

Průběh hry

Hra se hraje na několik po sobě jdoucích kol, dokud jeden z hráčů nezíská 5 žetonů dobrot.

⊙ **Struktura kola**

Každé kolo sestává ze dvou fází:

- ⇒ **Pozorování**
- ⇒ **Jídlo**



Příklad: Hodíte oběma kostkami. Výsledný hod ukazuje, že musíte chytit zelenou vážku.



POZOROVÁNÍ

Hráč, který má u sebe obě kostky, jimi hodí na stůl tak, aby je všichni viděli. Kostka hmyzu udává, jaký druh hmyzu je třeba chytit, a kostka barev udává jeho barvu. Tento hmyz je v daném kole **nejtučnější**.

JÍDLO

Všichni hráči se snaží současně a co nejrychleji chytit pomocí lepkavých jazyků nejtučnější hmyz. Je přísně zakázáno používat k chytání hmyzu na stole cokoli jiného kromě lepkavého jazyku.

⚠ **POZOR! NEMIŘTE NA OČI NEBO OBLIČEJ.**

Jestliže se vám podaří chytit pomocí lepkavého jazyka nejtučnější hmyz, odlepte ho volnou rukou. Poté ho vraťte zpět na stůl.

Poznámka: Dokud se nejtučnější hmyz nachází mimo stůl, mohou se ho ostatní hráči pokoušet chytit svými lepkavými jazyky, dokonce i tehdy, pokud je už přilepený na vašem.



S výjimkou nejtučnějšího hmyzu je zakázáno dotýkat se volnou rukou žetonů hmyzu nebo vos, které se přichytily na lepkavý jazyk. Můžete ovšem jazykem trást, aby z něj nežádoucí žetony spadly.

Jestliže chytíte nejtučnější hmyz současně s jinými žetony hmyzu, nic se neděje: jednoduše položte na stůl všechny žetony.

Vosy

Musíte si neustále dávat pozor, abyste svým lepkavým jazykem nechytili vosu. Pokud se tak stane, štípně vás!

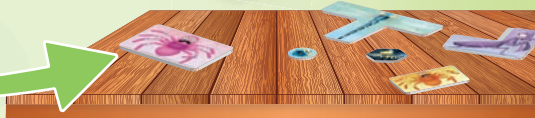
Jestliže máte na svém lepkavém jazyku vosu ve chvíli, kdy pokládáte nejtučnější hmyz na stůl, nedostanete žeton dobrot.

Žeton dobrotu nedostanete ani v případě, že by vám vosu spadla z jazyka právě ve chvíli, kdy přesouváte nejtučnější hmyz z jazyka na stůl.





Příklad: Hod kostkami ukáže na růžového pavouka. Pomocí lepkavého jazyka se vám ho podaří chytit. Volnou rukou ho uvolníte a rychle položíte na stůl. Vidíte, že váš lepkavý jazyk rovněž chytí modrou mouchu a zelenou kudlanku, ale žádnou vosu. Proto získáváte žeton dobroty.



☉ Konec kola

Jakmile hráč umístí žeton nejtučnějšího hmyzu zpět na stůl, kolo končí. Tento hráč dostane žeton dobroty, jestliže současně nechtíl i vosu. Poté si vezme i obě kostky.

Všichni hráči musí vrátit zpět na stůl všechny žetony hmyzu a vos, které pochytili, a může začít další kolo.

Poznámka: Kolo nekončí, dokud některý hráč nechytí nejtučnější hmyz, i kdyby spadl ze stolu na zem!

Konec hry



Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů získá svůj 5. žeton dobroty. Tento hráč je prohlášen vítězem a ostatní mu mohou blahopřát k tomu, že se stal nejrychlejším chameleónem v celém pralesi!

Tiráž

Tvůrce hry: Théo Rivière, based on the original idea of Cédric Barbé
Ilustrátor: Rémy Tornior
Projektový manažer: Virginie Gilson
Grafický design: Allison Machepy
Překlad: Václav Pražák
Editor: Danni Loe-Sterphone

Poděkování tvůrce hry si zaslouží následující lidé: Cédric Barbé za důvěru, Elodie za testování všech špatných verzí a všichni testeři, kteří spolu bojovali, aby měli načpaná břicha. Zvláštní zmínku si zaslouží Martin, Cédric, Vincent a Karo'.

