému hráči 1 kartu zvířátka. Svoji kartu zvířátka umístěte před sebe na stůl, lícem vzhůru.

Herní desku umístěte doprostřed stolu otočenou na stranu se zvířátky.



Karty zvířátek



Karty cestiček

Žetony skryší umístíte nad pásovce, žetony vody umístíte nad kozu a balíček karet zvířátek umístíte nad králíka.

Každému hráči dejte bodovací žeton ve zvolené barvě.

Náhodně určete, kdo bude začínat, a dejte tomuto hráči figurku začínajícího hráče.

Jak číst kartu zvířátka

Na kartách zvířátek najdete následující informace:



- 1 Čtyři druhy potravy, které mohou zvířátka sbírat (bobule, červíky, vajíčka a oříšky) a také počet bodů, který vám daná potrava přinese, pokud ji toto zvířátko sebere na své cestičce.
- 2 Začátek cestičky daného zvířátka.
- 3 Počet bodů, které vám zvířátko přinese, pokud se vyskytuje ve vašem lese, nezávisle na potravě.
- 4 Maximální počet kusů potravy, které může zvířátko sebrat na své cestičce.

Každé zvířátko vám přinese body podle potravy, kterou najde na cestičce vedoucí z jeho karty. Na konci hry půjde zvířátko po své cestičce a sebere každou potravu, na kterou narazí. Zima je blízko a zvířátka nemohou být vybíravá, takže seberou první kusy potravy, které jim přijdou do cesty, i když jim příliš nechutnají (tzn. nemáte za ně tolik bodů). Navíc pozor: každé zvířátko smí sebrat maximálně tolik potravy, kolik činí kapacita vyznačená na jeho kartě.

Příklad:

Liška může sebrat maximálně 3 kusy potravy.

Sebere tedy první 3 kusy potravy, na které narazí: získá červíka (1 bod), oříšek (0 bodů) a vajíčka (2 body).

Přestože jsou na cestičce ještě jedna vajíčka a červík, liška je nezíská, protože už zaplnila maximální kapacitu. Ale třeba by šlo nějak kapacitu zvýšit...



Průběh hry

Hra bude probíhat po určitý počet kol. V každém kole se hráči střídají na tahu v pořadí průběhu hry. Když je hráč na tahu, získá 1 z dostupných karet a přidá ji do svého lesa. Jakmile jsou lesy všech hráčů kompletní (tzn. každý hráč má 16 karet), hra končí.



Začátek kola

Na začátku každého kola umístíte 4 karty lícem vzhůru ke spodnímu okraji herní desky. Pod kohouta, kozu a pásovce umístíte karty cestiček. Pod králíka umístíte 1 kartu zvířátka.

Kolo začne vždy hráč s figurkou začínajícího hráče. Ostatní hráči poté pokračují v pořadí po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče.

Váš tah

Když jste na tahu, **musíte** si vzít 1 z karet zbývajících u spodního okraje herní desky a umístit ji do svého lesa. Při umístění karty do lesa musíte dodržet následující pravidla:

Nově umístěná karta musí alespoň jednou stranou sousedit s alespoň 1 další kartou v lese.

Plocha vašeho lesa nesmí přesáhnout čtverec 4x4 karty; nikdy nesmíte umístit kartu mimo tuto plochu.

Umísťovanou kartu – cestičky i zvířátka – smíte před umístěním libovolně otáčet.

Cestičky na sebe nemusí navazovat, vznik slepých uliček a nikam nevedoucích cestiček je povolen.

Každé zvířátko musí mít svoji vlastní cestičku – na stejné cestičce nikdy nesmí být 2 zvířátka.

Co je cestička?

Cestička je 1 či více sousedících karet, na kterých je vyobrazena nepřerušovaná cestička. Na cestičce smí být libovolný počet zataček, ale nesmí se nikdy rozdělit. Také nesmí navazovat na jinou cestičku nebo ji překrýt.

Příklad:

- 1 Sem nesmíte kartu umístit, protože 2 zvířátka nesmí být na stejné cestičce.
- 2 Sem nesmíte kartu umístit, protože by mapa přesáhla rozměr 4×4!
- 3 Sem nesmíte kartu umístit, protože by nesousedila celou stranou s jinou kartou.
- 4 Sem kartu smíte umístit, přestože cestička nenavazuje na jinou cestičku a nikam nevede.



Pokračování předchozího příkladu:

Kapacitu potravy lišky se podařilo zvýšit na 5. Smí tedy získat všech 5 kusů potravy na své cestičce.

Navíc má zásobu vody, kterou může zapít červíky a vajíčka. Každé vajíčko tedy nyní přinese 3 body a každý červík 2 body. Oříšky jsou pořád za 0 bodů.

Liška přinese celkem 10 bodů. To je značný rozdíl oproti původním 3.

Získání karty

Když získáte kartu, **nedoplňujte** nabídku karet u spodního okraje herní desky. To znamená, že další hráč v pořadí bude mít méně možností výběru.

Ke každé kartě, kterou získáte, náleží také zvířecí pomocník (vždy je to ten vyobrazený nad kartou, kterou získáte). Vaším pomocníkem může být: kohout, pásovec, koza nebo králík. Každý pomocník vám přinese malý bonus, který vám pomůže zlepšit fungování vašeho lesa.

