



• **Panda:** „Drž se pevně medvědě. Podívej se, jak se běhá po lese!“ Hráč přesune libovolnou figurku medvěda na libovolnou vedlejší lokaci na herním plánu (vedlejší lokace musí být propojená cestou).



• **Koala:** „Na stromech jsem jako doma a o lese mám z té výšky dobrý přehled, jen se ptej medvěde, co bys rád?“ Hráč může všem ukázat líc jednoho libovolného žetonu na herním plánu a vzít si ho, pokud se shoduje s vyloženou kartou zadání. Pokud se neshoduje, vrátí ho lícem dolů zpět na původní skryš.

D) Hráč může svůj tah ukončit i dřívě, než spotřebuje všechny karty nebo žetony medvědích kamarádů.

Po odehrání svého tahu si hráč dobere z herního balíčku karty tak, aby měl v ruce opět dvě karty (zbývají-li nějaké karty v dobíracím balíčku) a hraje další hráč. Jako první odebírají hráči karty z balíčku „jaro“, jakmile dojde balíček „jaro“ mohou vykonat bonusovou akci (viz níže). A pokračují dobíráním z balíčku „léto“, poté stejně i „podzim“. Takto se hráči střídají v tazích okolo stolu po směru hodinových ručiček.

Poznámka: Pokud hrajete verzi hry bez karet pomocníků, akce popsané níže v pravidlech nevykonávejte.

Jakmile hráči doberou karty z jedné z hromádek ročních období, mohou si po společné poradě vybrat jednu libovolnou kartu pomocníků dle svého výběru a efekt této karty okamžitě provést (efekt nelze provést později). Poté odstraní tuto kartu ze hry.

- **Paní Divoká:** Jeden libovolný žeton na plánu přesuň na volnou pozici na plánu (nekoukej se na jeho obrázek). Pokud není na plánu žádná volná pozice, nelze akci vykonat.
- **Mýval:** Přesuň každého z medvídků na jakoukoli lokaci na plánu.
- **Krtek:** Prohoď libovolné 2 žetony na plánu (nekoukej se na jejich obrázek).
- **Zajíc:** Otoč novou kartu jidla obrázkem nahoru.
- **Straka:** Každý hráč si může vyměnit jednu kartu z ruky za jakoukoli kartu z odhazovacího balíčku.
- **Roháč:** Prohlédni si vrchní tři karty z balíčku karet s jídlem a zase je vrať lícem dolů zpět.



Karty pomocníků

KONEC HRY:

Hra může skončit společnou výhrou, nebo společnou prohrou. Hráči vyhrájí, pokud splní všechny karty v balíčku zadání a naplní spíž (když posbírají žetony jídla odpovídající kartám jídla vylosovaných pro tuto hru). Hráči prohrají, pokud jim dojdou akční karty v balíčku i v rukách všech hráčů, dojdou jim i žetony medvědích kamarádů v zásobě hráčů a nemají splněné všechny karty jídla. Medvídci nestihli naplnit svou spížirnu před zimou a na jaře, až se vzbudí, to mohou zkusit znovu.

Pokud jste dokázali nasbírat jídlo dřívě, než přišla zima, vyzkoušejte si příště i náročnější verzi hry. Před začátkem hry odeberte jednu nebo více akčních karet z každého balíčku (jaro, léto, podzim). Vyhrájete i tentokrát?



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

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? **NAPIŠTE NÁM NA:** info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

