

ЛІСТА

PRAVIDLA HRY



1-4



30-45



10+

LEGENDA HRY

Když žhavé léto pomine, noci jsou chladnější a koruny stromů hýří barvami. Podzimní vítr stromy čese a na půdě lesa vytváří nádherné pestré obrazy spadaného listí. Tlející listí pak poskytuje obživu půdě, houbám i lesním zvířatům v nekonečném koloběhu života.

Ve hře *Listí* představujete ducha větru, který navádí listí na lesní půdu a propojuje jejich špičky s dalšími listy. Díky těmto propojením můžete podporovat růst hub, přilákat zvířata či šplhat po mocném stromě.

Když nadejde zima, každý získá žaludy za zvířata, která zazimoval, za skupiny svých hub a za pozici své veverka na stromě. Hráč, který získá žaludů nejvíce, nejlépe přispěje ke zdraví lesa a zvítězí!

HERNÍ KOMPONENTY



32 listů



58 žetonů žaludů



1 deska zvířat
1 deska listí
1 deska stromu



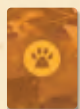
36 karet listí



25 žetonů slunce



4 přehledové karty



48 karet zvířat



60 žetonů hub



4 veverka hráčů



1 žeton začínajícího hráče



1 ukazatel období



13 karet Vichru z hor (pro sólo hru)

PŘÍPRAVA HRY



PŘÍPRAVA HERNÍ PLOCHY

1. Na okraj herní plochy položte **desku stromu** a **desku listů**. Střed stolu (resp. herní plochy) ponechte volný.
2. Položte na okraj herní plochy i **desku zvířat** otočenou vzhůru stranou dle počtu hráčů (1–2 nebo 3–4).
3. Umístěte **ukazatel období** na počítadlo období (v horní části desky zvířat) na správné políčko dle počtu hráčů (viz číslo v symbolu veverky).
4. Každý hráč si vybere barvu, vezme si odpovídající **přehledovou kartu** a 15 **žetonů hub**. Také postaví **veverku** své barvy na startovní políčko u kořene stromu.
5. Hráč, který naposledy hrabal listy, si vezme **žeton začínajícího hráče**.
6. Zamíchejte **karty listů** a každému hráči rozdejte počet karet závislý na počtu hráčů a pořadí na začátku hry. Ostatní karty položte jako dobírací balíček vedle desky listů.
2 HRÁČI – každému 3 karty
3–4 HRÁČI – prvním dvěma hráčům po 2 kartách, třetímu (a čtvrtému) po 3 kartách.

7. Zamíchejte balíček **karet zvířat** a položte jej lícem dolů vedle desky zvířat. 5 horních karet z něj vyložte lícem vzhůru na desku zvířat.

