

# ÚTULNÁ DOUPATA FESTIVAL ZVÍRÁTEK

Hra od **ROBERTY TAYLOR**  
S ilustracemi od **SHAWNY JC TENNEY**



1-5

8+

60'

KTBG  
K  
T  
B  
G

## JARO ZAVÍTALO DO JAVOROVÉHO ÚDOLÍ

Je první jarní den a tvorečkové z Javorového údolí se připravují na každoroční festival! Zatímco dospělí zvelebují vesnici, mládež dostává za úkol vydat se do lesů a sehnat tam suroviny na přípravu různorodých potěšení, která z oslavy udělají parádní událost. Sestavte partu šikovných kamarádů, kteří vám pomohou prozkoumat Javorové údolí, nasbírejte suroviny, z nichž budete vyrábět hračky či vařit dobrůtky, a postarejte se o to, aby stál letošní festival za to!

## ROZVESELTE VESNICI

Vášim cílem je stát se tvorečkem, který nejvíce přispěje k pořádání slavnosti. Váš úspěch se odvíjí od dokončených potěšení, především takových, která se dobře hodí k festivalovým aktivitám. Čím víc ke každé z nich přispějete, tím více bodů získáte. Další body můžete získat za vaši partu kamarádů, sbírání nášivek a za suroviny, které vám zbyly. Cest, jak udělat z festivalu skvělou událost, je více!



# KOMPONENTY

## 1 HERNÍ PLÁN



## 7 SLUNEČNÍCH ŽETONŮ

Tyto žetony zobrazují, která surovina je aktuální sluneční surovina, tedy které je nyní hojnost.



## 5 DESEK BATOHŮ

Uspořádejte si všechny své věci na desce batohu a okolo ní. Až tři potěšení, která **chystáte** (tedy ještě je nemáte hotová), si umísťujete vlevo od desky batohu. Všechna potěšení, která **přinášíte** (jsou již hotová), si umísťujete vpravo od desky batohu. Nášivky si umísťujete pod desku batohu. Na zadní straně každé desky batohu najdete **bodovací stupnici**.



## 72 KARET POTĚŠENÍ

Díky výrobě chutných, zábavných a jiných potěšení, která přinesete na slavnost, získáte ve hře spoustu bodů.



## 7 KARET FESTIVALOVÝCH AKTIVIT

Využijte svá potěšení, abyste všem zpříjemnili večerní program na slavnosti!



## 6 KARET TÁBOŘIŠŤ

Zajímavé lokace, které se v každé hře liší.



## 40 KARET NÁŠIVEK

Sbírejte nášivky, které prokazují vaše zálesácké schopnosti!



## 36 KARET KAMARÁDŮ

Spřátelte se s novými kamarády tím, že jim nabídnete zajímavosti. Kamarádi vám pomohou dostat se na různá místa a můžete využít jejich speciálních schopností!

Ve hře jsou tři druhy kamarádů lišících se tím, kterými cestami vás provedou:



VODNÍ



HORSKÉ



LESNÍ

Druh cesty



Název  
Speciální schopnost

Vítězné body

Náklady na spřátelení



## 5 POČÁTEČNÍCH KARET KAMARÁDŮ

Ty jste vy. Vaše počáteční karta kamaráda se ve všech situacích považuje za kartu kamaráda (pokud není řečeno jinak).

Druhy cest

Vaše počáteční karta kamaráda vás umí provést všemi druhy cest, ale v každém kole jen jedním!



Název  
Speciální schopnost



## 5 TVOREČKŮ



Králík



Dikobraz



Mýval



Liška



Veverka

## 50 KOSTIČEK HRÁČŮ

10 pro každého hráče.



## 1 PÍĎALKA

Žeton prvního hráče.



## 12 KARET TOULÁNÍ

Při potulování najdete v přírodě různé suroviny a zajímavosti.



## 20 ŽETONŮ MAP

Použijte je k pohybu po cestách, kde se vaši kamarádi nevyznají.



## 13 ŽETONŮ HÁJE

Na líci těchto žetonů jsou zobrazené suroviny, které můžete sbírat v jednotlivých hájích. Žetony mají 4 varianty rubových stran:



Obecná  
6x



Dub  
2x



Javor  
2x



Buk  
3x

## 6 ŽETONŮ NALEZIŠŤ

Na líci těchto žetonů jsou zobrazené zajímavosti, které můžete najít na cestách. Žetony mají 2 varianty rubových stran:




Černá  
3x



Bílá  
3x

## 126 ŽETONŮ SUROVIN

Těchto 6 druhů zdrojů jsou suroviny. Zajímavosti (viz níže) nejsou suroviny. Kdykoliv a kdekoliv uvidíte symbol , znamená „jakákoliv surovina“.



18x žalud



18x bobule



18x březové proutky



18x rákos



18x hlína




18x bylinky



18x plástev

## 54 ŽETONŮ ZAJÍMAVOSTÍ

Tyto 3 druhy zdrojů jsou zajímavosti. Zajímavosti se nepočítají mezi suroviny (viz výše). Kdykoliv a kdekoliv uvidíte symbol , znamená „jakákoliv zajímavost“.



18x brouk



18x květina



18x oblázek

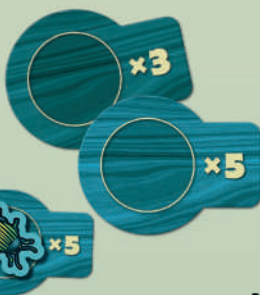
## 12 NÁSOBICÍCH PODLOŽEK

Když vám dojdou zdroje ze zásoby, použijte tyto podložky. Položte na podložku žeton, který chcete nahradit. Od té doby se počítá jako 3, resp. 5 kusů daného zdroje (dle použité strany podložky).

