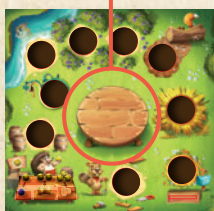




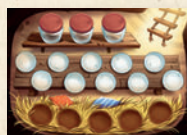
listí začíná padat ze stromů: brzo přijde podzim! Je načase, abychom začali chystat noru na zimu a shromáždili dostatek zásob! Tak se pustíme do práce – sesbíráme borůvky a med, abychom si mohli naplnit břicha, a shromáždíme seno, abychom měli v pelíšcích teplo a útulno. Ale pozor, v prérii pořád číhá spousta nebezpečí!

Obsah

1 deska prerie
Stůl úrody



1 deska nory



1 deska ročních období



4 figurky syslíků



20 žetonů keřů



20 žetonů chodeb



12 žetonů ježků



10 žetonů sena



8 žetonů lasiček



14 karet nebezpečí



8 karet bobrů



2 sáčky



Cíl hry

Hra *Syslíci* je založená na spolupráci, což znamená, že všichni pracují na dosažení téhož cíle. Vybatve noru vším, co budete potřebovat na zimu, než skončí 9. kolo.

Máte zničenou nebo chybějící komponentu?
Napište nám na info@albi.cz a my vám rádi zdarma zašleme novou.

Příprava hry



1 Vložte desku prárie do otevřené krabice a zarovnejte otvory na desce s otvory v plastovém insertu. Potom položte desku nory a desku ročních období tak, jak to vidíte na obrázku.

2 Zamíchejte karty bobrů a položte je lícem dolů na desku prárie.

3 Zamíchejte karty nebezpečí a položte je lícem dolů na plochu nebezpečí na desce ročních období.

4 Nastavte šipku na desce ročních období na zelenou letní oblast.

5 Položte poblíž žetony sena a ježků, jako to vidíte na obrázku, a poté vedle desky ročních období položte žetony lasiček. Žetony keřů dejte do zeleného sáčku a žetony chodeb do černého sáčku.

6 Položte čtyři figurky syslíků hlavou nahoru na políčka keřů, zmijí, ježků a chodeb na desce prárie.

7 Připravte desku nory s žetony ježků a sena rozmístěnými podle zvolené úrovně obtížnosti:

Snadná: položte 1 med, 2 sena a 4 borůvky.

Normální: položte 1 med, 1 seno a 2 borůvky.

Obtížná: nepokládejte žádné žetony.

Hru začne ten, kdo jako poslední viděl nějaké divoké zvíře.

Poznámka: Při hře 1 hráče jsou příprava hry i následující pravidla shodné.

Přehled hry

Tato hra se hraje na několik kol. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček a ve svých tazích pohybují syslíky, otáčejí je a podnikají akce na desce prerie. Kolo končí ve chvíli, kdy jsou všichni syslíci lícem dolů.

PŘEHLED TAHŮ

Pokud máte při svém tahu před sebou syslíka, musíte s ním hrát. Jinak musíte přesunout 1 syslíka na desce prerie, jehož hlava vykukuje nad desku.



Vezměte si ze zeleného sáčku žeton keře a položte ho na stůl úrody na desce prerie. Pokud je to zralá borůvka (🟡), budete si ji moci později uložit do nory. Pokud je to zkažená borůvka (🟠), budete ji moci vyměnit za jiné zásoby, až navštívíte políčko ježka Měška.



Vyberte si na stole úrody jeden typ zásob (med, borůvku nebo seno) a zasuňte všechny žetony daného typu do otvoru na desce prerie. Jakmile se žetony objeví na desce nory, přesuňte je na odpovídající políčka, pokud je na nich místo. Pokud už jsou všechna pole na desce nory zaplněná, **vyhráli jste!** Žetony, které máte navíc, nemají žádný účinek. *Poznámka: Nikdy nemůžete do nory uložit zkažené borůvky.*



Můžete utratit jeden žeton sena ze stolu úrody, vzít si kartu bobra a položit ji lícem nahoru vedle desky nory. Od této chvíle až do konce hry mohou toto vylepšení využívat všichni hráči (karty bobrů jsou popsány na straně 6).



