



Hra pro 1 hráče s 9 kartami

autor:  
**Mark Tuck**



**Věk: 8+**

**Obsahuje pravidla  
pro hru více hráčů.**

(Každý hráč potřebuje  
svou vlastní kopii hry.)



**10 min**

Procházejte se různými částmi lesa a hledejte houby, kaštiny a ořechy. Překrývejte karty se stejným rostem a pokuste se nasbírat plný košík darů lesa.

## Herní materiál



### 18 karet lesa

Na každé kartě jsou 3 druhy podrostu: **ořechy, spadlé listy a chřstí.**

Každá karta je rozdělena na 6 oblastí.

Na 5 oblastech každé karty najdete plody:

**Ořechy rostou na ořechy.**

**Jedlé kaštiny leží na spadlém listí.**

**Houby vyrůstají z chřstí.**

Šestá oblast na každé kartě je půlená. V každé polovině je jeden druh podrostu. Půlená oblast se považuje dle potřeby za kterýkoli z těchto druhů podrostu.

**Na půlené oblasti nikdy nejsou plody.**

Na rubových stranách karet jsou „recepty“. Při hraní základní hry je ignorujte (viz „Varianta s recepty“).

### 15 kostek plodů



Ve hře je 5 kostek pro každý druh plodu v odpovídající barvě podrostu. Hodnoty na kostkách představují počet plodů (1, 3, 6, 10, 15 = košík), které se vám podařilo nasbírat v určité oblasti.

**Na každé kostce je také 1 myš.**

### 1 figurka myšáka Ryšáka



## Příprava hry

Všech 15 kostek a myšáka Ryšáka umístěte na dosah ruky.

Zamíchejte všechny karty lícem dolů (*tak, aby byly vidět recepty*) a rozdělte je na dva balíčky o devíti kartách.

**Jeden z těchto balíčků dejte stranou** – během hry jej nevyužijete (*jakmile dohrajete první partii, můžete si hned zahrát druhou s tímto odloženým balíčkem*).

**Zbýlý balíček se pro tuto partii stane dobíracím balíčkem.** Umístěte jej na dosah ruky lícem dolů (*tak, aby byly vidět recepty*).

Otočte vrchní kartu z dobíracího balíčku a umístěte ji před sebe na stůl. Tato karta tvoří základ lesa.

**Otočte další 2 vrchní karty z dobíracího balíčku** a vezměte si je do ruky.

**V každém tahu** provedete tyto kroky:

1. Umístění karty
2. Umístění kostek
3. Dobrání nové karty

### 1. Umístění karty

Vyberte jednu z karet ve své ruce a **vyložte ji na stůl**. Před umístěním smíte kartu pootočit (*o 90 nebo 180 °*). Alespoň jednou oblastí na nově umístěné kartě musíte překrýt dříve vyloženou oblast v lese. Oblasti v lese smíte překrývat libovolně (*např. smíte chrastí překrýt listím*), **ale vyplatí se překrývat oblasti s podrosty stejného druhu** (*např. chrastí chrastím*), viz dále.



## 2. Umístění kostek

**A.** Pokaždé když **oblastí s plodem** (*vrchní oblast*) překryjete **oblast stejného druhu** (*spodní oblast, nezáleží na tom, zda na spodní oblasti byl plod nebo ne*), **vyhodnoťte následující kroky:**

- Pokud na spodní oblasti dosud nebyla kostka, umístěte na vrchní oblast kostku otočenou na hodnotu 1. Umístěná kostka **musí mít stejnou barvu jako druh podrostu vrchní oblasti**. Pokud vám již nezbyvají kostky v dané barvě, žádnou kostku neumístíte.
- Pokud na spodní oblasti už je umístěna kostka stejné barvy, kostku zvedněte ze spodní oblasti, **umístěte ji zpět na vrchní oblast a zvýšte její hodnotu** na nejbližší vyšší (*z 1 na 3, ze 3 na 5, z 6 na 10, z 10 na 15*).