Toto se počítá jako 3 plástev:

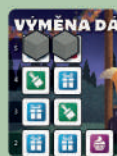


...a toto jako 5 brouků:



# PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte **herní plán** na stůl.
- 2 Zamíchejte **karty tábořišť**. Dvě z nich náhodně vyberte a položte je lícem nahoru na Tábořiště na herním plánu, zbytek karet tábořišť vraťte do krabice.



**Pamatujte, že musíte použít pouze políčka odpovídajících řádků dle počtu hráčů ve vaší partii. Každý řádek má ukazatel počtu hráčů. Položte kostičky hráčů nepoužitých barev a zakryjte jimi políčka v řádcích označujících počty hráčů vyšší, než kolik se partie účastní. Příklad: ve hře čtyř hráčů zakryjete pouze řádek s číslem 5. To vám připomene, že daná políčka nejsou v dané partii k dispozici.**

- 3 Zamíchejte **karty festivalových aktivit**. Tři z nich náhodně vyberte a položte je lícem nahoru nad herní plán, zbytek vraťte do krabice. Pak použijte kostičky hráčů nepoužitých barev (barvy, které se partie neúčastní) a zakryjte jimi políčka v řádcích označujících počty hráčů vyšší, než kolik se partie účastní. Tato políčka v partii nebudou k dispozici.



- 4 Zamíchejte zvlášť **karty potěšení, nášivek a kamarádů** a vytvořené balíčky položte dle obrázku. Pak z každého balíčku vyložte 4 karty lícem nahoru. Vedle každého balíčku nechte prostor pro odkládací hromádku.

*Pokud se v některé takto vytvořené nabídce karet objeví shodné karty, odložte druhou kopii a vyložte novou kartu. V každé ze 3 nabídek tak budou 4 unikátní karty.*

- 5 Zamíchejte **karty toulání** a vytvořený balíček umístěte poblíž balíčku karet kamarádů.
- 6 Náhodně položte 6 **žetonů nalezišť** (černé a bílé) na patřičná místa na cestách, poté žetony otočte lícem nahoru.

- 7 Zamíchejte **žetony háje** lícem nahoru. Náhodně položte žetony s **bukem, javorem a dubem** na rubu na odpovídající místa pro žetony háje, pak je otočte lícem nahoru. Poté náhodně položte žetony s otazníkem na rubu na zbývající místa; jeden obecný žeton zbyde navíc. Otáčejte žetony s otazníkem jeden po druhém. Pokud by se stalo, že v jednom Háji jsou dva žetony háje se stejnou surovinou, vyměňte aktuálně otočený žeton s žetonem, který vám zbyl při rozdávání. Až budete hotovi, měl by každý Háj obsahovat žetony se dvěma různými surovinami. Jeden žeton háje zbyde, vraťte ho do krabice.

- 8 Zamíchejte **sluneční žetony** lícem dolů a vytvořte z nich hromádku poblíž herního plánu. Vezměte z ní horní žeton a položte ho lícem nahoru na první pole zleva na sluneční stupnici. Surovina, která je na daném žetonu zobrazena, je aktuální sluneční surovinou pro dané kolo.

- 9 Připravte zásobu všech 7 druhů **surovin**, 3 druhů **zajímavostí** a **map**.



# PŘÍPRAVA HRÁČE

- 1 Hráč, který byl naposledy na oslavě, se stane ran-  
ním ptáčetem a dostane žeton píďalky. Poté **každý**  
hráč provede následující kroky:
- 2 Vyberte si tvorečka. Vezměte si jeho **desku bato-  
hu**, **figurku tvorečka**, **kostičky hráče** a odpovída-  
jící **počáteční kartu kamaráda** (s ilustrací vybra-  
ného tvorečka). Kostičky hráče položte na desku  
batohu a svoji figurku na políčko **Vesnice** ve spod-  
ní části herního plánu.
- 3 Vezměte si ze zásoby jeden žeton **mapy** a jeden že-  
ton **od každého druhu zajímavosti** (*brouka, oblá-  
zek, květinu*). Tyto žetony položte na odpovídající  
místa na desce batohu.
- 4 Vezměte si z balíčku **karet kamarádů** jednu kartu  
a přidejte ji do své ruky spolu s počáteční kartou  
kamaráda.
- 5 Vezměte si z balíčku karet **potěšení** 3 karty. Vy-  
berte si z nich 2, které si necháte, třetí kartu od-  
ložte na společnou odkládací hromádku poblíž  
balíčku karet potěšení. 2 vybrané karty si umístěte  
licem nahoru **vlevo** od vaší desky batohu. Tato po-  
těšení nyní chystáte.

Jakmile jsou všichni hráči připraveni,  
je čas začít hru!



# PRŮBĚH HRY

**Festival zvířátek** se hraje na pět kol, kterým říkáme *hodiny*. Počínaje ranním ptáčetem, hra probíhá ve směru hodinových ručiček; každý hráč na začátku svého tahu zahraje z ruky *kartu kamaráda* (nebo *kartu toulání*). Pokud na začátku svého tahu již nemáte žádnou kartu k zahrání, musíte **pasovat**. Jakmile pasovali všichni hráči, dané kolo končí (*hodina uběhla*).