8. Připravte žetony žaludů a slunce jako obecnou zásobu.

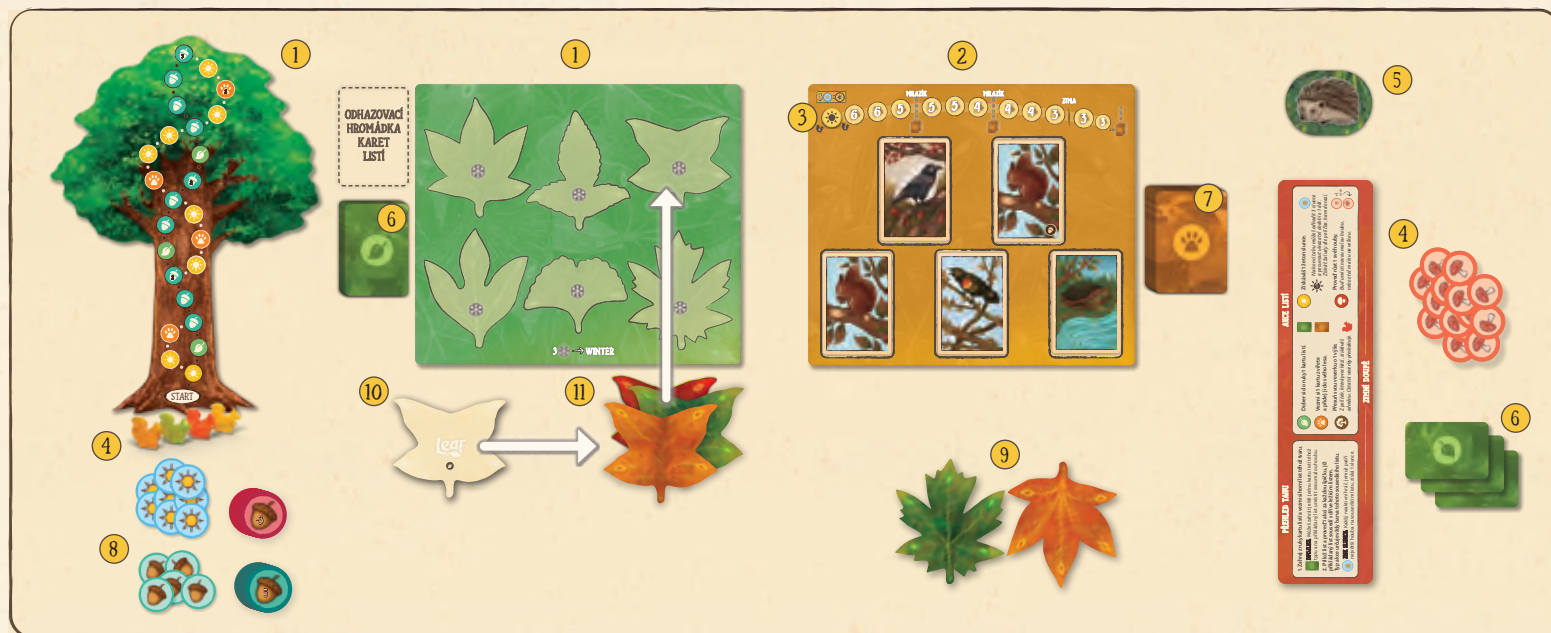
PŘÍPRAVA LISTŮ

9. Najděte dva **startovní listy**, označené na rubu symbolem . Položte je doprostřed herní plochy tak, aby se špičky obou listů vzájemně dotýkaly (viz obrázek).

10. Najděte **horní list** pro každý tvar, označený na rubu symbolem . Těchto šest listů odložte stranou.

*Pokročilí hráči mohou tento krok přeskočit a namísto toho zamíchat spolu vždy **všechny** listy daného tvaru. Tím bude počáteční situace náhodnější.*

11. Zbývající listy rozřídte do sloupečků dle tvaru. Každý z nich zamíchejte a umístěte na odpovídající políčko na desce listů. Na vršek každého z těchto sloupečků položte **horní list** daného tvaru, odložený stranou v předchozím kroku.





PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu (tj. aktivní hráč) vždy zahraje **kartu listí**, vezme si z **desky listí** horní list odpovídajícího tvaru a přiloží jej na **lesní půdu** (ke společné herní ploše). Za každou špičku, kterou se nově přiložený list dotýká listů již ležících, provede aktivní hráč 1 akci. Akce vždy odpovídá barvě listu, kterého se nový list dotýká.

PRŮBĚH TAHU

1. VÝBĚR LISTU

Zahrajte z ruky kartu listí lícem vzhůru na odhazovací hromádku a vezměte si horní list daného tvaru ze sloupečku na desce.



Dvojlist: Můžete zahrát ještě jednu kartu stejného typu a na list, který vzápětí položíte, umístit i jednu svou malou houbu.

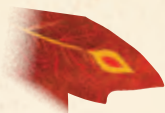
Nemáte-li kartu: Nemáte-li na začátku svého tahu v ruce žádné karty listí, vezměte si žeton „-3 žaludy“, doberte si 2 karty a poté jednu zahrajte.



Vyčerpaný sloupeček listů: Zahrajete-li kartu odpovídající vyčerpanému sloupečku, vezměte list shora jiného sloupečku.

2. PŘILOŽENÍ LISTU

Přiložte právě vybraný list na lesní půdu tak, aby se alespoň 2 jeho špičky dotýkaly špiček listů již ležících.



Špička listu: Za špičku listu považujte pouze **zvýrazněné** špičky na okrajích listu a vždy jeho stonek.

PŘÍKLAD PŘILOŽENÍ LISTU

Agnes pokládá červený list. Dotýká se 2 špiček oranžového listu (jeho stonku a jedné špičky listu), 1 žluté špičky a 2 hnědých špiček. Agnes tedy provede 5 akcí (2 oranžové, 1 žlutou a 2 hnědé).



PRAVIDLA PŘIPOJOVÁNÍ LISTŮ

1. Jako **špičky** se pro účely připojování počítají pouze zvýrazněné špičky (viz zeleně zakroužkované příklady).
2. Vystouplé, ale nezvýrazněné útvary u okrajů listu (zakroužkovány modře) se jako špičky nepočítají a pro připojování neplatí.
3. Jakmile špička A sousedí se špičkou B, sousedí A i se všemi dalšími špičkami, s nimiž sousedí B. Na příkladu výše uprostřed např. se **červená** špička počítá jako **sousedící se žlutou**, i když je v tom místě tolik žetonů, že se červená a žlutá fyzicky nedotýkají.
4. Během hry můžete upravovat pozice listů, pokud se omylem mírně rozposouvají, ale všechny špičky musejí zůstat sousedící tak, jak byly přiloženy.
5. Není-li zřejmé, které špičky se počítají jako sousedící, můžete jako pomůcku využít to, že sousedící špičky by od sebe neměly být dále než na tloušťku žetonu žaludy (asi 2 mm).

3. ZÍSKÁNÍ SLUNCE Z HUB

Neaktivní hráči mohou obdržet slunce za svoje houby na sousedních listech. Pouze **největší** houby na daném listu přinesou svému majiteli po 1 slunci ze zásoby.