STICKY CHAMELEONS © 2019 IELLO. STICKY CHAMELEONS, IELLO, a ich logo sú obchodnou značkou IELLO, všetky práva vyhradené.

IELLO
9 avenue des Erables
54180 Heillecourt
France

Albi

Distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13, 186 00 Praha 8
infolinka: +420 737 221 010
www.albi.cz

Distribútor pre SR:
ALBI, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk



LEPKOUNI

Pravidla

Biologie nás učí, že chameleóni jsou samotářská zvířata žijící skrytě v hustém pralese. Ale mezi námi, tohle je pouze vysněná představa, jež má ke skutečnosti hodně daleko. Jako mladý chameleón, který se narodil do početné a úplně nemožné rodiny, nemá na vybranou a musíš zůstat s ostatními.

Rodinný život má své výhody: hadi a šelmy se od tebe drží dál, protože se bojí odvety, a to mi věř, večerní rozhovory za svítu úplňku mají něco do sebe. **Ale když dojde na jídlo, musí všechny ohledy stranou!** Všichni jste vyhládlí a soupeříte mezi sebou, kdo dokáže vymrštit svůj lepkavý jazyk co nejrychleji na ty nejchutnější brouky v okolí.

Budeš nejrychlejší a nejpřesnější, abys naplnil svůj nenasytý žaludek?



OBSAH

Herní materiál	s. 2
Přehled a cíl hry	s. 3
Herní prvky	s. 3
Příprava hry	s. 4
Průběh hry	s. 5
Konec hry	s. 6
Tiráž	s. 6

Herní materiál



8 lepkavých jazyků
(včetně 2 náhradních)



30 žetonů hmyzu
(6 × 5 různých barev)



5 žetonů vos



30 žetonů dobrot



pravidla CZ a SK



1 kostka hmyzu



1 kostka barev

Přehled a cíl hry

Když nastane čas k jídlu, kolem vás se bude hemžit celý roj hmyzu. Svým bystrým zrakem si vyhlédni ten nejučtější kousek, který vypadá chutněji než ostatní. Ale bohužel nejsi jediný, kdo si ho všiml! Použij svůj lepkavý jazyk a „vymrští“ ho, abys daný hmyz chytil jako první a získal žeton dobroty.

Ale dej si pozor, aby se tvůj jazyk nezapletl s jazyky ostatních chameleonů, nebo aby tě neštípla vosa.

Pouze ten nejrychlejší jedlík má šanci na vítězství, protože první hráč, který získá 5 žetonů dobrot, vyhrává.

Herní prvky

⊙ Lepké jazyky

Lepké jazyky představují jazyky chameleónů a pouze s jejich pomocí je možné během hry chytat hmyz.



Poznámka: Aby jazyky zůstaly lepkavé, doporučujeme omýt je po každé hře studenou vodou bez mýdla nebo čistícího prostředku.



⊙ Žetony hmyzu

Tyto žetony představují hmyz, který je možné během hry chytat. Existuje celkem 6 druhů hmyzu, každý v 5 různých barvách.



⊙ Žetony vos

Tyto žetony představují vosy, které dají jazyku vašeho chameleóna žihadlo, pokud se jich dotkne.

⊙ Žetony dobrot

Tyto žetony představují stupeň vašeho nasycení, který během hry roste. Jakmile hráč získá 5 žetonů dobrot, jeho žaludek je plný a hra končí.



⊙ Kostka hmyzu

Tato kostka určuje druh nejtuchnějšího hmyzu, a právě ten musíte polapit svým jazykem v daném kole.

⊙ Kostka barev

Tato kostka určuje barvu nejtuchnějšího hmyzu, a právě ten musíte polapit svým jazykem v daném kole.



Příprava hry

Rozmístěte náhodně po stole všechny žetony hmyzu **1** a žetony vos **2**. Ujistěte se, že se žetony vzájemně nepřekrývají a že jsou žetony vos na stole rozloženy rovnoměrně. Vytvořte bank ze žetonů dobrot **3**, který bude oddělen od žetonů hmyzu. Každý hráč dostane jeden lepkavý jazyk **4**. Hráč, který se nejvíc podobá chameleónovi, se stává začínajícím hráčem a vezme si obě kostky **5**.