## OBECNÁ PRAVIDLA

- Kdykoliv máte něco **sebrat** či **získat**, vezmete si danou věc ze zásoby a skladujete ji na své **desce batohu**, kartu si vezmete z vršku příslušného balíčku, pokud není řečeno jinak. Kdykoliv máte něco **zaplatit**, vezmete danou věc ze své desky batohu a vrátíte ji do zásoby.
- **Nezahraná** karta kamaráda ve vaší ruce je **odpočatá**. Již **zahraná** karta kamaráda (tedy karta na desce batohu) je **unavená**. *Nebojte, na konci každého kola se všichni vaši kamarádi (resp. jejich karty) vrátí do ruky a přitom si odpočinou!*
- Každá z nabídek karet se doplňuje **okamžitě** poté, co je z ní odebrána jedna či více karet. Při doplnění kterékoliv nabídky karet posuňte zbývající karty dál od daného balíčku a novou kartu (případně karty) přidejte nejbližší k balíčku. *Opět platí (podobně jako při přípravě hry), že jakmile se v nabídce objeví shodné karty, odložte druhou kopii a vyložte novou kartu. V každé ze 3 nabídek tak stále budou 4 unikátní karty. Odložené karty každého druhu jdou do samostatné odkládací hromádky; v případě, že dané karty dojdou, zamíchejte příslušnou odkládací hromádku a vytvořte z ní nový balíček.*

## PRŮBĚH JEDNOHO TAHU

**KROK 1: HRANÍ KARTY** • Obvykle hrajete kartu kamaráda (občas kartu toulání, s níž přeskočíte kroky 2 a 3).

**KROK 2: POHYB** • Pohybuje se po cestách, které zná kamarád ze zahrané karty kamaráda. Navíc můžete použít mapy.

**KROK 3: AKTIVACE VAŠÍ LOKACE** • Provedte akci dané lokace.

**KROK 4: VÝROBA POTĚŠENÍ** • Zaplaťte zdroje za výrobu potěšení, která pak přidáte k festivalovým aktivitám.



## KROK 1: HRANÍ KARTY

Zahrajte kartu **kamaráda** ze své ruky a položte ji lícem nahoru na pole unavených kamarádů na své desce batohu. Zahraná karta určuje, po kterých cestách se můžete v tomto kole vydat, a přináší speciální schopnost kamaráda, kterou případně můžete využít dle jejích podmínek.

Namísto karty kamaráda **můžete** zahrát **kartu toulání**, pokud nějakou máte. Pokud se rozhodnete v tomto tahu potulovat, přeskočte kroky 2 a 3. *Toto bude přesněji vysvětleno v sekci **Tah potulování** na str. 12.*



Příklad: tohoto **Veverčáka** můžete zahrát a položit na svoji desku batohu

## KROK 2: POHYB

Na kartě kamaráda je zobrazen druh cesty, kterým vás může daný kamarád provést: **vodní**, **horská** nebo **lesní**. Na počáteční kartě kamaráda jsou zobrazeny **všechny 3 druhy cest**, při jejím zahrání si musíte vybrat jen jeden z těchto druhů, který využijete.

**Musíte** opustit lokaci, na které jste tento tah začali, a také **musíte** využít pohyb po takovém druhu cesty, kudy vás umí provést zahrnaný kamarád. Svoji figurkou pohybujete z lokace na lokaci, můžete se pohybovat po neomezeném množství na sebe navazujících cest **zahraného** druhu.



### MAPY



**Předtím** a/nebo **poté**, co použijete pohyb umožněný zahranou kartou kamaráda, můžete zaplatit žetony map pro získání pohybu navíc. Za každý zaplacený žeton pohněte svojí figurkou po **jedné cestě jakéhokoliv** druhu. Pro upřesnění, váš pohyb umožněný kamarádem **není možné přerušit** pohybem z žetonů map:

1. **Nejprve můžete** zaplatit libovolné množství žetonů map a provést pohyby navíc.
2. **Poté musíte** provést pohyb umožněný kamarádem.
3. **Nakonec můžete** zaplatit libovolné množství žetonů map a provést pohyby navíc.

### ZAJÍMAVOSTI PODÉL CEST



Kdykoliv se pohybujete po cestě s **žetonem naleziště**, vezměte si (ze zásoby) odpovídající žeton zajímavosti.



Příklad: jste ve **Vesnici**. Zahráli jste kartu **Veverčáka**, takže se v tomto tahu můžete pohybovat po **lesních cestách**. Můžete dojít k **rohledně** a tam se zastavit, nebo pokračovat a dostat se až k sousednímu **Háji**.

Rozhodnete se pohnout až na lokaci **Háj**, při přesunu se pohybujete po **lesních cestách**. Při pohybu projdete přes květinu, takže si ze zásoby vezmete žeton květiny.



Kdybyste měli mapu, můžete ji zaplatit a pohnout se po jedné z cest vedoucích z Háje (mimo té, po které jste do Háje dorazili). Například byste se mohli pohnout po vodní cestě až k dalšímu Háji a po cestě získat žeton brouka.

Všimněte si, že byste mohli zaplatit žeton mapy **před** využitím pohybu po lesních cestách umožněného kartou **Veverčáka**.

## COUVÁNÍ & SDÍLENÍ LOKACÍ

V jednom tahu se **nesmíte** pohybovat po stejné cestě více než jednou. **Můžete** se vrátit na stejnou lokaci, kde jste začínali svůj tah (pokud se do ní můžete dostat bez opětovného použití stejné cesty). Na jedné lokaci může stát neomezené množství figurek.

## KROK 3: AKTIVACE VAŠÍ LOKACE

Jakmile jste dokončili **všechny** plánované pohyby, můžete aktivovat lokaci, na které stojí vaše figurka. Obvykle budete ve svém tahu aktivovat jednu lokaci. Lokace mají užitečné funkce:

### HÁJE

Ve hře jsou tři druhy Hájů: javorový (červený), dubový (oranžový) a bukový (žlutý). Druh háje je důležitý hlavně při přípravě hry, poté už téměř nehraje roli, o jaký druh jde.

Když se vaše figurka nachází v Háji, můžete **sbírat** suroviny. Dva žetony háje umístěné v Háji určují, které dva druhy surovin je možné v tomto Háji najít a sbírat. Při sběru můžete získat buď **jeden žeton od každého druhu** zobrazených surovin, nebo **dva žetony jednoho druhu** suroviny.



Pokud při sběru získáte alespoň jeden žeton suroviny, která odpovídá aktuální sluneční surovině, získáte jeden žeton této suroviny navíc.

