



# Orškeobranji



Chýba vám komponent alebo máte nejaký poškodený?  
Napíšte nám na [info@albi.sk](mailto:info@albi.sk),  
radi vám zadarmo zašleme nový!

## PREHĽAD A CIEĽ HRY:

Obyvatelia stromu sa stretli na jeho vrcholci, aby sa rozhládli, kde sa skrývajú tie najlepšie oriešky. Teraz sa musia po oriešky vydať a zároveň sa vyhnúť sove s lišiacom. Na strome nájdete rôzne miesta a skrýše, do ktorých treba doniesť oriešky. Hra končí, len čo niektorá z veveričiek naplní tieto skrýše orieškami.

### OBSAH BALENIA:



1 strom



4 farebné kocky na pohyb veveričiek



1 osemstenná kocka na pohyb lišiaka/sovy



18 žetónov orieškov  
(6 žetónov s 2 orieškami a 12 žetónov s 1 orieškom)



4 figúrky veveričiek



1 figúrka sovy



1 figúrka lišiaka



4 dosky hráča

### PRÍPRAVA HRY:

1

Vyberte si farbu veveričky, vezmite si danú kartu hráča. Figúrku veveričky rovnakej farby umiestnite na vrcholec stromu – priamo doprostred – ide o veľké štartové políčko:



2

Na políčka označené vetvičkami na strome a pod stromom umiestnite spolu 6 žetónov s 2 orieškami 12 žetónov s 1 orieškom . Pri ďalších hrách si môžete oriešky umiestniť náhodne.

Žetóny s 1 orieškom umiestnite na tieto symboly vetvičiek:  
– tieto oriešky majú hodnotu 1 bodu.

Žetóny s 2 orieškami umiestnite na tieto symboly vetvičiek:  
– tieto oriešky majú hodnotu 2 bodov.

3

Nakoniec na strom umiestnite figúrky sovy a lišky.

Sovu umiestnite na ľubovoľné pole s týmto symbolom:



Lišku umiestnite na ľubovoľné pole s týmto symbolom:



Začína hráč, ktorý bol naposledy v lese, a potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

### FAQ

#### MÔŽEM SI VYMENIŤ ORIEŠOK?

Áno, ak veverička drží jednobodový oriešok, môžeš si ho vymeniť za dvojbodový – ak stojíš na políčku s týmto orieškom. Jednobodový oriešok polož na miesto, kde stojí tvoja veverička. Orišok odovzdaný skrýši už nemožno vymeniť.

#### POČÍTA SA HODENÁ KOCKA SO SYMBOLOM X AKO NEVYUŽITÁ, TEDA AKO POHYB PRE ZLODUCHA?

Nie.

#### MÔŽE VEVERIČKA VYSKOČIŤ Z PROSTREDNÉHO POSCHODIA SPÄŤ NA NAJVYŠŠIE POSCHODIE?

Nie, späť na vrcholec stromu sa veverička dostane iba vtedy, keď ju vystraší zloduch. Preskakovať z prostredného poschodia pod strom a späť alebo medzi jednotlivými kvadrantami pod stromom však nie je obmedzené.

#### POČÍTA SA ORIEŠOK V LABKÁCH VEVERIČKY NA KONCI HRY PRI BODOVANÍ?

Nie, bodujú sa iba oriešky v skrýšach na doske hráča.

## POHYB VEVERIČIEK:

Smer, ktorým sa veverička pohybuje, zostavíte zo 4 hodených kociek, ktoré hodíte naraz. Na každej kocke nájdete steny s jednou farbou a steny s viacerými farbami. Stena s jednou farbou určuje, že sa môžete pohnúť na susedné políčko zodpovedajúcej farby. Stena s viacerými farbami vám dáva na výber z viacerých farieb, vyberte si farbu a pohnite sa na políčko s danou farbou. Pohybovať sa môžete iba v kolmom smere, nie diagonálne. Počas jedného ťahu nie je možné na jedno políčko stúpiť viackrát. Ak ste hodili kombináciu farieb, ktorú nie je možné zostaviť, alebo ktorá sa vám pre vašu cestu nehodí, smiete využiť len niektoré z hodených kociek, **vždy je však nutné využiť minimálne jednu kocku s farbou** (ak vám to hra umožňuje)

**Na jednom poli či v jednej skrýši môže stáť viac veveričiek naraz.** Veveričky si navzájom oriešky nekradnú, ani si nijako neškodia, snažia sa predsa nazbierať čo najviac jedla do spoločných zásob.