Vyměňte zkažené borůvky ze stolu úrody za 1 kus Měškových zásob. Za 1 zkaženou borůvku dostanete 1 zralou borůvku, za 2 zkažené borůvky 1 seno a za 3 zkažené borůvky 1 med.



Odstraňte z desky prerie žeton lasičky.



Vezměte žeton sena a položte ho na stůl úrody.



Provedte akci odpovídající syslíkovi, který je ocáskem nahoru v jiném otvoru na desce.



Vytáhněte si z černého sáčku žeton chodby a proveďte odpovídající akci (žetony chodeb jsou popsány na straně 6).



Poznámka: Nikdy nemůžete přesunout syslíka, který je ocáskem nahoru.

Když přesunete syslíka, položte ho ocáskem nahoru do prázdného otvoru na desce (nemůžete ho nechat v tomtéž otvoru) a proveďte krok vztahující se k danému otvoru:

Jakmile jsou všichni sýslíci na desce prémie ocáskem nahoru, začněte připravovat další kolo, jak je popsáno níže.



Marie přesune sýslíka do díry se senem, takže může na stůl úrody přidat jeden žeton sena. Petr potom navštíví bobra a utratí seno,

které Marie získala, za vylepšení (hra sotva začala, takže je vylepšení obzvlášť užitečné!). Když je na tahu Karel, přesune se do řeky, aby mohl znovu provést Mariinu akci, takže přidá na stůl úrody nový žeton sena. Lenka se nakonec vydá do otvoru s keřem, aby si vytáhla jednu borůvku. A je to zralá borůvka!



DŘÍPRAVA NA NOVÉ KOLO

Na začátku každého nového kola (kromě toho prvního) provedte postupně následující 3 kroky:

1 Otočte všechny sýslíky na desce prémie tak, aby byli hlavou nahoru, ale ponechte je ve stávajících otvorech. Pokud jsou nějakí sýslíci na desce ročních období, rozdejte je postupně hráčům počínaje tím po levici hráče, který v minulém kole jako poslední přesouval sýslíka.

2 Vezměte si kartu nebezpečí a proveďte odpovídající akci:



Vezměte 1 zralou borůvku, kterou máte v noře, a položte ji do černého sáčku s chodbami. To je ale protivný jezevec!



Ach ne, orel odnesl jednoho z vás daleko od ostatních! Budě se muset vrátit po svých... Vezměte kteréhokoliv sýslíka z desky prémie a přesuňte ho na kupku sena na desce ročních období. V tomto kole ho nemůžete použít.



Liška vám ukradla zásoby, ještě než jste je stačili uložit do nory! Vratte všechny žetony, které máte na stole úrody, do černého sáčku s chodbami.

Poznámka: Všechny zásoby, které máte v noře, jsou před liškou trvale chráněny. Ukrást vám může jen zásoby uložené na stole úrody.



Ajaj! V otvoru, který je na obrázku, spí lasička, takže ho nemůžete použít. Dejte žeton lasičky do příslušného otvoru. Pokud je v tomto otvoru sýslík, přesuňte ho na kupku sena na desce ročních období. V tomto kole ho nemůžete použít.

3 Posuňte šipku na desce ročních období o jedno pole doprava. Pokud se dostanete do červené zimní oblasti, hra skončí, jakmile dohrajete kolo, které právě připravujete.

Nyní je čas na to, aby následující hráč (ten, který sedí po levici posledního hráče z předchozího kola) hrál se sýslíkem.

Konec hry



Hra končí, jakmile se stane jedna z následujících věcí:

- Pokud jste do nory úspěšně uložili všechny zásoby, které budete potřebovat na zimu. Když se vám to povede, vyhráváte!



*Naplnili
jste noru*



Bravo! Jste připraveni na příjemnou zimu. Čekají vás pohodlné pelíšky plné sena a máte na každý den něco, na čem si budete moci pochutnat!

- Pokud se šipka na desce ročních období dostane do červené zimní oblasti. Dokončete kolo, které aktuálně připravujete, potom spočítejte zásoby a v tabulce níže zjistíte svůj výsledek.