Příklad: v tomto Háji můžete sbírat 2 žetony hlíny, 2 žetony bobulí, nebo 1 žeton hlíny a 1 žeton bobulí. Pokud se rozhodnete získat alespoň jeden žeton hlíny, dostanete 1 žeton hlíny navíc, protože hlína je aktuální sluneční surovina.



### VESNICE

Zde se můžete *spřátelit* s **jedním** novým kamarádem z nabídky zaplacením **zajímavostí**. Každá karta kamaráda v nabídce má dané náklady na spřátelení.

Zaplaťte uvedené zajímavosti a novou kartu kamaráda si položte na **pole unavených kamarádů** na své desce batochu (kartu si **neberete** do ruky). Tuto kartu dejte **dospod hromádky unavených kamarádů**, takže vaše karta zahrnaná pro tento tah **zůstane na vršku hromádky**. Okamžitě doplňte nabídku karet kamarádů.



Příklad: můžete se spřátelit s Ondatrou (= získat ji jako kartu kamaráda) zaplacením 2 oblázků.



### ROZHLEDNA

Vezměte si ze zásoby **2 žetony map** a **jednu kartu potěšení** z nabídky. Okamžitě doplňte nabídku karet potěšení.



### KLUBOVNA

Proveďte **všechny** následující úkony v libovolném pořadí:

- Vezměte si jednu kartu z **vršku balíčku karet potěšení**.
- Položte svoji kostičku hráče na **kterékoliv** políčko potřebných potěšení na **kterékoliv** kartě festivalové aktivity (pro více detailů viz **festivalové aktivity** na str. 10).
- Vezměte si z nabídky **jednu nášivku dle své volby** (pro více detailů viz **nášivky** na str. 11). Okamžitě doplňte nabídku karet nášivek.





## CHALOUPKA

Vezměte si jednu kartu z vršku balíčku karet potěšení a jednu kartu potěšení z nabídky. Okamžitě doplňte nabídku karet potěšení.



## TÁBOŘIŠTĚ

V každé hře jsou dostupná dvě Tábořiště. Jednotlivé karty tábořiště se od sebe mírně liší, ale fungují v principu podobně. Při aktivaci lokace Tábořiště proveďte následující dva úkony v tomto pořadí:

- 1 Můžete využít výměny, které daná karta tábořiště nabízí. Každá karta tábořiště udává druh výměn, které můžete provést. Můžete provést libovolný počet výměn v libovolném pořadí; některé druhy výměn jsou neomezené, jiné mají omezený počet výměn na jeden tah.
  - K provedení výměny zaplatte uvedené žetony a získajte jiné (také uvedené). Při platbě formou **odkládání karet** tyto karty odložte na odpovídající odkládací hromádky.



Omezení uvedené u této výměny naznačuje, že ji můžete provést **maximálně** dvakrát za jeden tah.

- 2 Můžete využít *efekt* Tábořiště. Postupujte podle instrukcí dané karty tábořiště.



*Příklad: U Pojízdné knihovny můžete nejprve provést následující druhy výměn:*

- Odložte kartu potěšení a získajte 2 zajímavosti. Tuto výměnu můžete provést, kolikrát chcete.
- Zaplatte hlínu nebo bylinku a získajte sluneční surovinu nebo předchozí sluneční surovinu. Tuto výměnu můžete provést až dvakrát v daném tahu.
- Zaplatte jakoukoliv surovinu a získajte mapu. Tuto výměnu můžete provést až dvakrát v daném tahu.

Zaplatte až 3 abyste si vzali stejný počet karet nášivek z balíčku. Poté si jednu z nich nechte. Ostatní odložte.

Poté můžete zaplatit až tři zajímavosti a podívat se na stejné množství karet nášivek. Následně si z nich můžete jednu nechat, zbytek odložte na odkládací hromádku karet nášivek.

## ÚTES

Vezměte si 3 žetony sluneční suroviny a nakoukněte do Vesnice. Poté můžete vesnici aktivovat, jako byste do ní normálně dorazili pohybem.

- Získání těchto slunečních surovin se **nepovažuje** za sběr.



**Nakouknutí** je přesun vaší figurky z jedné lokace přímo do druhé a aktivace této druhé lokace (pokud není řečeno jinak). Nakouknutí se **nepovažuje** za pohyb po cestách.



*Příklad: pokud by aktuální sluneční surovinou byla plástev, vzali byste si 3 plástev a hned nakoukli do Vesnice (= přesunuli se do ní).*

# KROK 4: VÝROBA POTĚŠENÍ

Pokud vlastníte ty správné zdroje, jež vyžadují potěšení, která chystáte, můžete je zaplatit a vyrobit potěšení. K výrobě provedte následující kroky:

- 1 Zaplatíte do zásoby všechny zobrazené zdroje.
- 2 Přesuňte vyrobené potěšení z levé strany desky batohu (potěšení, která chystáte) na pravou stranu (potěšení, která přinášíte).
- 3 Každá karta potěšení má v levém horním rohu symbol **typu** potěšení. Pokud má některá karta **festivalové aktivity** volné políčko **tohoto typu potěšení**, položte na ně svoji kostičku hráče (což značí, že jste na tuto aktivitu přinesli potřebné potěšení).

## FESTIVALOVÉ AKTIVITY

Když přinesete na festivalovou aktivitu potěšení, musíte svoji kostičku hráče položit na volné políčko daného typu. Pokud již žádné takové políčko volné není (na žádné kartě festivalové aktivity), svoji kostičku hráče neumistujete.

Každá karta festivalové aktivity se na konci hry boduje samostatně, přičemž nejvíce jsou ocenění hráči, kteří k ní přispěli nejvíce (= měli na ní nejvíce svých kostiček hráče). *Při pokládání kostiček na to berte ohled!*

Pokud svoji kostičku položíte na úplně **poslední** volné políčko dané karty festivalové aktivity, její **událost** je okamžitě spuštěna! Události obvykle přináší výhodu všem hráčům ve hře, přičemž ten hráč, který událost spustil (= položil na ni poslední kostičku), získá výhodu navíc. Při spuštění události postupujte dle instrukcí na dané kartě festivalové aktivity. Daná festivalová aktivita už poté není do konce hry dostupná (ale pozor, na konci hry se boduje!).