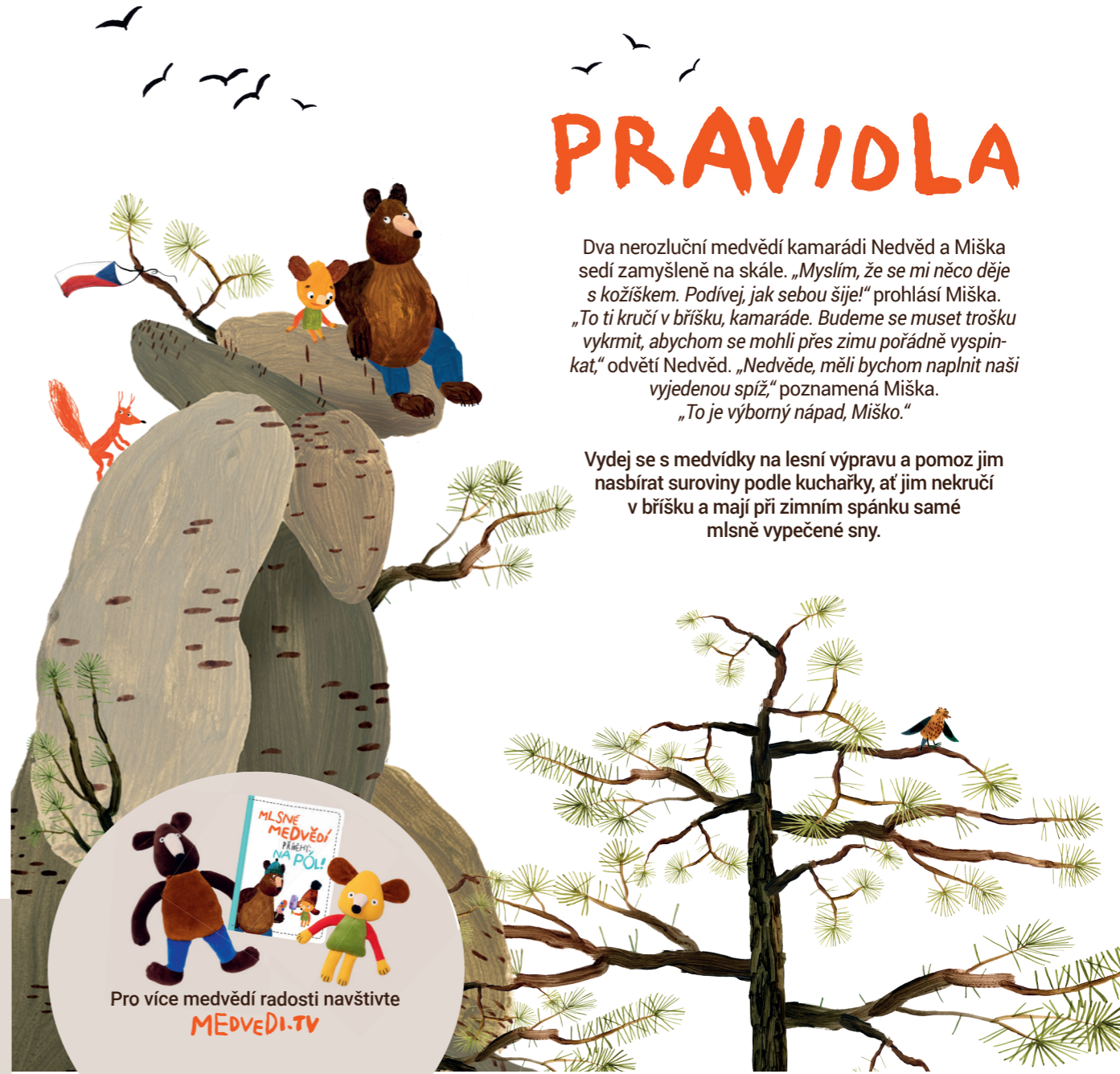
Autor projektu: Olda Rejl
Vedoucí realizace projektu: Marek Vejborný
Grafika: Martina Lásková Ilustrace: Filip Pošivač
Autor předlohy: Zbyněk Černík, Malá medvědí knížka
Vyrobeno podle animovaného seriálu z produkce Bionaut.



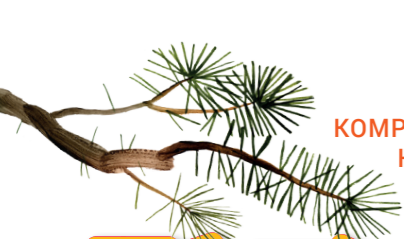
PRAVIDLA

Dva nerozluční medvědí kamarádi Nedvěd a Miška sedí zamyšleně na skále. „Myslím, že se mi něco děje s kožíškem. Podívej, jak sebou šije!“ prohlásí Miška. „To ti kručí v bříšku, kamaráde. Budeme se muset trochu vykrmit, abychom se mohli přes zimu pořádně vyspinat,“ odvěti Nedvěd. „Nedvěde, měli bychom naplnit naši vyjedenu spíž,“ poznamená Miška. „To je výborný nápad, Miško.“

Vydej se s medvídky na lesní výpravu a pomoz jim nasbírat suroviny podle kuchařky, ať jim nekručí v bříšku a mají při zimním spánku samé mlsné vypečené sny.



Pro více medvědí radosti navštivte **MEDVEDI.TV**



KOMPONENTY HRY:



Akční karty s Nedvědem a Miškou (54 ks)



Karty jídla (18 ks)



Karty pomocníků – bonusu za roční období (6 ks)

NECHCETE ČÍST pravidla? Podívejte se na videonávod!



Žetony jídla (18 ks)



Deska spížírny



Herní plán



Figurka Nedvěda a Mišky



Žetony zvířátek (6 ks)

PŘÍPRAVA HRY:

Rozložte herní plán doprostřed stolu. Do medvědího domečku umístěte figurky Mišky a Nedvěda (na herním plánu je místo označeno). Žetony medvědíh kamarádů a žetony jídla otočte obrázkem jídla dolů zamíchejte a rozmístěte na herní plán na naznačené pozice (skrýše) tak, aby žádný z hráčů neviděl, jaké žetony jsou na herním plánu.