**B.** Pokaždé když půlenou **oblastí bez plodu** (*vrchní oblast*) překryjete **oblast stejného druhu:**

- Pokud na spodní oblasti nebyla kostka, nic se nestane.
- Pokud na spodní oblasti už je umístěna kostka stejné barvy, kostku zvedněte ze spodní oblasti a umístěte ji zpět na vrchní oblast beze změny hodnoty.

**C.** Pokaždé když oblastí s plodem či bez plodu (*vrchní oblast*) překryjete **oblast neobsahující stejný druh:**

- Pokud je na spodní oblasti umístěna kostka, odstraňte ji z lesa a vraťte do zásoby kostek.
- Ať už byla odstraněna kostka nebo ne, umístěte nyní na vrchní oblast kostku otočenou na stranu s myší. Umístěná kostka musí mít barvu odpovídající podrostu vrchní oblasti. Pokud vám již nezbyvají odpovídající

kostky, **smíte** na vrchní oblast umístit figurku myšáka Ryšáka (*pokud dosud není v lese, bližší popis viz dále\**). Pokud nezbyvá kostka v barvě oblasti a rozhodnete se myšáka Ryšáka neumístit, nesmíte oblasti takto překrýt. Musíte kartu umístit jinak.

***Oblast, na které je kostka myši, nelze překrýt (ale pokud není myšák Ryšák v lese, smíte použít jeho schopnost, viz dále).***

### 3. Dobrání nové karty

Na konci tahu otočte vrchní kartu z dobíracího balíčku (*pokud je to možné*) a přidejte si ji do ruky.

## Myšák Ryšák



Myšák Ryšák má speciální schopnost: **jednou za hru díky němu smíte překrýt oblast s kostkou myši.** Vrchní oblast musí odpovídat barvě kostky myši.

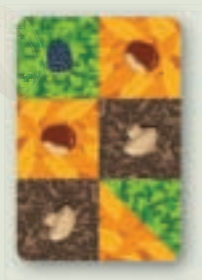
Kostku myši odstraňte z lesa a vraťte do zásoby kostek. Umístěte na vrchní oblast figurku myšáka Ryšáka. Myšák zastrašil menší myš. **Tuto schopnost nelze použít, pokud již je myšák Ryšák v lese.**

Tuto oblast již nelze nikdy znovu překrýt.

*\*Myšák Ryšák má tedy dva efekty: jedním je jeho speciální schopnost, viz výše. Také jej ovšem lze použít namísto kostky myši, pokud je třeba umístit kostku myši určitého druhu, ale tento druh již není v zásobě (tzn. umožní vám kartu umístit tak, jak by normálně umístit nešla).*


## Příklad tahů

### Základ lesa




**První tah:** Umístíte kostku kaštanů, kostku hub a kostku ostružin. Na půlenou oblast nic neumísíte.






**Druhý tah:** Dříve umístěné kostky zvýšíte na 3. Umístíte další kostku kaštanů (spodní půlenou oblast totiž smíte považovat i za listí).



### **Třetí tah:**

Kostku ostružin zvýšíte na 6 a umístíte další kostku hub. Kostku kaštanů na půlené oblasti ne zvýšíte, protože na půlené oblasti není plod. Jedna oblast ostružiní byla překryta listím, takže na ni umístíte žlutou kostku myši.



## Konec hry

Jakmile umístíte poslední kartu (*a patříčné kostky či figurku*), hra končí.

## Bodování

Hodnota kostek na vyložených kartách představuje plody, které se vám podařilo nasbírat. Sečtěte je všechny dohromady.

Odečtěte 1 za každou kostku na půlené oblasti.

Odečtěte 2 za každou kostku myši (*ukradly vám plody z košíku!*).

Odečtěte 5, pokud je myšák Ryšák v lese.



### Jak se vám v lese zadařilo?

- < 30 Je to v háji.
- 30–34 Obrať list a zkus to znovu.
- 35–39 Tohle vůbec není na houby!
- 40–44 Takhle si vysloužíš ostru...žiny!
- 45–49 Myš-elinská hvězda!
- 50+ Jsi světový žampión!



## Varianta s recepty

Na rubových stranách karet najdete recepty. Recepty představují nové možnosti bodování a zároveň mění konec hry. Už nehrajete na nejvyšší skóre. Pokud chcete vyhrát, musíte přesáhnout cílové skóre na receptech.