Malá houba



Velká houba

Aktivní (list přikládající) hráč slunce z hub nezískává.

Sousední listy: Listy se považují za sousední, dotýkají-li se alespoň jednou špičkou.

4. PROVEDENÍ AKCÍ LISTÍ

Za **každou špičku**, kterou váš nově přiložený list sousedí s listem dřívě ležícím, proveďte 1 akci odpovídající barvě tohoto dřívě ležícího listu. Akce listí, na něž máte nárok, můžete v rámci svého tahu provést v libovolném pořadí. Jednotlivé akce jsou popsány v sekci **Akce listí** na str. 5–6.

POZOR: Barva listu, který přikládáte, nehraje pro vaše akce roli – rozhodují pouze barvy listů, s nimiž přikládáný list sousedí.

Žádný zisk: Pokud byste měli provést akci listí, ale nemůžete z ní získat žádný benefit, získáte namísto toho 1 žeton žaludu.

Např. pokud by se vaše veverka nemohla pohnout, protože již stojí na nejvyšším políčku nebo jsou všechna políčka nad ní obsazena.




5. POSTUP UKAZATELEM OBDOBÍ (VOLITELNĚ)

Jednou za tah můžete odhodit 3 žetony slunce a posunout ukazatel období o jedno políčko vpřed. Za to získáte počet žaludů na políčku, na které se ukazatel přesouvá. Podrobnosti najdete v sekci **Postup období** na str. 7.



PŘÍKLAD ZÍSKÁNÍ SLUNCE Z HUB



1. Agnes (hráč za ) přikládá zelený list.
2. Bruno (hráč za ) a Cyril (hráč za ) oba získají po 1 žetonu slunce.

Detailnější příklad najdete v sekci **Podrobnější příklady** na str. 9.

KONEC TAHU

Jakmile neaktivní hráči získali slunce a vy dokončíte všechny své akce listí:

- ☛ Doplňte případná prázdná políčka na desce zvířat vyložením nových karet zvířat z balíčku.
- ☛ Na tahu je soupeř po vaší levici.





AKCE LISTÍ



Každý list má u stonku symbol odpovídající barvy, který napovídá, jakou akci budete moci provést za připojení právě k němu. Jednotlivé akce jsou popsány níže a na přehledové kartě.

Akce listí, na něž máte ve svém tahu nárok, můžete provést v libovolném pořadí.

ZELENÁ Dobráni 1 karty listí



Byl-li dobírací balíček vyčerpán, zamíchejte odhazovací hromádku, vytvořte balíček nový a pokračujte. Počet karet listí, které můžete držet v ruce, není omezen.

ŽLUTÁ Získ 1 žetonu slunce



Počet žetonů slunce, které můžete vlastnit, není omezen. Avšak odhodit 3 slunce a posunout ukazatel období je možné pouze jednou za tah.

HNĚDÁ Postup svou veverkou o 1




Postupte svou veverkou o políčko výše na kmeni stromu. Současně získáte odměnu naznačenou na políčku, na něž se veverka přesune.

Máte-li veverku přesunout na políčko obsazené soupeřovou veverkou, toto políčko přeskočte a přesuňte ji výše na nejbližší volné políčko.

Pokud byste měli přesouvat veverku dále nad nejvyšší políčko, získáte namísto každého „kroku“ 1 žeton žaludu.

Když vaše veverka dorazí na rozcestí, vyberte si, kterou z cest půjde dále. Na té zůstane až do příštího rozcestí.

PŘÍKLAD AKCÍ LISTÍ: ZELENÁ, ŽLUTÁ & HNĚDÁ

1. Bruno (hráč za ) přiložil oranžový list, čímž připojil 2 zelené špičky, 2 hnědé a 1 žlutou.
2. Dobere si 2 karty listí (jednu za každou zelenou špičku) a získá 1 žeton slunce (za žlutou špičku).



3. Za první hnědou špičku může přesunout svou veverku o 1 výše a vybírá si levou cestu na rozcestí. Toto pole je obsazené žlutou veverkou, proto jde ještě o 1 výše a získává 1 žeton žaludu.
4. Bruno přesune svou veverku ještě jednou za druhou hnědou špičku a za právě zašlápnuté pole také získá 1 žeton žaludu.





ČERVENÁ Růst houby



Přidejte na libovolný list svou malou houbu, **NEBO** libovolnou svou malou houbu nechtejте vyrůst na velkou tím, že její žeton otočíte.

Malou houbu můžete přidat na libovolný list, kde dosud žádná vaše houba není.

Na jednom listu může mít houbu více hráčů, ale na každém listu může mít každý hráč nejvýše jednu houbu.