## SKÁKANIE MEDZI POSCHODIAMI STROMU:



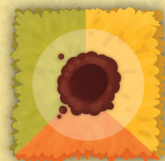
Medzi najvyšším poschodím (poschodie obsahujúce štartové pole) a prostredným poschodím sú polia označené symbolom štvorčeka. **Z takto označeného poľa môžete zoskočiť z najvyššieho poschodia na poschodie prostredné, na ktorom je rovnaký symbol.** Len čo si na vrcholci stromu (štarte) zvolíte smer zo štartového poľa, nemôžete sa už vracat' alebo preskočiť na inú vetvu, cesta ďalej vedie iba dolu na prostredné poschodie.



Medzi prostredným a spodným poschodím sú polia označené symbolom kolieska, **tieto symboly znamenajú, že medzi týmito políčkami môžete preskakovať zo spodného na prostredné poschodie a naopak.**

Na vyskočenie alebo zoskočenie však stále musíte spĺňať pravidlo pohybu, teda mať na hodenej kocke takú farbu, akú má pole, na ktoré chcete vyskočiť či z neho zoskočiť. Pole musí zároveň stále pomyslene susediť s polom, z ktorého skáčete – tzn. skok končí na najbližšom poli s daným symbolom (pozri obrázok):

## PRESUN POD STROMOM:



**Podhrabanie sa a viacfarebné políčka:** Na hernom pláne pod stromom sa nachádzajú 4 viacfarebné políčka (obrázok poľa) a políčka s tunelom, ktoré veveričkám umožňujú podhrabať sa pod listím. **Na toto pole je možné vstúpiť hodením akejkoľvek farby na kocke.** Potom sa akoukoľvek ďalšou hodenou farbou na kocke môžete podhrabať na iné také políčko s tunelom na hernom pláne. Ďalšie dve viacfarebné políčka (bez tunela) sú **skrýše v papradí a s hubou.**

## ZBER A ODOVZDANIE ORIEŠKOV:

Veverička môže zobrať oriešok tak, že ukončí pohyb na poli s orieškom. V tom momente si hráč môže zobrať žetón s orieškom z herného plánu a vložiť ho do veveričích labiek na svojej doske hráča.

**Veverička unesie iba jeden žetón s orieškom/orieškami.**

Veverička odovzdá oriešok tak, že dôjde na jedno z týchto polí na hernom pláne (v ľubovľnom poradí):



úľ



papradie



huba



hniezdo

Tu svoj pohyb ukončí a hráč presunie oriešok z veveričích labiek do príslušnej skrýše na svojej doske hráča.

**Zobratie alebo odovzdanie orieška váš pohyb ukončí. Ak ste zobrali/odovzdali oriešok, ďalšie hodené kocky už nevyužívajte, budú sa však počítať pre pohyb nepriateľa,** preto je lepšie si cestu k oriešku naplánovať tak, aby ste využili čo najviac kociek.



## POZOR:

**ZA KAŽDÚ KOCKU POHYBU, KTORÚ SA ROZHODNETE NEVYUŽIŤ, SA HÝBU ZLODUCHOVIA, TEDA SOVA ALEBO LIŠIAK (POZRI POHYB ZLODUCHOV).**



Poznámka: Kvôli zjednodušeniu je možné si hodené kocky klást' pri plánovaní cesty priamo na herný plán.



Správne použitá žltá strana kocky na zoskok na spodné poschodie.

Nesprávne použitá žltá strana kocky na zoskok na spodné poschodie.



Příklad 1: Hráč hodil kockami pohybu tieto farby: žltá 1; žltá-červená 2; zelená 3 a 4.






Vybral si teda na pohyb červené pole 5 – žlté pole 6 – zelené pole 7.

Strana X označuje, že pohyb tejto kocky sa nijako nepočíta, ani pre hráča, ani pre zloduchov.