## BONUSOVÉ BODY Z POTĚŠENÍ

Některé karty potěšení se dobře kombinují s jinými. *Snažte se přinést na festival potěšení, která se vzájemně doplňují a o to větší radost udělají!*

Některé karty potěšení uvádějí, že přinesou vítězné body navíc na konci hry za konkrétní zdroje, které na nich budete mít uskladněny. Žetony zdrojů stačí na karty rozmístit těsně **před** bodováním a můžete je mezi kartami či deskou batohu libovolně přesouvat, dokud nebudete spokojeni s výsledkem.

## LIMIT 3 KARET POTĚŠENÍ, KTERÁ CHYSTÁTE

Pokud máte vlevo od desky batohu **na konci svého tahu více než 3 karty** potěšení, musíte odložit nadbytečné karty, aby vám zbyly pouze 3. V průběhu **svého tahu** však můžete mít více než 3 karty (odkládat nadbytečné karty musíte jen na konci svého tahu).



Na vaší desce batohu je symbol, který vám připomíná, že můžete na konci svého tahu chystat pouze 3 karty potěšení.



Vlastníte žalud, březový proutek a brouka, což jsou zdroje potřebné k výrobě **Tamburíny**. Zaplatíte tyto zdroje do zásoby a přesunete kartu **Tamburíny** z levé strany (potěšení, která chystáte) na pravou (potěšení, která přinášíte).

Tamburína má v rohu symbol zábavného potěšení. Položíte svoji kostičku hráče na prázdné políčko se symbolem zábavného potěšení na kartě **Slavnosti tance**. Tím se dostanete do vedení v rámci porovnávání převahy na této kartě!



Kdybyste zakryli poslední volné políčko na této kartě, událost karty **Slavnosti tance** by se nyní spustila, ale na kartě jsou ještě 2 volná políčka. Zvířátka si zatrsají až později!



Příklad: Vaše **Tamburína** může přinést bonusové body, pokud „založíte kapelu“ tím, že přinesete i **Housle**. Máte také **Sklenice s broučky**, která přinese bonusové body za každou sadu **brouka** a **bylinky**, kterou na ní uskladníte.



## NÁŠIVKY

Na každé kartě nášivky je uveden její herní efekt. Některé karty nášivek uvádějí, že přinesou vítězné body navíc na konci hry, jiné poskytují trvalé výhody, další mohou být aktivovány jen několikrát za kolo.

- Vždy, když aktivujete kartu nášivky, která má omezený počet použití, označte si tuto aktivaci jednou ze svých kostiček hráče, kterou na kartu položíte jako připomínku. *Na konci každé hodiny se kostičky hráče z takových nášivek odstraní.*
- Karty nášivek, které vám umožňují se pohybovat, fungují jako žetony map. Můžete je použít pouze **předtím** a/nebo **poté**, co použijete pohyb umožněný zahranou kartou kamaráda.
- Karty nášivek si umísťujete **pod** desku batohu (*můžete si je i částečně zasunout pod desku, aby byl vidět pouze text*). Můžete mít nanejvýš 4 karty nášivek. Pokud byste získali pátou nášivku, musíte jednu ze stávajících odložit.
- **Není možné**, aby měl jeden hráč obě kopie jedné nášivky. Pokud by nastala situace, že byste měli získat kartu nášivky, kterou již máte, odložte tuto druhou kopii a vezměte si místo ní novou kartu nášivky z vršku balíčku karet nášivek.

## SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI KAMARÁDŮ

Na každé kartě kamaráda je uvedena jeho speciální schopnost a kdy může být využita.

- Část speciálních schopností kamarádů je možno aktivovat pouze tehdy, když ve svém tahu hrajete konkrétní akci. *Snažte se hrát konkrétní karty kamarádů tehdy, když můžete z jejich unikátních schopností vytěžit co nejvíc!*
- Pokud na kartě kamaráda není uvedeno konkrétní načasování, kdy je možné jeho speciální schopnost aktivovat, může být aktivována kdykoliv ve vašem tahu.



Ve svém tahu jste prováděli sběr, získali jste přitom hlínu a bobuli. Protože jste v daném tahu zahráli kartu kamaráda **Veverčáka** a prováděli jste sběr, jeho speciální schopnost vám umožní získat ze zásoby žalud.



*Příklad: Nášivka **Včelařství** vám dvakrát za kolo umožňuje zaplatit jednu květinu a brouka a vzít si ze zásoby jednu plástev.*

*Když tuto schopnost aktivujete, zaplatíte uvedené zajímavosti, vezmete si plástev a položíte na kartu nášivky svoji kostičku hráče, aby vám připomněla, že jste ji již jednou aktivovali. Když ji aktivujete podruhé, položíte na ni druhou kostičku, čímž je karta nášivky pro dané kolo vyčerpána.*





Potulování je speciální druh tahu, který provádíte zahráním **karty toulání** místo karty kamaráda. Průběh potulování je následující:

Vezměte si ze zásoby dva zdroje uvedené na kartě toulání (toto se **nepovažuje** za sběr). Poté odložte kartu toulání **dospu** balíčku karet toulání (ve hře není odkládací hromádka karet toulání).

Následně můžete **vyrábět potěšení** jako v běžném tahu. To je vše; při potulování se **nemůžete** pohybovat ani aktivovat lokaci.



Příklad: zahráli jste kartu toulání, která vám umožní získat žalud a květinu. Poté můžete vyrábět potěšení jako obvykle, následně váš tah končí.



