

VEVERČÁCI



1. KDO JSOU VEVERČÁCI?

Přece my! Představuji vám Ofču, Chrapouna a Eso. A sebe! Mně říkají Zrzečka.

Minulý podzim jsme si, ostatně jako každý rok, všude po lese schovali oříšky, abychom si udělali zásoby na zimu (zimy jsou totiž tuze krušné). Než jsme se nadáli, zima dorazila (pravda, mohli jsme to trochu čekat) a teď máme hlad!

To bychom ale nebyli my, kdybychom v tom neměli nepořádek. Takže vyhrnout rukávy a alou do práce! Jenže mám pocit, že ostatní mi vůbec nechťejí pomoci!

Snad to nebude tak těžké. Stačí si jen vzpomenout, kam jsme tu oříškovou mňamku schovali. Vybavit si všechny naše skryše. Někde mezi žlutými, modrými a červenými houbami, lístky a kamínky se ukrývají naše cestičky.

Nebo ne? A co kdybys... Nám pomohl ty?

Může se zdát, že si tu baštu najdeme sami, přece jenom jsme veverčáci..., ale nenechte se mýlit, musíte nám pomoci!

2. CO NAJDETE UVNITŘ?

9 OBOUSTRANNÝCH KARET LESA s obrázky houby, listu nebo kamene ve žluté, červené nebo modré barvě



12 KARET OŘÍŠKŮ:

líc – 1 až 2 oříšky, rub – listí



4 KARTY VEVERČÁKŮ:

z jedné strany se symboly, z druhé s barvami



OFČA

CHRAPOUN

ESO

ZRZEČKA

3. CÍL HRY

Nasbírat jako první alespoň 5 oříšků.

4. PŘÍPRAVA HRY

Náhodně rozložte 9 karet lesa do čtverce o rozměrech 3 x 3 karty. Okolo čtverce náhodně rozložte karty oříšků, poblíž každé řady a sloupce.

Rozdejte každému hráči jednu kartu veverčáka. Pokud hrajete v méně než 4 hráčích, zbývající karty vraťte do krabičky. Každý hráč položí svého veverčáka před jednu řadu nebo sloupec. Je jedno, jestli bude karta veverčáka otočena stranou s barvami či symboly nahoru, ale dbejte na to, že v průběhu hry není povoleno stranu libovolně měnit. Cílem veverčáků bude dojít ke kartě oříšků na opačné straně (s počátečním rozestavením vám pomůže příklad na obrázku). Jako první se na plán umístila Ofča, po ní Eso, Zrzečka a nakonec Chrapoun (to však platí jen v případě, že hrajete ve 4 hráčích).

Nevadí, když bude několik veverčáků usilovat o tu samou kartu oříšků a postaví se na stejné místo. Je rovněž možné, že dva veverčáci budou stát na opačných koncích té samé řady nebo sloupce.

PŘÍPRAVA HRY VE 4 HRÁČÍCH:



5. JAK HRÁT

Začíná hráč, který jako poslední viděl na vlastní oči skutečnou veverku. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Každý hráč se ve svém tahu snaží vyhrát oříšky naproti svému veverčákovi. Nejdřív ale musí projít skrze 3 karty lesa. Začne u první karty, která leží nejbližší jeho veverčáka. Pokud jeho veverčák ukazuje symboly, musí hráč uhodnout symbol (list, houbu nebo kámen) na opačné straně příslušné karty lesa. Pokud karta veverčáka ukazuje barvy, bude hráč hádat barvy (červenou, žlutou nebo modrou). Poté otočí první kartu lesa a nechá ji otočenou.

Jestliže hráč uhádí správný symbol nebo barvu, může pokračovat

stejným způsobem druhou kartou lesa a následně třetí. Když správně uhodne všechny tři karty, získá kartu oříšků ležící naproti jeho veverčákovi. Vezme si ji a uloží před sebe – od této chvíle budou oříšky představovat body, které získal. Pokud se však hráč při hádání zmýlí, jeho tah okamžitě (!) končí a hraje další hráč. Pokaždé, když hráč získá oříšek, musí svoji kartu veverčáka posunout o jedno místo doprava nebo doleva. Navíc musí ostatní hráči obrátit své karty veverčáků na opačnou stranu. Ti, kteří dosud hádali barvy, budou nyní muset hádat symboly a naopak. Hráč, který právě získal kartu oříšků, svého veverčáka neobrací! Na řadě je další hráč.

NEZAPOMÍNEJTE, ŽE ZAČÍNÁTE
HÁDAT VŽDY OD KARTY LESA
NEJBÍŽE K VAŠÍ KARTĚ VEVERČÁKA!

Hráč se může ve svém tahu rozhodnout, že místo
hádání a snahy získat oříšky přesune svoji kartu
veverčáka o jedno místo doprava nebo doleva. Po
pohybu ale jeho tah končí, nic nehádá a neobrací
žádné karty lesa!