Zamíchejte všech 18 karet. **Náhodně vezměte 2 karty a umístěte je poblíž herního prostoru, obě otočené stranou s receptem vzhůru.** Toto jsou recepty pro danou partii. Na každém receptu je buďto podmínka, za kterou získáte body, pokud ji splníte na konci hry (*body jsou vyobrazeny přímo pod podmínkou*), nebo bodovací modifikátor, který bude v této partii aktivní.

**V levém horním rohu každého receptu je také číslo.** Součet čísel na obou kartách receptů představuje **cílové skóre** pro tuto partii.

Veźměte zbylé karty a vytvořte dobírací balíček čítající 9 karet, stejně jako při běžné přípravě hry. **Nyní odehrajte partii podle běžných pravidel.** Na konci hry sečtete své skóre jako při běžné hře, ale zároveň přičtete bonusové body a aplikujte modifikátory získané z receptů. **Pokud vaše skóre přesáhlo cílové skóre, vyhráváte!**



## Poznámka:

Na některých kartách receptů jsou celé názvy pokrmů, na jiných pouze doplňující výrazy (*vynikající, prvotřídní apod.*). **Z herního hlediska jsou zcela stejné.** Jedná se pouze o tematické zkrášlení. Vaše kombinace karet receptů mohou mít 2 celé názvy (*např. kaštanová polévka + houbové rizoto*), název s doplňkem (*ostružinový koláč + podle babiččina receptu*) nebo dva doplňky nekonkrétního pokrmu (*domácí + prvotřídní*).

## Dary lesa pro více hráčů



Při této variantě **použijete malá čísla, která jsou na rubech karet** (*stranách s recepty v pravém dolním rohu*). Umísťování karet, kostek, pravidla pro myšáka i bodování se řídí stejnými pravidly jako hra jednoho hráče. **Každý hráč potřebuje svoji vlastní kopii hry *Dary lesa* a všichni budete umísťovat totožné karty ve stejném pořadí.**

Určete hráče, který bude „**Vyvolávač**“. Tento hráč zamíchá svých 18 karet a 9 z nich použije jako svůj dobírací balíček (*jako kdyby hrál sám*).

**Každý další hráč vezme svých 18 karet a seřadí je vzestupně podle malých čísel na rubech.**

Vyvolávač vezme vrchní kartu ze svého balíčku a oznámí její číslo ostatním hráčům. Ostatní hráči najdou kartu se stejným číslem. Všichni hráči poté umístí tuto kartu před sebe jako základ svého lesa.



**Vyvolávač poté otočí 2 karty ze svého balíčku, vezme si je do ruky a oznámí jejich čísla ostatním hráčům.**

Ostatní hráči najdou karty se stejnými čísly a vezmou si je do ruky. Všichni tedy začínají se stejnou kartou v lese a stejnými kartami v ruce.

### **V každém tahu:**

První dva kroky (*umístění karet a kostek*) hrají všichni současně. Každý hráč umístí jednu kartu ze své ruky a poté patříčné kostky či figurku.

Jakmile všichni umístili karty a kostky, provedete společně třetí krok, dobrání karty. Vyvolávač otočí kartu ze svého balíčku, vezme si ji do ruky a oznámí její číslo ostatním hráčům. Ostatní hráči najdou kartu se stejným číslem a vezmou si ji do ruky.



Hra končí po tahu, ve kterém všichni umístili do lesa svou 9. kartu. **Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. Při shodě vítězí hráč, který má nejvíce kostek v lese. Pokud shoda trvá, hráči vítězství sdílejí.**

**Ve více hráčích můžete hrát také variantu s recepty.** Všichni hráči umístí poblíž svých lesů 2 totožné recepty. Poté hrajete podle pravidel popsaných výše.



## Dary lesa

Hra pro 1 hráče s 9 kartami

### Tvůrce

**Autor hry:** Mark Tuck

**Ilustrace:** Mark Tuck

### Česká verze hry:

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,  
Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý

**Grafická úprava:** Adéla Kosinová, Michal Hubáček

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