Máte

16 až 17 kusů zásob



Jste jen kousíček od dokonalé zimy, ale nepanikařte! Počítali jste i s rezervou na nenadálé situace, takže máte dost zásob, aby vám vydržely celou zimu.

Máte

13 až 15 kusů zásob



Zima přišla dřív, než jste čekali, tak jste si museli pospíšet, abyste doplnili zásoby. Naštěstí nakonec máte dostatek surovin, které budete na zimu potřebovat!

Máte

10 až 12 kusů zásob



Spočítáte všechny své zásoby a rozdělíte je na dávky na jednotlivé dny, abyste přečkali celou zimu. Neměli byste se od tohoto plánu odchýlit, i když nebude každý den posvícení.

Máte

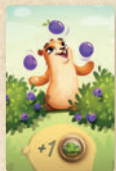
méně než 10 kusů zásob



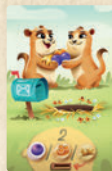
Zima je krutá a nesmíme to přehánět s hodováním, ale nejdůležitější je, že jsme všichni pospolu! Hezskou zimu všem!

Karty a žetony

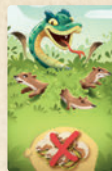
BOBŘÍ VYLEPŠENÍ



Keř: Až budete provádět akci související s otvorem Keř, vezměte si 2 žetony (místo 1).



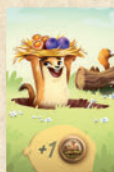
Nora: Až budete provádět akci související s otvorem Nora, uložte 2 druhy zásob (místo 1).



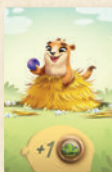
Zmije: Až budete provádět akci související s otvorem Zmije, odstraňte z desky všechny lasičky.



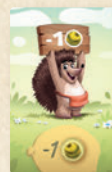
Bobr: Až budete provádět akci související s otvorem Bobr, můžete bobrovi zaplatit jakýmkoliv žetonem zásob ze stolu úrody.



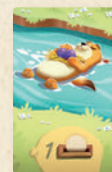
Chodba: Až budete provádět akci související s otvorem Chodba, vezměte si 2 žetony (místo 1).



Pole: Až budete provádět akci související s otvorem Pole, vezměte si kromě žetonu sena i žeton keře.



Ježek: Až budete obchodovat s ježkem, utratíte o 1 zkaženou borůvku méně. Zralé borůvky jsou tedy zdarma.



Řeka: Kromě akce související s otvorem Řeka si můžete vybrat 1 (opravdu jen 1) žeton na stole úrody a uložit ho do nory.

ŽETONY CHODEB



Zásoby: Dejte žeton na stůl úrody.



Okno: Podívejte se na horní kartu v balíčku nebezpečí. Pokud je to orel, ignorujte ho, až se budete připravovat na další kolo.



Houba: Dejte žeton houby na stůl úrody. Až se příště do hry zapojí liška, ukradne jenom houbu! Ostatní zásoby budou v bezpečí.



Jezevec: Vezměte 1 žeton zralé borůvky, který máte uložený v noře, a vraťte ho do sáčku s chodbami. Ten zatracený jezevec je zpátky ve hře!



Lasička: Položte žeton lasičky na políčko chodby. Pokud je tam syslík, přesuňte ho na kupku sena na desce ročních období.



Superbobr: Zahrajte zdarma horní kartu z hromádky bobrů.

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví!“



Speciální poděkování

Maxime by rád poděkoval Théovi za jeho důvěru, nápady a přátelství. Théo by rád poděkoval Maximovi, protože je nejlepší a úžasný, ale také testovacím hráčům z Bruselu a Elodii, protože chce každou zimu trávit s ní a smečkou pejsků: Gaspardem, Madeline a Olivii. Oba děkují LOKI, že jejich malým syslíkům vdechla život a hýčkala je! A konečně LOKI děkuje školám v Ludres a Heillecourtu za jejich bohaté úrody.

Autoři

Designéři: Maxime Rambourg a Théo Rivière
Ilustrátor: Marko Renko
3D modelář: Damien Levauvre, Valentin Jacobberger
Vedoucí redakce: Marion Stromboni
Projektová manažerka: Chloé Dussoutour
Grafický designér: Pierre-Emmanuel Bretagne