## COPAK JSOU TYTO SYMBOLY?

Těchto symbolů si ve hře určitě všimnete na spoustě míst, jsou totiž všude. Tento přehled vám pomůže se zorientovat, co který symbol znamená!



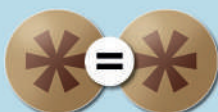
Jakákoliv surovina



Jakákoliv zajímavost



Jakýkoliv zdroj  
(souhrnný název pro surovinu  
nebo zajímavost)



Dvě shodné suroviny



Dvě různé zajímavosti



Tři vítězné body



Aktuální sluneční surovina



Jakákoliv předchozí sluneční surovina



Jakákoliv předchozí či aktuální sluneční surovina



Karta potěšení



Karta kamaráda



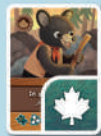
Karta nášivky



Karta toulání



Karta potěšení z nabídky potěšení



Karta kamaráda z nabídky kamarádů



Karta nášivky z nabídky nášivek



Nakouknout z jedné lokace do druhé dle instrukcí



Kostička hráče



Položit kostičku hráče na kterékoliv volné políčko na kartě festivalové aktivity



Položit kostičku hráče na políčko typu pochoutka

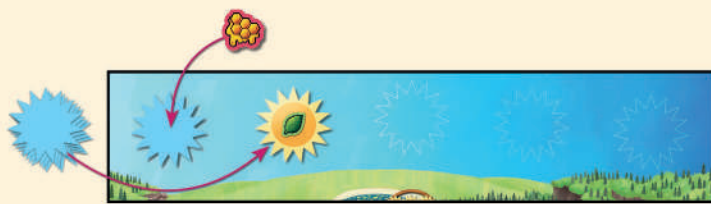


# KONEC KOLA

Pokud právě skončilo **páté kolo** (= uplynula pátá hodina; žeton sluneční suroviny je na posledním, pátém políčku vpravo), začalo se již smrákat, den v Javorovém údolí končí a stejně tak i tato partie. Přišel čas **bodování**. Pokud hra ještě nekončí, postupujte podle následujících kroků:

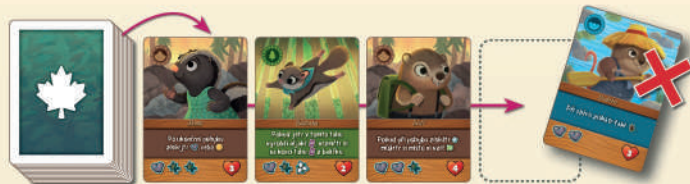
## 1. DEN POKRAČUJE

Vylosujte nový **sluneční žeton** a položte ho na políčko vpravo od slunečního žetonu, který platil v daném kole (ten otočte lícem dolů a položte na něj ze zásoby žeton daného zdroje; *některé herní efekty se odkazují na předchozí sluneční suroviny, takže se hodí mít připomínku*).



## 2. POSUŇTE NABÍDKY KARET

Odložte po jedné kartě **potěšení**, **kamaráda** a **nášivky**, která je nejdále od daného balíčku, posuňte zbývající karty a doplňte z každého balíčku jednu kartu do nabídky každého typu karty.



## 3. OBNOVTE SVÉ KARTY KAMARÁDŮ A NÁŠIVEK

Vezměte si do ruky všechny karty **unavených kamarádů** ze své desky batohu. Tito kamarádi jsou znovu **odpočatí** a k dispozici pro další kolo. Pokud máte na některých kartách nášivek kostičky hráče, odstraňte je pryč (pouze mimo dané karty, ne pryč ze hry).



## 4. ZJISTĚTE, KDO SE BUDE TOULAT

Všichni hráči se nahlas pochlubí, kolik mají v ruce kamarádů (*včetně počátečních karet kamaráda*).

Poté si všichni hráči, kteří **nemají** nejvíce kamarádů, z balíčku **karet toulání** vezmou tolik karet, aby měli **všichni hráči v ruce stejný počet karet** (karet kamarádů + karet toulání).



*Příklad potulování: vy (červený hráč) máte čtyři karty kamarádů v ruce (včetně počáteční karty kamaráda). Fialový hráč má tři karty kamarádů, žlutý hráč má pouze dvě. Fialový hráč si vezme jednu kartu toulání, žlutý hráč si vezme dvě. Teď mají všichni hráči stejný počet karet a může začít další hodina!*

## 5. POSUŇTE ŽETON PÍDALKY

Ranní ptáče předá žeton píďalky hráči po levé ruce. Ten se pro nadcházející kolo stává novým ranním ptáčetem (začínajícím hráčem). Začněte další hodinu!



# BODOVÁNÍ

K počítání bodů využijte druhou stranu své desky batohu a svého tvorečka, kterým budete posunovat po bodovací stupnici (pokud při počítání bodů překročíte hranici 50 bodů, položte kostičku hráče na značku „+50 bodů“). Body lze získat za karty potěšení, kamarádů, nášivek, zbývajících žetonů a karet festivalových aktivit, viz níže:

## KARTY POTĚŠENÍ

Nejprve odložte všechny karty potěšení, které jste **nedokončili** (= jsou vlevo od desky batohu). Každá karta potěšení má hodnotu vítězných bodů v srdíčku. Některé z nich přináší navíc bonusové body, pokud splníte jejich podmínku:

- Pokud karta potěšení obsahuje podmínku „pokud máte“, stačí vám mít **jednu** požadovanou kartu, abyste splnili podmínku více karet potěšení. *Příklad: pokud máte dvě karty **Tamburín** (každá z nich přináší bonusové body, pokud máte také **Housle**) a jednu kartu **Houslí**, splňujete podmínky zisku bonusových bodů z **obou** **Tamburín**.*
- Některé karty potěšení vám umožňují na nich **skladovat** zdroje. Tyto karty musí mít na sobě položeny dané žetony zdrojů na konci hry (ty se pak **nepočítají** mezi „zbylé zdroje“ dle odstavce níže). Každý žeton lze použít jen pro jednu kartu (nelze tedy např. jednou bylinkou splnit podmínky dvou karet, které chtějí jednu bylinku). Žetony zdrojů stačí na karty rozmístit těsně před bodováním.