Kohout

Kohout vám pomůže vstát v příštím kole brzy, takže si budete vybírat kartu jako první. Pokud získáte kartu pod ilustrací kohouta, vezměte si figurku začínajícího hráče. Pokud kartu u ilustrace kohouta nikdo nezíská – což může nastat jen při hře 3 a méně hráčů – ponechá si figurku začínajícího hráče ten, kdo ji aktuálně vlastní. Hráč, který má figurku začínajícího hráče na konci hry, získá 1 bod navíc.



Pásovec



Pásovec vás naučí správně hrabat a vytvářet skryše pro ukládání potravy. Pokud získáte kartu pod ilustrací pásowce, vezměte si 1 žeton skryše a umístěte jej na libovolnou kartu zvířátka ve vašem lese. Každá skryš na kartě zvýší maximální kapacitu potravy zvířátka o 1.



Koza

Koza váš naučí dodržovat pitný režim. Pokud získáte kartu pod ilustrací kozy, vezměte si 1 žeton vody a umístěte jej do libovolného rohu libovolné karty zvířátka ve vašem lese. Voda zvyšuje pro toto zvířátko hodnotu potravy v daném rohu o 1 bod. V každém rohu karty zvířátka smí být maximálně 1 voda.



Králík

Králík je tvor společenský, takže vám pomůže najít nové zvířecí kamarády. Karty pod ilustrací králíka budou vždy karty zvířátek. Jinde nová zvířátka nezískáte.



Konec kola

Jakmile každý hráč získá 1 kartu, kolo končí. Pokud u herní desky zbyly nějaké karty (může nastat pouze při hře 2 a 3 hráčů), odhodte je. Poté doplňte karty ke spodnímu okraji herní desky stejně jako na začátku hry (pod králíka zvířátko, na ostatní místa cestičky). V dalším kole bude začínat hráč, který u sebe má figurku začínajícího hráče.

Konec hry

Hra končí, jakmile všichni hráči zaplnili své lesy, tzn. získali 16 karet a dokončili plochu 4×4 karty. Nyní zkontrolujte, zda nemáte ve svém lese 2 zvířátka na stejné cestičce. Pokud ano, vyberte 1 z těchto zvířátek, které si ponecháte. Zbylé musíte z lesa odstranit. Odstraněné zvířátko nebudete bodovat.

Nyní vezměte herní desku a otočte ji na stranu s počítadlem bodů. Body za každé zvířátko počítejte zvlášť. K počítání bodů použijte svůj bodovací žeton. Nezapomeňte, že zvířátka vám přinesou také body natisknuté na kartě (1 až 3)!

Hráč, který na konci hry **vlastní figurku prvního hráče, získá 1 bod navíc.**

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem. Pokud nastane shoda, je rozhodnuta ve prospěch hráče, který sedí co nejbližší hráči s figurkou prvního hráče (po směru hodinových ručiček).



Příklad bodování

Sýkora – 2 body za každé vajíčko a 1 bod za každého červíka. Může nasbírat až 4 kusy potravy: sebere 2 vajíčka a 2 červíky. Celkem 6 bodů.

Veverka – 1 bod za každý oříšek a 1 bod za každého červíka. Může nasbírat až 5 kusů potravy: sebere 1 červíka, 3 oříšky a 1 bobuli. Celkem 4 body.

Liška - 3 body za každé vajíčko a 2 body za každého červíka. Může nasbírat až 5 kusů potravy: sebere 2 vajíčka, 2 červíky a 1 oříšek. Celkem 10 bodů.

Jezevec - 2 body za každého červíka, 1 bod za každou bobuli a 2 body za každé vajíčko. Může nasbírat až 2 kusy potravy: sebere 2 červíky. Celkem 4 body.

Zvířátka: Jezevec (3), liška (2), veverka (1), sýkora (1). Celkem: 7 bodů.

Figurka začínajícího hráče: 1 bod.

Celkový součet: 32 bodů.



Pokročilá hra pro 2 hráče

Pokud hrajete ve dvou a chcete zkusit něco „ostřejšího“, můžete použít následující pravidla:

Namísto lesa s plochou 4×4 karty staví každý hráč les s plochou 8×4 karty (delší strana může být vodorovně nebo svisle).

Hráči začínají se 2 náhodnými kartami zvířátek namísto 1. Tato zvířátka musíte umístit tak, aby sousedila 1 celou stranou karty. Smíte je libovolně natočit.

V každém kole získá každý hráč 2 karty. První hráč vezme 1 kartu, pak vezme kartu druhý hráč. První hráč poté vezme třetí kartu a druhý hráč získá zbylou kartu.

Tvůrci

Návrh hry: Rodrigo Rego
Ilustrace: Núria Aparicio
Grafická úprava: CeciRC
Redakce a vývoj: David Esbri

Česká verze hry

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák,
Daniela Seigová, Tomáš Tvrđý
Grafická úprava: Michal Hubáček



Devir Iberia S.L. Rosselló 184,
Barcelona 08008, Španělsko.



TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Zvířátka



Křeček



Ježek



Jezevec



Bobr



Liška



Sojka chocholatá



Straka



Krtek



Krkavec



Sova



Myška



Rejsek



Veverka



Datel



Čipmank



Sýkora koňadra



Kočka divoká



Vakoplch



Sýkora
karolinská



Kohout



Pásovec



Koža



Králík

Pokud se chcete dozvědět více o zvířátkách ve hře, naskenujte tento QR kód.

