



**L**ístie začína padať zo stromov: čoskoro bude jeseň! Je načas, aby sme začali chystať noru na zimu a zhromaždili dostatok zásob. Tak sa pustíme do práce – pozbierame rôzne čučoriedky a med, aby sme si mohli naplniť brušká, a zhromaždíme seno, aby sme mali v peleštekoch teplo a útulne. Ale pozor, v prérii stále číha veľa nebezpečenstva!

# Obsah

1 doska prémie  
*Stôl úrody*



1 doska nory



1 doska ročných období



4 figúrky syslíkov



20 žetónov kríkov



20 žetónov chodieb



12 žetónov ježkov



10 žetónov sena



8 žetónov lasičiek



14 kariet nebezpečenstva



8 kariet bobrov



2 vrecká



# Cieľ hry

Hra *Syslíky* je založená na spolupráci, čo znamená, že všetci pracujú na dosiahnutí rovnakého cieľa. Vybavte noru všetkým, čo budete potrebovať na zimu, skôr než skončí 9. kolo.

Máte poškodený komponent alebo vám nejaký chýba?  
Napíšte nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz)  
a my vám radi zadarmo pošleme nový.

# Príprava hry



**1** Vložte dosku prémie do otvorenej škatule a zarovnajte otvory na doske s otvormi v plastovej vložke. Potom položte dosku nory a dosku ročných období tak, ako to vidíte na obrázku.

**2** Zamiešajte karty bobrov a položte ich lícom dolu na dosku prémie.

**3** Zamiešajte karty nebezpečenstva a položte ich lícom dolu na plochu nebezpečenstva na doske ročných období.

**4** Nastavte šípku na doske ročných období na zelenú letnú oblasť.

**5** Položte blízko žetóny sena a ježkov, ako to vidíte na obrázku, a potom vedľa dosky ročných období položte žetóny lasičiek. Žetóny kríkov dajte do zeleného vrečka a žetóny chodieb do čierneho vrečka.

**6** Položte štyri figúrky syslíkov hlavou hore na políčka kríkov, zmijí, ježkov a chodieb na doske prémie.

**7** Pripravte dosku nory so žetónmi ježkov a sena rozmiestnenými podľa zvolenej úrovne obtiažnosti:

**Jednoduchá:** položte 1 žetón medu, 2 žetóny sena a 4 žetóny čučoriedok

**Normálna:** položte 1 žetón medu, 1 žetón sena a 2 žetóny čučoriedok

**Obťažná:** neumiestňujte žiadne žetóny  
*Hru začne ten, kto ako posledný videl nejaké divoké zviera.*

**Poznámka:** Pri hre 1 hráča sú príprava hry aj nasledujúce pravidlá zhodné.

# Prehľad hry

Táto hra sa hrá na niekoľko kôl. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek a vo svojich ťahoch pohybuju sýslíkmi, otáčajú ich a podnikajú akcie na doske prerie. Kolo končí vo chvíli, keď sú všetky sýslíky chvostíkom hore.

## PREHL'AD ŤAHOV

Ak máte pri svojom ťahu pred sebou sýslíka, musíte s ním hrať. Inak musíte presunúť 1 sýslíka na doske prerie, ktorého hlava vykukuje nad dosku.





*Poznámka: Nikdy nemôžete presunúť sýslíka, ktorý je chvostíkom hore.*

Keď presuniete sýslíka, položte ho na prázdny otvor na doske (nemôžete ho nechať v rovnakom otvore) a vykonajte krok vzťahujúci sa k danému otvoru:



*Krik (2x)*

Vezmite si zo zeleného vrečka žetón kríka a položte ho na stôl úrody na doske prerie. Ak je to zrelá čučoriedka , budete si ho môcť neskôr uložiť do nory. Ak je to zhnitá čučoriedka , budete ho môcť vymeniť za iné zásoby, keď navštívite políčko ježka Mieška.



*Nora*

Vyberte si na stole úrody jeden typ zásob (med, čučoriedka alebo seno) a zasunúť všetky žetóny daného typu do otvoru na doske prerie. Keď sa žetóny objavia na doske nory, presuňte ich na zodpovedajúce políčko, ak je na nich miesto. Ak už sú všetky polia na doske nory zaplnené, **vyhrali ste!** Žetóny, ktoré máte navyše, nemajú žiadny účinok.