## KARTY KAMARÁDŮ

Každá karta kamaráda má hodnotu vítězných bodů v srdíčku.

## KARTY NÁŠIVEK

Každá karta nášivky má hodnotu vítězných bodů v srdíčku. Některé z nich přináší navíc bonusové body, pokud splníte jejich podmínku.

## ZBYLÉ ŽETONY

Plástve, mapy a sady 3 kusů zdrojů (surovin a zajímavostí) přinesou po **1** (sady zdrojů mohou být složeny z libovolných kombinací surovin a zajímavostí). *Přebývající žetony ignorujte.*



## KARTY FESTIVALOVÝCH AKTIVIT

Vyhodnotte každou kartu festivalové aktivity zvlášť. U každé proveďte následující kroky:

- Hráč (nebo hráči) s **nejvíce** kostičkami hráče své barvy na dané kartě festivalové aktivity získá tolik **1**, kolik má svých kostiček hráče na kartě + **4** navíc.
- Hráč (nebo hráči) s **druhým nejvyšším** počtem kostiček hráče své barvy na dané kartě festivalové aktivity získá tolik **1**, kolik má svých kostiček hráče na kartě + **2** navíc.
- Ostatní hráči, kteří mají na dané kartě festivalové aktivity svoje kostičky hráče, získají tolik **1**, kolik mají svých kostiček hráče na kartě.
- Kostičky hráčů, které slouží pouze k zakrytí políček v řádcích, jež nejsou pro danou hru relevantní, **se nepočítají**; nezahrnujte je do porovnání.

## Připomínka bodovaných prvků

Značka +50 bodů



*Sklenice s brouky* vám přinese **5** + **4** za dvě sady brouk a bylinku, které na ní skladujete. Každá ze dvou *Tamburín* vám přinese **4** + **3** navíc, protože máte také *Housle*. *Housle* vám samy o sobě přinesou **7**.



*Kamarádi* vám přinesou celkem **10**.

*Nášivky* vám přinesou celkem **3**, nášivka *Plavčík* vám přinese **6** navíc za vaše 3 kamarády, kteří vás provedou po vodních cestách.

Vaše zbylé žetony vám přinesou celkem **5**.



Nakonec získáte body z každé **karty festivalové události**. Na kartě *Slavnosti tance* máte nejvíce kostiček hráče vy (červený hráč) a žlutý hráč (po třech kostičkách), takže oba získáte **7**, modrý hráč získá **4** za další pozici.

Na dalších kartách festivalových událostí (nejsou zobrazeny) získáte **4** za druhé místo se dvěma kostičkami na jedné kartě a **1** za jednu kostičku na druhé kartě.