6 karet pomocníků (bonusů za roční období) zamíchejte a náhodně z nich vyberte 3, ty si můžete prohlédnout a obrázkem zvířátka nahoru položte poblíž medvědího kalendáře. Zbylé 3 karty bonusů uložte zpátky do krabice (v této hře již nebudou potřeba).

Poznámka: Je možné hrát jazykově nezávislou verzi, která je vhodná pro nejmladší hráče. Vyhnete se tak textům na kartách pomocníků (bonusů za roční období). Pro takovou hru karty pomocníků popsané výše vůbec nepoužívejte.

Desku spížírny umístěte k hernímu plánu.

Z karet jídla vytvořte jeden balíček lícem (obrázkem jídla) dolů, zamíchejte a odeberte z něj 8 karet, které bez prohlížení uložte zpátky do krabice. Zbylých 10 karet si také neprohližejte a položte je poblíž herního plánu lícem dolů. Dvě vrchní karty z balíčku vyložte vedle herního plánu lícem nahoru.



Ukázka rozehrané hry



Hráči na začátku zamíchají akční karty Nedvěda a Mišky a rozdělí karty náhodně (aby neviděli líce karet - tedy obrázky s příbory) do třech kupiček na medvědí kalendář umístěný na herním plánu:

- „JARO“ umístí 16 akčních karet lícem dolů
- „LÉTO“ umístí 22 akčních karet lícem dolů
- „PODZIM“ umístí 16 akčních karet lícem dolů

Z hromádky Jaro si každý hráč před zahájením hry vezme 2 karty do své ruky.

CÍL HRY:

Hra je kooperativní. Všichni hráči ovládají v průběhu hry figurky Nedvěda i Mišky (figurky nepřísluší konkrétnímu hráči) pomocí karet. Hráči hrají, vyhrávají nebo prohrávají hru společně. V průběhu hry se hráči snaží nasbírat v lese takové jídlo, které je zobrazeno na otočených kartách jídla určených pro tuto hru. Pokud se jim to povede dříve, než dojdou akční karty v balíčku i v rukách hráčů, vyhrávají hru. Pokud se jim to nepodaří, hru prohrávají.

PRŮBĚH HRY:

Hru začíná hráč, který měl dnes větší snídani. **Hráč může svůj tah hrát tak dlouho, dokud má v ruce akční karty nebo žetony zvířat.** O svém tahu se může radit s ostatními hráči, může se ale také rozhodnout své karty neukazovat a jednat samostatně bez porady s ostatními. Ve svém tahu hráč může:

- Odhalit novou kartu jídla.** K odhalení nové karty jídla musí hráč odhodit na odhazovací balíček **dvě akční karty se stejným symbolem** v rohu (např. se dvěma lžicemi). Nezáleží přitom, jedná-li se o akční kartu s Nedvědem nebo Miškou, rozhodující jsou symboly v rohu karty. Díky této akci mohou hráči vidět více karet zadání na stole.
- Zahrát z ruky akční kartu Nedvěda nebo Mišky.** Hráč může zahrát jednu nebo obě karty ve svém tahu. Hráč vždy odloží tuto kartu na odhazovací balíček a za to může provést právě jednu z následujících akcí:
 - Pohnout s odpovídající figurkou na vedlejší lokaci. Všechny 9 lokací je propojeno, na každé lokaci se nachází 1 až 4 skrýše s jídlem. Například lokace u mraveniště má 3 skrýše, lokace u rybníka 4 skrýše atp.
 - Prozkoumat (podívat se na zakrytou stranu žetonu) skrýš s jídlem v lokaci, kde se právě daný medvídek nachází.

Co se stane když:

- Hráč objeví žeton s obrázkem jídla, který odpovídá kartě jídla právě vyložené na stole? Hráč tento žeton vezme a umístí jej na desku spížírny. Kartu jídla odstraní ze hry do krabice. Pokud na stole není další jiná odhalená karta jídla, kterou lze plnit, otočí hráč hned jednu novou kartu jídla z balíčku. Pokud je však odhalená alespoň jedna další nesplněná karta jídla, novou neotáčí.
- Hráč objeví žeton s obrázkem jídla, které neodpovídá kartě jídla právě vyložené na stole? Hráč tento žeton ukáže ostatním spoluhráčům a všichni se snaží si jej zapamatovat. Poté jej otočí obrázkem jídla dolů na původní skrýš.
- Hráč objeví žeton s medvědíh kamarádem. Hráč si žeton s kamarádem vezme k sobě do své osobní zásoby. Může ho využít ihned nebo v některém z pozdějších tahů (viz akce C).

C) Využit žeton medvědího kamaráda. Pokud má hráč ve své osobní zásobě žeton medvědího kamaráda, může požádat toto zvířátko o pomoc. Žeton příslušného kamaráda odloží ze své zásoby do krabice a vykoná akci tohoto kamaráda (popsanou dále). Zahrání žetonu medvědího kamaráda nemá vliv na používání karet.