ORANŽOVÁ Získání 1 karty zvířete

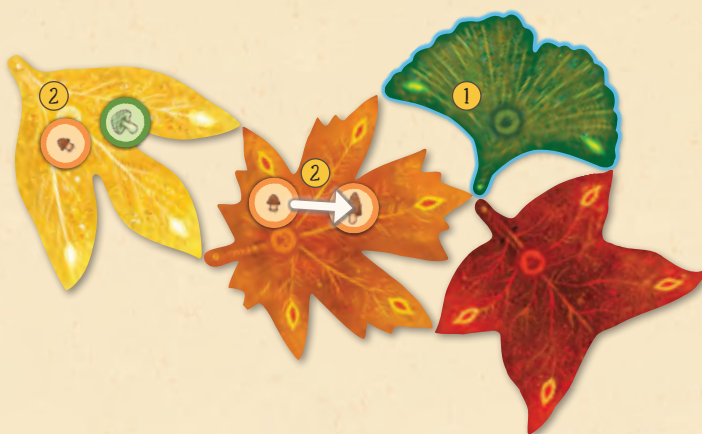



Můžete si vybrat jednu kartu zvířete z desky zvířete, nebo si dobrat horní kartu z balíčku karet zvířat, a následně ji umístit do svého lesa (tj. prostoru nad svou přehledovou kartou – karty zvířat nikdy nedržíte v ruce).

Je-li na kartě zvířete symbol žaludu, vezměte si s ní i jeden žeton žaludu.

Prázdná políčka na desce zvířat doplníte až na úplném konci svého tahu.

PŘÍKLAD AKCÍ LISTÍ: ČERVENÁ & ORANŽOVÁ



1. Dita (hráč za ) přikládá zelený list, který je připojený na dvě oranžové a dvě červené špičky.
2. Dita má dvě červené akce. Rozhodne se umístit svou malou houbu na žlutý list a nechá vyrůst svou malou houbu na oranžovém listu na velkou.
3. Dále provede jednu svou oranžovou akci a vezme si z nabídky vyložených zvířat kartu želvy, kterou si přiloží do lesa nad svou přehledovou kartou (k dalším dvěma želvám, které tam už má).
4. Nakonec Dita provede svou druhou oranžovou akci. Z nabídky vyložených zvířat ale žádné nechce, a tak si dobírá „naslepo“ horní kartu z balíčku, doufajíc v další želvu.
5. Dobere si kartu krkavce, na které je symbol žaludu. Vezme si tedy z obecné zásoby 1 žeton žaludu a kartu krkavce umístí do svého lesa.



POSTUP OBDOBÍ

Počítadlo období najdete na horní straně desky zvířat. Během hry budete postupně utrácet své žetony slunce a postupovat ukazatelem stále doprava, což časem určí, kdy nastává konec hry.

POSTUP OBDOBÍ

Jednou za tah můžete zaplatit ze své zásoby 3 žetony slunce a přesunout ukazatel období o jedno políčko dál. Získáte žetony žaludů v počtu uvedeném na políčku, kam se ukazatel přesouvá.



MRAZÍK

Když ukazatel období překročí linii **mrazíku**, každý hráč si ihned vybere jeden druh zvířat ve svém lese a všechny karty zvířat tohoto druhu přesune do svého **zimního doupěte** (pod přehledovou kartou). Tzv. je „zazimuje“.



ZIMNÍ DOUPĚ

Jediná zvířata, za která každý hráč získá na konci hry body, jsou ta v jeho zimním doupěti. Za hru tedy může každý hráč obodovat nejvýše 3 sady zvířat. Všechna zvířata téhož druhu v jednom doupěti jsou hodnocena jako jedna sada, ať už se do něj dostala současně či během více mrazíků.



ZIMA

Zima (tj. závěrečná fáze hry) může začít dvěma způsoby:

- Jakmile ukazatel období překročí linii **zimy**, NEBO
- jakmile je vyčerpán **třetí** dobírací sloupeček listů.

Když nastane zima, nevyhodnocujte **mrazík** okamžitě. Namísto toho pokračujte ve hře, dokud každý hráč neodehraje stejný počet tahů (tj. jako poslední hraje hráč po pravici začínajícího). Poté vyhodnoťte **1 poslední mrazík** a hra končí.





Když je ukazatel období za linií zimy, stále je možné jej „posouvat dál“, jednou za tah za 3 žetony slunce. Za každý takový posun získá daný hráč 3 žetony žaludů, ale ukazatel již doopravdy neposouvajte.

POZOR: Začne-li zima vyčerpáním třetího sloupečku listů, ponechte ukazatel tam, kde je. Když jej některý hráč přesune dál, skutečně ukazatel posune na další políčko a získá odměnu jako obvykle. Překročí-li linii mrazíku, vyhodnoťte ji jako obvykle.

PŘÍKLAD MRAZÍKU A ZAZIMOVÁNÍ



1. Bruno (hráč za ) ve svém tahu odhodil 3 žetony slunce a postoupil s ukazatelem období na následující pole, přičemž překročil linii mrazíku. Bruno získává jako odměnu 4 žaludy a poté každý hráč zazimuje jednu skupinu zvířat téhož druhu.
2. Bruno se rozhodne zazimovat 2 karty krkavců a přesune je pod svou přehledovou kartu.
3. Cyril (hráč za ) zazimuje 1 kartu ježka a přidá ji k dalším dvěma ježkům, které již má v doupěti z předchozího mrazíku. Doufá, že do konce hry získá více karet lišek a zazimuje je až při třetím mrazíku.