## POHYB ZLUDUCHOV:

Kocky pohybu nevyužitú hráčom sa počítajú ako pohyb pre zloducha (sovy alebo lišiaka), počet nevyužitých kociek sa rovná počtu políčok, o ktoré so zloduch pohne. Ak sa má zloduch pohnúť, hodíte osemstennou kockou, ktorá určí, ktorý zo zloduchov a akým smerom sa bude pohybovať.



-  Žiadny zo zloduchov sa nepohybuje.
-  Hráč, ktorý hádzal kockou, určí, ktorý zo zloduchov a akým smerom sa bude pohybovať.
-  Pohybuje sa sova – smerom, ktorý je znázornený šípkou na kocke.
-  Pohybuje sa lišiak – smerom, ktorý je znázornený šípkou na kocke.
-  Pohybujú sa sova aj lišiak – smermi, ktoré sú znázornené šípkami na kocke.

## VYŠTRAŠENIE:

Veveričky so zloduchov boja a vyľakajú sa zakaždým, keď sa s nimi majú stretnúť. Zloduchovia vystrašia každú veveričku, ktorá stojí na tom istom alebo susednom poli (aj diagonálne). **Vystrašená veverička pustí oriešok (ak nejaký má) na mieste, kde stojí, a vyšplhá sa späť na štartovacie políčko na vrcholci stromu.** Veveričky teda nemôžu prechádzať cez zloduchov ani okolo zloduchov.



**Sova sa pohybuje iba po vetvách** (po prostrednom poschodí stromu) na políčkach označených vtáčimi stopami. Sova prelietava z konára na konár, teda veveričku, ktorú preletí, nevystraší. Vystraší iba veveričku sediacu tam, kde sova pristane.



**Lišiak sa pohybuje iba pod stromom** (po najnižšom poschodí herného plánu) na políčkach označených zvieracími labkami. Lišiak sa pohybuje tak, že obieha okolo stromu. Ak sa pohybuje o viac než jedno pole, vystraší každú veveričku, okolo ktorej prebehne (vrátane veveričky, pri ktorej pohyb zakončí).

## KONIEC HRY:

Len čo sa niektorému z hráčov podarí naplniť všetky miesta na svojej doske hráča orieškami, všetci ostatní hráči majú k dispozícii posledný ťah a hra sa končí. Všetci hráči si potom spočítajú body za oriešky umiestnené na doske hráča a ten, ktorý má najviac bodov, zvíťazil. Ak majú hráči rovnaký počet bodov, zvíťazí ten, ktorý má viac naplnených miestností orieškami. Ak remíza pretrváva, zvíťazili obidvaja, veveričky tak majú viac jedla na zimu.

## ALTERNATÍVNA A RÝCHLEJŠIA VERZIA HRY:

Ak chcete hru urýchliť, pozbierané oriešky rovno umiestňujte skryš na doske hráča. Eliminujete tak nutnosť veveričku s orieškom v labkách dostať do danej skryše na hernom pláne a hra sa tým veľmi skráti.



Príklad 2: Sova sa pohne z pozície 1 o dva kroky, ignorujúc políčko 3, je to jej prvý krok.

Sova skončí na políčku 3, a teda nevyplaší žiadnu veveričku.



Príklad 3: Lišiak sa pohne o 2 kroky, čím sa postaví až na pole s ružovou veveričkou 3. Na rozdiel od sovy lišiak prvé políčko nepreletí, ale prebehne ním, cestou teda vystraší aj modrú veveričku 1, ako keby sa zastavila už na prvom políčku.



Príklad 4: Zloduchovia vystrašia každú veveričku, ktorá stojí na tom istom alebo susednom poli, a to aj diagonálne. Takto sa veverička 1 vystraší, zatiaľ čo pred zloduchom je veverička 2 v bezpečí.

Autori hry: Eliška Holubová, Marek Vejborný  
Vedúci produkcie hry: Marek Vejborný  
Ilustrácie: Tereza Šajnerová  
Korektor: Lukáš Sábo  
DTP: Ján Novodomský  
Výrobca: Eastar Game Manufacturing

Nechcete čítať pravidlá?  
Pozrite si videonávod.