*Poznámka: Nikdy nemôžete do nory uložiť zhnité čučoriedky.*



*Bobor Bob*

Môžete minúť jeden žetón sena zo stola úrody, vziať si kartu bobra a položiť ju lícom hore vedľa dosky nory. Od tejto chvíle až do konca hry môžu toto vylepšenie využívať všetci hráči (karty bobrov sú opísané na strane 6).



*Ježko Miešok*

Vymeňte zhnité čučoriedky zo stolov úrody za 1 kus Mieškových zásob. Za 1 zhnitú čučoriedku dostanete 1 zrelú čučoriedku, za 2 zhnité čučoriedky 1 seno a za 3 zhnité čučoriedky 1 med.



*Zmija Lucia*

Odstráňte z dosky prerie žetón lasičky.



*Pole*

Vezmite žetón sena a položte ho na stôl úrody.



*Rieka*

Vykonajte akciu zodpovedajúcu sýslíkovi, ktorý je chvostíkom hore v inom otvore na doske.



*Chodba*

Vytiahnite si z čierneho vrečka žetón chodby a vykonajte zodpovedajúcu akciu (žetóny chodieb sú opísané na strane 6).

Keď sú všetky syslíky na doske prémie chvostíkom hore, začnite pripravovať ďalšie kolo, ako je opísané nižšie.



*Mária presunie syslíka do diery so senom, takže môže na stôl úrody pridať jeden žetón sena. Peter potom navštívi bobra a minie seno, ktoré Mária získala, za vylepšenie (hra sotva začala, takže vylepšenie je zvlášť užitočné!). Keď je na ťahu Ján, presunie sa do rieky, aby mohol znova vykonať Máriinu akciu, takže pridá na stôl úrody nový žetón sena. Lenka sa nakoniec vydá do otvoru s kríkom, aby si vytiahla jednu čučoriedku. A je to zrelá čučoriedka!*



## PRÍPRAVA NA NOVÉ KOLO

Na začiatku každého nového kola (okrem toho prvého) vykonajte postupne nasledujúce 3 kroky:

**1** Otočte všetkých syslíkov na doske prémie tak, aby boli hlavou hore, ale nechajte ich v aktuálnych otvoroch. Ak sú nejaké syslíky na doske ročných období, rozdajte ich postupne po jednom hráčom, začínajúc hráčom po ľavici toho hráča, ktorý v minulom kole ako posledný presúval syslíka.

**2** Vezmite si kartu nebezpečenstva a vykonajte príslušnú akciu:



Vezmite 1 zrelú čučoriedku, ktorú máte v nore, a položte ju do čierneho vrečka s chodbami. To je ale protivný jazvec!



Ach nie, orol odniesol jedného z vás ďaleko od ostatných. Budé sa musieť vrátiť po svojich... Vezmite ktoréhokoľvek syslíka z dosky prémie a presuňte ho na kôpku sena na doske ročných období. V tomto kole ho nemôžete použiť.



Líška vám ukradla zásoby, skôr než ste ich stačili uložiť do nory. Vráťte všetky žetóny, ktoré máte na stole úrody, do čierneho vrečka s chodbami.  
*Poznámka: Všetky zásoby, ktoré máte v nore, sú pred líškou trvalo chránené. Ukradnúť vám môže len zásoby uložené na stole úrody.*



Ajaj! V otvore, ktorý je na obrázku, spí lasička, takže ho nemôžete použiť. Dajte žetón lasičky do príslušného otvoru. Ak je v tomto otvore syslík, presuňte ho na kôpku sena na doske ročných období. V tomto kole ho nemôžete použiť.

**3** Posuňte šípku na doske ročných období o jedno pole doprava. Ak sa dostanete do červenej zimnej oblasti, hra skončí, keď dohráte kolo, ktoré práve pripravujete.

Teraz je čas na to, aby nasledujúci hráč (ten, ktorý sedí po ľavici posledného hráča z predchádzajúceho kola) hral so syslíkom.

# Koniec hry



Hra končí, keď sa stane jedna z nasledujúcich vecí:

– Ak ste do nory úspešne uložili všetky zásoby, ktoré budete potrebovať na zimu. Keď sa vám to podarí, vyhrávate!



Naplnili

ste noru



Bravo! Ste pripravení na príjemnú zimu: čakajú vás pohodlné peleštekky plné sena a máte na každý deň niečo, na čom si budete môcť pochutiť.

– Ak sa šípka na doske ročných období dostane do červenej zimnej oblasti. Dokončíte kolo, ktoré aktuálne pripravujete, potom spočítajte zásoby a v tabuľke nižšie zistíte svoj výsledok.