KONEC HRY



Hra končí, když je zima, všichni hráči odehráli stejný počet tahů a nakonec každý vyhodnotil poslední mrazík. Každý hráč získá na závěr žetony žaludů dle následujících pravidel.

STROM

Hráč, jehož veverka je na stromě nejvýše, získá 6 žaludů. Hráč, jehož veverka je druhá nejvýše, získá 3 žaludy.

HOUBY

Skupiny **velkých** hub na sousedících listech přinášejí žaludy dle velikosti skupiny:

	1	2	3	4+
	1	3	8	+1 KAŽDÝ

Malé houby nelze využít k propojení **velkých** hub do větší skupiny. Při závěrečném bodování malé houby zcela ignorujte.

Každá houba (i zvíře) ve skupině nad počet 3 přináší po 1 žaludu. Za skupinu 5 velkých hub tedy získáte 10 žaludů.

ZAZIMOVANÁ ZVÍŘATA

Za každou skupinu zvířat téhož druhu ve vašem zimním doupěti získáte žaludy dle velikosti skupiny. Zvířata ve vašem lese žádné žaludy nepřinášejí.

	1	2	3	4+
	1	3	6	+1 KAŽDÝ

KARTY LISTÍ A ŽETONY SLUNCE

Sečtěte počet svých žetonů slunce a zbylých karet listí, součet vydělte dvěma a zaokrouhlete dolů. Získáváte tento počet žaludů. (Např. za 3 karty listí a 4 žetony slunce získáte 3 žaludy.)

VÍTĚZ

Hráč, který shromáždil nejvíce žaludů, také nejvíce přispěl k obnově lesa a vítězí!

V případě shody vyhrává hráč s nejvyšším součtem zbylých karet listí a žetonů slunce. Je-li i toto shoda, hráči vítězství sdílejí.




PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

1. Cyril (hráč za) prochází své závěrečné bodování. Jeho veverka je na stromě druhá nejvýše (což zde není na obrázku), a tak získá 3 žaludy.
2. Cyrilova menší skupina dvou velkých hub (zakroužkovaná zeleně) mu přinese 3 žaludy. Jeho větší skupina velkých hub (zakroužkovaná modře) přinese 9 žaludů.
3. Dále si Cyril vyhodnotí karty zvířat ve svém zimním doupěti. Získá 3 žaludy za dva krkavce, 7 za čtyři lišky a 1 za sovu. Žáby nezazimoval, a tak žádné žaludy nepřinesou.
4. Cyrilovi zbyly 3 karty listí a 2 žetony slunce, tj. celkem 5, děleno dvěma je 2. Získá 2 žaludy (zbytek po dělení je ignorován).
5. Cyril připočte 8 žaludů, které získal během hry, a odečte 3 za žeton „-3“ (protože jednou během hry začínal tah bez karet listí). Jeho celkové skóre je 33.

PODROBNĚJŠÍ PŘÍKLADY


ZÍSKÁNÍ SLUNCE Z HUB, PŘÍKLAD 2



1. Bruno (hráč za ) přikládá červený list. Získá 1 žeton slunce za sousedící špičku se žlutým listem (a samozřejmě i 2 kroky veverky a 2 karty zvířat za další sousedící špičky), ale ze svých hub slunce nezíská. Houby přinášejí žetony slunce pouze neaktivním hráčům.
2. Cyril (hráč za ) v tomto tahu získá 2 žetony slunce: jeden za svou malou houbu na žlutém listu a druhý za houbu na oranžovém listu – tam je jeho houbu mezi největšími (protože zde jsou pouze malé houby).
3. Dita (hráč za ) žádné žetony slunce nezíská, protože její houbu na hnědém listu není mezi největšími (je malá a na téže listu je Brunova velká houbu). Dítina houbu na zeleném listu by sice byla největší, ale zelený list nesousedí s právě přiloženým listem.

PŘÍKLAD POSTUPU VEVERKY: ROZCESTÍ



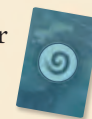
1. Dita (hráč za ) přikládá list liliovníku, jehož špičky sousedí se 2 oranžovými a 2 hnědými.
2. Dita už jednoho krkavce má, a tak svou první oranžovou akci využije k tomu, aby si vzala kartu krkavce vyloženou na desce zvířat. Jako druhou oranžovou akci si bere kartu „naslepo“ z balíčku zvířat a má štěstí: získává třetího krkavce!
3. Dita dále provede své hnědé akce. Chtěla se veverkou vydat po pravé stezce, aby získala žeton slunce a jedno zvíře navíc, ale protože už má 3 krkavce, vybere si raději levou stezku, na níž získá kartu listí a žeton žaludu.