PŘÍKLAD HRY 3 HRÁČŮ:

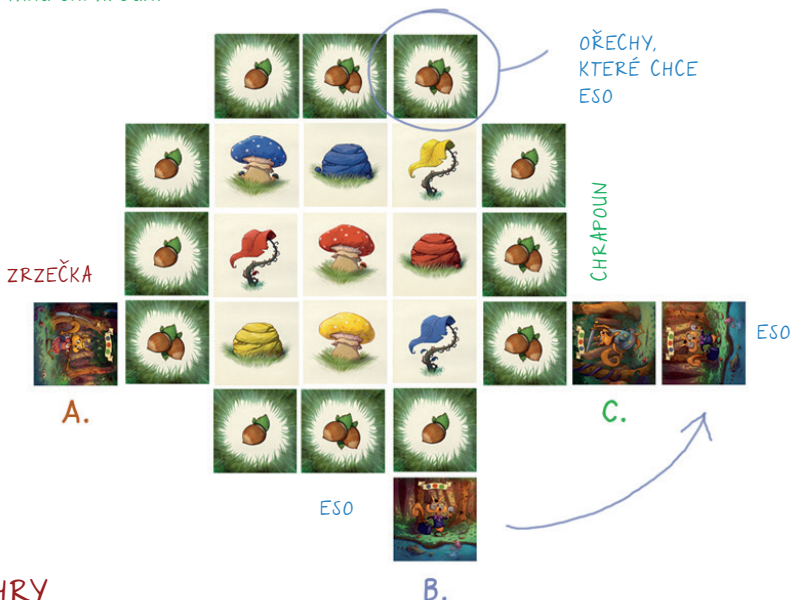


VE SVÉM TAHU MŮŽE HRÁČ
S VEVEŘČÁKEM POHNOUT
O JEDNO POLE DOPRAVA NEBO
DOLEVA. PO POHYBU UŽ KARTY
LESA NEOTÁČÍ.

A - ZRZEČKA HÁDÁ, ŽE NA PRVNÍ KARTĚ LESA BUDE MODRÁ BARVA. ALE JE TAM ŽLUTÁ! ZMYLILA SE A JEJÍ TAH KONČÍ.

B - NYNÍ JE NA TAHU ESO. TIPNE SI, ŽE NA PRVNÍ KARTĚ BUDE LIST. MÁ PRAVDU. PODRUHÉ SI TIPNE KÁMEN.
OPĚT MÁ PRAVDU. NAPOTŘETÍ SI TIPNE ZASE LIST. SKVĚLÉ! UHODL VŠECHNY 3 KARTY LESA A ZÍSKÁVÁ KARTU
S 2 OŘÍŠKY NA DRUHÉ STRANĚ. OSTATNÍ HRÁČI (ZRZEČKA, CHRÁPOUN) MUSÍ OTOČIT SVÉ KARTY VEVEŘČÁKŮ
NA OPAČNOU STRANU (NYNÍ BUDOU OBA HÁDAT SYMBOLY). ESO SE SVÝM VEVEŘČÁKEM MUSÍ POHNOUT O JEDNO
POLE DOPRAVA NEBO DOLEVA. POHNE SE DOPRAVA, ČIMŽ BUDE ŠKODIT ZBYLÝM DVĚMA HRÁČŮM. VŠICHNI
TOTIŽ USILUJÍ O STEJNOU KARTU OŘÍŠKŮ, ALE CHRÁPOUN MÁ ŠANCI VYHRÁT JI JAKO PRVNÍ.

C - NYNÍ JE NA TAHU CHRÁPOUN.



6. KONEC HRY

Jakmile nějaký hráč nasbírá 5 oříšků (nikoliv 5 karet oříšků),
vyhrává a hra končí. Blahopřejeme!

7. VARIANTY HRY

Varianty lze i navzájem kombinovat!

Jedna ku jedné

Ignorujte počet oříšků vyobrazených na kartách. Jedna karta
oříšků se oded' rovná jednomu bodu. Vyhrává hráč, který jako
první nasbírá 3 body.

Nepřejez se!

K výhře potřebujete přesně 5 oříšků a ani o jeden víc! Pokud
získáte 6 oříšků, musíte okamžitě do hry vrátit 2 karty oříšků,
které jste získali v průběhu hry.

Přepadení!

Hra končí teprve ve chvíli, kdy na stole nezbydou žádné karty
oříšků. Hráč s nejvíce oříšky vyhrává, ale bude ho pěkně bolet
břicho.

Záhada

Při přípravě hry otočte 4 karty oříšků stranou s listím nahoru.
Nikdo z vás tak nebude vědět, kolik oříšků se na kartách skrývá.
Riskujete rádi? V tom případě můžete otočit rovnou 8 karet!
Ani to nestačí? Otočte všech 12, to bude teprve záhada! Anebo
si poschovávejte tolik oříšků, kolik chcete, není to tak těžké!



Veverčátka

Pokud hrajete s velmi malými dětmi, doporučujeme hrát pouze
na barvy nebo na symboly. Během hry tak nebudete muset
obracet karty veverčáků.



Autor hry: Blaise Muller • Ilustrátor: Jonathan Munoz • český překlad: Pavla Slaná •
DTP a grafika české verze: Marek Píza