Máte

16 až 17 kusov zásob



Ste len kúsok od dokonalej zimy, ale nepanikárte! Počítali ste aj s rezervou na nečakané situácie, takže máte dosť zásob, aby vám vydržali celú zimu.

Máte

13 až 15 kusov zásob



Zima prišla, skôr než ste čakali, tak ste sa museli poponáhľať, aby ste doplnili zásoby. Našťastie, nakoniec máte dostatok surovín, ktoré budete na zimu potrebovať.

Máte

10 až 12 kusov zásob



Spočítate všetky svoje zásoby a rozdelíte ich na dávky na jednotlivé dni, aby ste prečkali celú zimu. Nemali by ste sa od tohto plánu odchyliť, aj keď sa nebude stále dariť.

Máte

menej než 10 kusov zásob



Zima je krutá a nesmieme to preháňať s hodovaním, ale najdôležitejšie je, že sme všetci spolu. Peknú zimu všetkým!

# Karty a žetóny

## BOBRIE VYLEPŠENIE



**Krík:** keď budete vykonávať akciu súvisiacu s otvorom Krík, vezmite si 2 žetóny (namiesto 1).



**Nora:** keď budete vykonávať akciu súvisiacu s otvorom Nora, uložte 2 druhy zásob (namiesto 1).



**Zmija:** keď budete vykonávať akciu súvisiacu s otvorom Zmija, odstráňte z dosky všetky lasičky.



**Bobor:** keď budete vykonávať akciu súvisiacu s otvorom Bobor, môžete bobrovi zaplatiť akýmkoľvek žetónom zásob zo stola úrody.



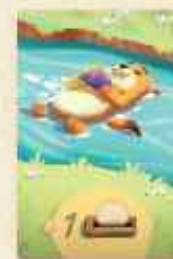
**Chodba:** keď budete vykonávať akciu súvisiacu s otvorom Chodba, vezmite si 2 žetóny (namiesto 1).



**Pole:** keď budete vykonávať akciu súvisiacu s otvorom Pole, vezmite si okrem žetónu sena aj žetón kríku.



**Ježko:** keď budete obchodovať s ježkom, miniete o 1 zhnitú čučoriedku menej. Zrelé čučoriedky sú teda zadarmo.



**Rieka:** okrem akcie súvisiacej s otvorom Rieka si môžete vybrať 1 (skutočne len 1) žetón na stole úrody a uložiť ho do nory.

## ŽETÓNY CHODIEB



**Zásoby:** dajte žetón na stôl úrody.



**Oko:** pozrite sa na hornú kartu v balíčku nebezpečenstva. Ak je to orol, ignorujte ho, keď sa budete pripravovať na ďalšie kolo.



**Huba:** dajte žetón huby na stôl úrody. Keď sa nabudúce do hry zapojí líška, ukradne len hubu. Ostatné zásoby budú v bezpečí.

**Poznámka:** Keď je žetón chodby odohraný, odstráňte ho trvalo z hry (ibaže by to bol žetón zásob, ten dajte na stôl úrody).



**Jazvec:** vezmite 1 žetón zrelej čučoriedky, ktorý máte uložený v nore, a vráťte ho do vrečka s chodbami. Ten hnusný jazvec je späť v hre!



**Lasička:** položte žetón lasičky na políčko chodby. Ak je tam syslík, presuňte ho na kôpku sena na doske ročných období.



**Superbobor:** zahrajte zadarmo hornú kartu z kôpky bobrov.

### Špeciálne podakovanie

Maxime by rád poďakoval Théovi za jeho dôveru, nápady a priateľstvo. Théo by rád poďakoval Maximovi, pretože je najlepší a úžasný, ale tiež testovacím hráčom z Bruselu a Elodie, pretože chce každú zimu tráviť s ňou a svorkou psíkov: Gaspardom, Madeline a Oliviou. Obidvaja ďakujú LOKI, že ich malým syslíkom vdýchla život a rozmaznávala ich.

A konečne LOKI ďakuje školám v Ludres a Heillecourte za ich bohaté úrody.

©2023 IELLO SAS. Všetky práva vyhradené.

### Autori

Dizajnéri: Maxime Rambourg a Théo Rivière  
Ilustrátor: Marko Renko  
Sochári: Damien Levaufre, Valentin Jacobberger  
Vedúci redakcie: Marion Stromboni  
Projektová manažérka: Chloé Dussutour  
Grafický dizajnér: Pierre-Emmanuel Bretagne