SÓLOVÁ PRAVIDLA



PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte jednu nepoužívanou barvu hráče, která bude představovat Vichr z hor. Připravte hru pro dva hráče, Vichr z hor ovšem do začátku dostává: 1 žeton slunce, 2 náhodně vylosované karty zvířat a žádné karty listů. Ukazatel období položte na políčko „1“.
2. Zamíchejte balíček karet Vichru z hor a položte jej do Vichrovy herní oblasti.
3. Jste začínající hráč.



TAH VICHRU Z HOR

1. **Odhalte horní kartu Vichru** a vezměte odpovídající list. Je-li sloupeček těchto listů prázdný, odhalujte další karty Vichru, dokud nenarazíte na list, který dosud na desce je.

Odhalíte-li kartu **Znovu zamíchej balíček Vichru**, ihned zamíchejte všechny karty Vichru, vytvořte nový balíček, odhalte a vyhodnoťte jeho horní kartu.

2. **Přiložte list** dle následujících požadavků – s prioritou od A. po C. a mějte na paměti, že Vichr z hor se vždy snaží splnit co nejvíce požadavků:

- A. Připojit co nejvíce špiček svého listu k barvě/akci, kterou se Vichr aktuálně snaží provést.
- B. Připojit co nejvíce špiček celkem.
- C. Připojit co nejméně listů, na nichž máte vy (živý hráč) houby.

Pokud má Vichr z hor i po zvážení A, B, C stále na výběr více možností, kam list přiložit, prioritizuje barvy v tomto pořadí: **červená, oranžová, hnědá, žlutá, zelená**.

Dvojlist: Připojí-li Vichr z hor ve svém tahu 3 nebo méně špiček k právě přiloženému listu, na tento list umístí jednu svou malou houbu.

POPIS KARTY VICHRU Z HOR



3. **Proveďte akce Vichru z hor** dle upravených pravidel (viz sekci **Akce Vichru z hor** na další straně).
4. **Na konci tahu**, má-li Vichr z hor 3 nebo více žetonů slunce, posuňte jeho ukazatel období a zaplatte 3 žetony slunce z jeho zásoby.

Rozhodování za Vichr z hor: Má-li Vichr dle všech pravidel výše stále na výběr více akcí shodně výhodných, rozhodujete z těchto možností za Vichr vy.

SÓLOVÁ PRAVIDLA - POKRAČOVÁNÍ

AKCE VICHRU Z HOR

ŽLUTÁ: Vichr získá 1 slunce.

ZELENÁ: Vichr získá 1 žalud.

ČERVENÁ: Před prvním mrazíkem:

1. Za svou první červenou akci umístí Vichr malou houbu na právě přiložený list. Za další červené akce umístí malé houby na sousedící listy, které mají nejvíce „otevřených špiček“. Mají-li všechny sousedící listy již malé houby, jednu z nich otočte na velkou.

Otevřené špičky jsou ty, k nimž později bude možné připojit list.

ČERVENÁ: Po prvním mrazíku:

1. Vichr nechá vyrůst své malé houby na velké, pokud možno tak, aby vytvářel skupiny 3 sousedících velkých hub.
2. Nemá-li žádné malé houby, přiloží 1 malou houbu na list sousedící s největší skupinou velkých hub, kterých je méně než 3.

ORANŽOVÁ: Vichr získává 1 kartu zvířete. Dává přednost zvířatům dle této priority a snaží se splnit oba požadavky současně, pokud možno:

1. Zvíře druhu, který má Vichr již ve svém lese. Pokud možno tak, aby utvářel skupiny tří.
2. Karty zvířat se symboly žaludů.

Má-li i tak více karet na výběr, vezme si první zvíře shora zleva (→) nebo zespoda zprava (←), dle šipky na aktuálně odhalené kartě Vichru z hor.

Pokud žádné zvíře na desce nesplňuje žádnou z podmínek, dobere si Vichr horní kartu z balíčku zvířat.

HNĚDÁ: Postupte Vichrovou veverka o 1 výše po kmeni. Stojí-li Vichrova veverka na rozcestí, vydá se výše cestou dle šipky na aktuálně odhalené kartě Vichru z hor.

PŘÍKLAD POKLÁDÁNÍ LISTU ZA VICHR



1. Karta Vichru ukládá, že má umístit list ambroně a připojit jej k co nejvíce červeným špičkám. Vezměte za Vichr horní list ambroně (zelený) a zvažte tři možná umístění:
2. Zde by Vichr připojil 2 červené špičky, ale jen 1 další špičku.
3. Zde by Vichr připojil 2 červené a 2 další špičky, ale také by Vichrem přikládáný list sousedil s listem, na němž má živý hráč houbu.
4. Zde by Vichr také připojil 2 červené a 2 další špičky a navíc by toto přiložení NEpřineslo živému hráči žeton slunce (díky houbě). Vichr tedy list přikládá sem.

DALŠÍ SÓLOVÁ PRAVIDLA

MRAZÍK

Při mrazíku Vichr z hor zazimuje svou největší skupinu zvířat. V případě shody dá přednost skupině, která má menší počet zástupců stejného druhu na desce zvířat.

BODOVÁNÍ

Vichr získává na konci hry body za všechny kategorie jako obvykle. Má-li navíc v lese (ne v zimním doupěti) více zbylých zvířat než vy ve vašem lese, získá 1 žalud za každou kartu, kterou má oproti vám navíc.

OBTÍŽNOST

Obtížnost sólové hry můžete upravit tím, že změníte počáteční majetek Vichru z hor:

Snazší: 1 žeton slunce, žádné karty zvířat.

Těžší: 2 žetony slunce, 3 náhodně vylosované karty zvířat.



ÚSPĚCHY



Zapíste si úspěchy, kterých jste dosáhli při hře proti Vichru z hor. Když **vyhraje**te, zaškrtněte až dva úspěchy, ale vždy maximálně jeden v každé kategorii. **Vyplňte co nejvíce rádků!**

VAŠE ZVÍŘATA

- Sada 4, 3 a 2 zvířat ve vašem zimním doupěti.
- Sada 5 zvířat téhož druhu ve vašem zimním doupěti.
- Sada 6 zvířat téhož druhu ve vašem zimním doupěti.
- Všech 8 různých zvířat ve vašem lese + zimním doupěti.
- Alespoň 6 karet zvířat se symbolem žaludu.
- Alespoň 9 karet zvířat se symbolem žaludu.

VAŠE VEVERKA

- Alespoň 3 políčka nad Vichrovou veverkou.
- Alespoň 5 políček nad Vichrovou veverkou.
- Alespoň 7 políček nad Vichrovou veverkou.
- Výše než oba žaludy „2x“ na stromě.
- Na vrcholu stromu.

VAŠE KARTY LISTÍ A ŽETONY SLUNCE

- Alespoň 2 zbylé žetony slunce.
- Alespoň 5 zbylých žetonů slunce.
- Alespoň 3 různé karty listí v ruce.
- 5 různých karet listí v ruce.
- Žádné vyčerpané sloupečky listů.
- Žádné zbylé karty listí ani žetony slunce.

VAŠE HOUBY

- Alespoň 5 velkých hub.
- Alespoň dvě skupiny po 3 velkých houbách.
- Alespoň 7 velkých hub.
- Alespoň 4 nepropojené velké houby.
- Nejvýše 2 velké houby.

LESNÍ ZAJÍMAVOSTI



Lisica

Vulpes vulpes

Výskyt: Lesy, mokřady a křovinaté louky.

Lisíky vyluzují až 28 různých zvuků, např. „gekker“ – kvílivé švitoření, když potkají rivala. Navzdory známé písni (Ylvis - What does a fox say) však lisica nedělá „ring-ding-ding-ding“.



Želva

Chrysemys picta

Výskyt: Vodní plochy od malých rybníků a bažin až po velká jezera či řeky.

Pohlaví želvy poznáte dle zvuku, který vyluzuje: samci vrčí a samice syčí.



Rosnička

Dryophytes versicolor

Výskyt: Lesy. Rosnička měnivá opouští koruny stromů jen za účelem páření, které probíhá v studánkách či bažinách.

Žáby nepijí vodu, absorbují ji kůží.



Sova

Strix occidentalis

Výskyt: Listnaté i jehličnaté lesy a v kaňonech.

Sova má válcovité oči, které nedokáže otočit do strany – proto k rozhlížení potřebuje svůj pověstný ohebný krk.



Ježek

Erinaceus europaeus

Výskyt: Okraje lesů a v remízcích.

Ježci se vydávají s charakteristickým dupáním lovit potravu v noci – živí se hmyzem, listy a někdy i malými savci.



Veverka

Tamiasciurus hudsonicus

Výskyt: Všechny možné oblasti od Arktidy až po deštné pralesy (různé druhy veverek).

Milióny stromů zasadí omylem právě veverky, když si zahrabou žaludy a zapomenou na ně.



Vlhovec

Agelaius phoeniceus

Výskyt: Mokřiny, křovinaté bažiny a háje.

Vlhovci červenokřídlí své pestré peří na ramenou většinu času skrývají, ale při zpěvu je hrdě vystavují.



Krkavec

Corvus corax

Výskyt: Jehličnaté lesy, lesní porosty a skalnaté pobřeží.

O krkavcích je známo, že imitují zvuky lišek a vlků, aby je přilákali k potenciální kořisti – krkavci poté dostanou zbytky.



Muchomůrka červená

Amanita muscaria

Jedna z asi 60 druhů hub, které často naleznete růst v kruzích, což se lidově přisuzovalo vlivu tančících víl či lesních skřítků. Pro člověka je smrtelně jedovatá.



Liška obecná

Cantharellus cibarius

Houby lišky rostou v symbiotickém vztahu s kořeny stromů – pomáhají kořenům absorbovat vodu a živiny a kořeny houbám na oplátku poskytují výživu.



Smrž obecný

Morchella esculenta

Některé druhy smržů rostou v lese obzvláště hojně po lesních požárech. Dodnes však není známo, co je spouštěčem tohoto hojného růstu po požáru.



Límcovka měděnková

Stropharia aeruginosa

Je jednou z mála modrozelených hub. Roste pod vzrostlými stromy nebo na tlejícím dřevě.



Ambroň

Liquidambar styraciflua

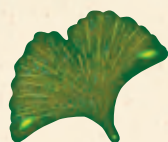
Semínka amerického ambroně tvoří významnou část jídelníčku čížků, hýlů, vrabců, hrdliček, křepelek, divokých krocanů a řady dalších malých živočichů. Americké jméno „sweetgum“ dostal díky své sladké pryskyřici.



Liliovník tulipánokvětý

Liriodendron tulipifera

Liliovníky produkují tolik nektaru, že včela někdy naplní svou nosnou kapacitu již po návštěvě jediného květu.



Jinan

Ginkgo biloba

Strom jinan je jedním z nejstarších druhů na Zemi – posledních 51 milionů let se vůbec nezměnil a nejstarší fosilie jeho listů se datují před 270 miliony let.



Kašťa bělavá

Sassafras albidum

Kořeny a kůra kašty se používají k výrobě vonného mýdla či kaštového čaje. Její kořeny byly dokonce původním dochucovadlem „kořenového piva“ (root beer), jemuž daly i jméno.



Javor stříbrný

Acer saccharinum

Míza javoru stříbrného není tak sladká jako u jeho příbuzného javoru cukrového (*Acer saccharum*), ale je-li vyvařována dlouho a trpělivě, vznikne z ní lahodný bílý sirup.



Javor Bürgerův

Acer buergerianum

Javor Bürgerův žije asi 100 let a bývá domovem plejády hmyzu, včetně několika druhů lišajovitých a známého „javorového brouka“ *boisea trivittata*.

Citace

Lanzendorfer, Joy. "10 Ravishing Facts about Ravens." Mental Floss. Mental Floss, May 12, 2021. <https://www.mentalfloss.com/article/53295/10-fascinating-facts-about-ravens>.

Sayner, Adam. "30 Amazing Mushroom Facts to Share with Your Friends." GroCycle, August 11, 2022. <https://grocycle.com/mushroom-facts/>.

Ward, Luke. "300 Random Animal Facts - Page 3 of 3." The Fact Site, November 15, 2022. <https://www.thefactsite.com/300-random-animal-facts/3/>.

Audubon Society. Guide to North American Birds. <https://www.audubon.org>



SHRNUTÍ OPOMÍJENÝCH PRAVIDEL

- ☛ **Barva vašeho přiřkládaného listu vaše akce neurčuje** – akce získáváte jen dle barev špiček, k nimž přiřkládaný list připojíte.
- ☛ **Prázdný sloupeček listů** – smíte zahrát kartu listí, jehož sloupeček je vyčerpán. V tom případě si vezměte horní list libovolného sloupečku. Dvojlist můžete zahrát i v tomto případě; pomoci další karty téhož typu, jako je vaše první zahráná.
- ☛ **Nemáte karty listí** – nemáte-li na začátku tahu v ruce kartu listí, vezměte si žeton žaludu „-3“, doberte si 2 karty a pokračujte v tahu jako obvykle.
- ☛ **Sousední listy** – za sousední listy považuje ty, jejichž špičky se navzájem dotýkají.
- ☛ **Zisk slunce z hub** – slunce z hub získávají pouze neaktivní hráči (tj. všichni vyjma toho, kdo právě přiřkládá list). Pouze ty **největší** houby na každém listu, který sousedí s přiřkládaným, přinášejí svým majitelům po 1 žetonu slunce.
- ☛ **Příchod zimy** – hra končí, jsou-li alespoň 3 sloupečky listů na desce listí vyčerpány nebo ukazatel období překročil hranici Zimy a všichni hráli stejný počet tahů.
- ☛ **Doplňování zvířat** – nové karty zvířat z balíčku doplňujte na desku zvířat až na konci tahu.
- ☛ **Akce bez benefitu** – máte-li provést akci listí, která by vám nic nepřinesla, získáte namísto této akce 1 žeton žaludu.

AUTOŘI

Ilustrátorka: **Angela Rizza**

Autor hry: **Tim Eisner**

Grafický design: **Angie Knowles**

Vedoucí projektu: **Amber O'Neill**

Další ilustrace: **Angie Knowles**
(deska stromu, symboly, žetony)

Vedoucí vývoje: **Ben Eisner**

Manažer kampaně: **Co O'Neill**

Manažer kampaně: **Alara Cameron, Sen
Foong Lim, Scott Caputo, Corey Coleman,
Mike Deich, Tekela Fisher**

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – **Miroslav Tlamicha**
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: **Miroslav Tlamicha**

Překlad: **Adam Bednář**

Korektury: **Marcel Ondrák,
Daniela Seigová, Tomáš Tvrđý**
Grafická úprava: **Adam Bednář,
Michal Hubáček**