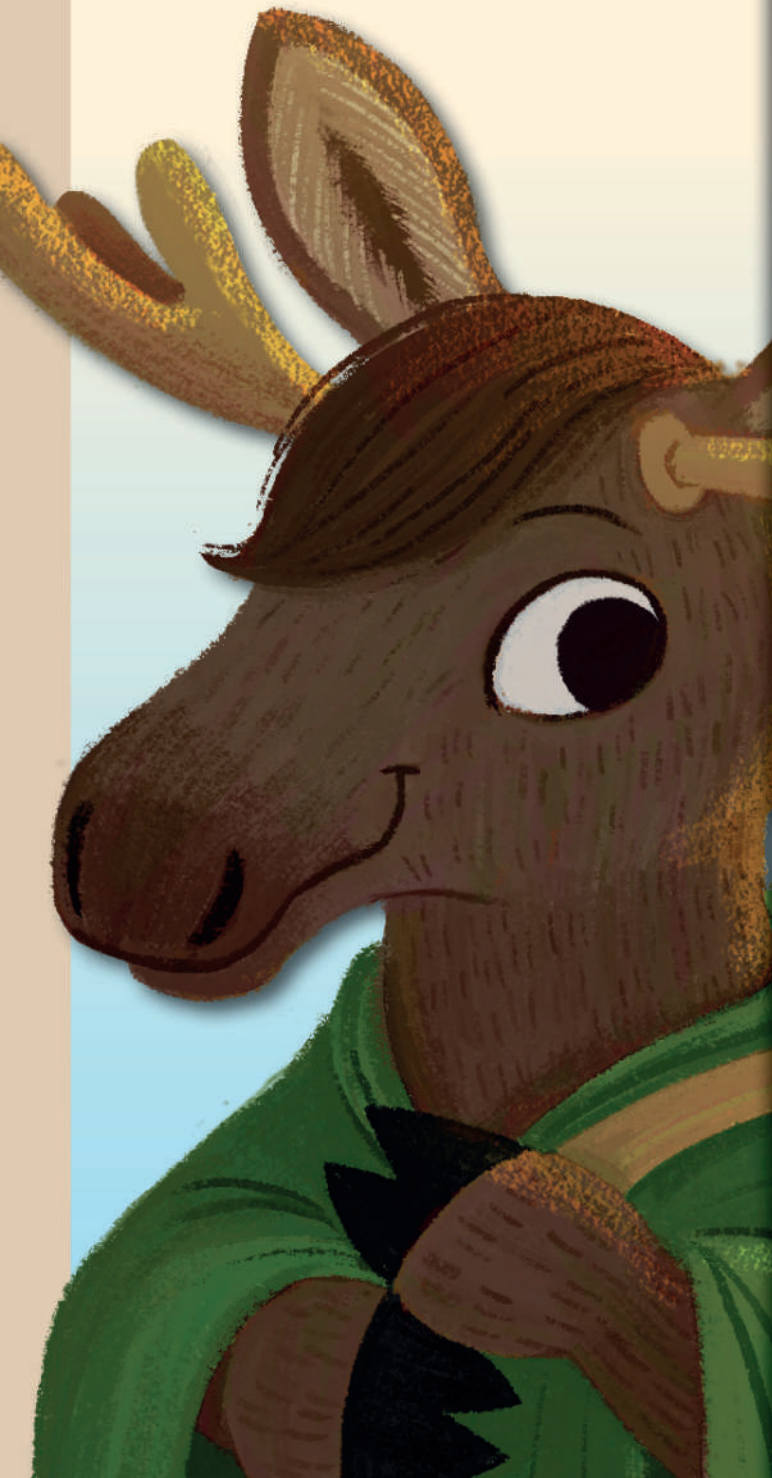


Vaše celkové skóre je **64**. Bude to stačit, abyste se **stali tvorečkem**, který nejvíce přispěl k úspěchu letošního jarního festivalu?

## VÍTĚZSTVÍ

Hráč s nejvíce vítěznými body prokazatelně nejvíce přispěl k úspěchu letošního festivalu zvířátek a stává se vítězem hry!

*V případě remízy vyhrávají hru všichni remizující hráči a vítězství je o to sladší, že se o ně můžete s někým podělit!*







*Festival zvířátek* lze velmi jednoduše hrát jako hru pro jednoho hráče jen s drobnými změnami pravidel!

- Při přípravě hry **vynechte karty festivalových událostí**. Nejsou součástí sólové hry, když vyrábíte potěšení, nepřinášíte je na festival, *uděláte s nimi radost sami sobě!* Ignorujte všechny efekty, které zahrnují přinášení potěšení na festivalové aktivity.
- Při kroku *Zjišťování, kdo se bude toulat* na konci kola si vezměte **jednu** kartu toulání, **pokud** jste v daném kole nezískali **alespoň jednu novou** kartu kamaráda.

Odehrajte hru jako obvykle a své výsledky pak porovnejte s následujícími 4 otázkami. Každá odpověď vám dá část slovního hodnocení vašeho výkonu. Když dáte všechna 4 slova dohromady, zjistíte, jakého titulu jste dosáhli. Můžete se např. honosit titulem Rozkošně nadšený tulák z divokých řek!

### 1. Od kterého typu potěšení jste vyrobili nejvíc karet?

*V případě remízy vyberte sami.*

-  Ozdoba: *Nápaditě*
-  Zábava: *Rozkošně*
-  Pochoutka: *Vřele*
-  Dárek: *Štědře*

### 2. Jaké je vaše celkové skóre?

- 0–25: *ospalý*
- 26–50: *klidný*
- 51–75: *nadšený*
- 76–100: *bujarý*
- 101–125: *slavnostní*
- 126+: *velkolepý*

### 3. Kolik karet nášivek máte?

- 0–1: *tulák*
- 2: *skaut*
- 3: *zálesák*
- 4: *průzkumník*

### 4. Kterých kamarádů máte nejvíce (podle typu cesty, po kterém vás provedou)?

*V případě remízy mezi dvěma typy vyberte sami.*

-  : z *hvozdů*
-  : z *divokých řek*
-  : z *hor*
-  : z *Javorového údolí*

# FESTIVAL ZVÍŘÁTEK V KOSTCE

## JEDNOSTRÁNKOVÉ SHRNU TÍ PŘÍPRAVY, PRŮBĚHU A BODOVÁNÍ HRY

### PŘÍPRAVA HRY

Rozložte na stůl **herní plán**, položte dvě náhodné **karty tábořišť** na odpovídající místa, nad herní plán položte tři náhodné **karty festivalových událostí**. Vytvořte nabídky **karet potěšení**, **nášivek** a **kamarádů**, v každé nabídce budou 4 unikátní karty, připravte balíček **karet toulání**. Položte **žetony nalezišť** na odpovídající místa. Položte **žetony háje** na odpovídající místa (v *žádném Háji nesmí být dva žetony stejné suroviny*). Zamíchejte **sluneční žetony** a jeden položte lícem nahoru na první pole sluneční stupnice. Vytvořte zásobu žetonů **surovin**, **zajímavostí** a **map**.

Vyberte začínajícího hráče a dejte mu **žeton píďalky**. Každý hráč obdrží **desku batohu**, **kostičky hráče**, **počáteční kartu kamaráda** a **figurku tvorečka** v odpovídající barvě. Figurky všech hráčů ve hře dejte do **Vesnice**. Každý hráč obdrží ještě jednu **mapu**, **jeden žeton od každé zajímavosti** a jednu **kartu kamaráda** z vršku balíčku. Každý hráč si vezme 3 **karty potěšení** z balíčku, 2 si nechá a 1 odloží.

**PRŮBĚH HRY** (Počínaje ranním ptáčetem se hráči střídají v tazích, dokud všichni nepasují.)

### KROK 1: HRANÍ KARTY

Zahrajte kartu kamaráda na svoji desku batohu, nebo kartu toulání (viz **potulování níže**) dospoďte balíčku karet toulání.

### KROK 2: POHYB

Pohybujte se po cestách, kterými vás provede zahraný kamarád (a mapy, předtím *a/nebo* poté).

### KROK 3: AKTIVACE VAŠÍ LOKACE

Proveďte akci, kterou nabízí lokace, do níž jste dorazili (viz **Lokace napravo**).

### KROK 4: VÝROBA POTĚŠENÍ

Vyrobte potěšení z karet v ruce tak, že zaplatíte požadované zdroje. Poté položte **kostičky hráče** na odpovídající políčka na kartách festivalových aktivit.

#### FESTIVALOVÉ AKTIVITY

Pokud jste zaplnili poslední volné políčko na kartě, spusťte událost dané karty festivalové aktivity.

#### SCHOPNOSTI NÁŠIVEK A KAMARÁDŮ

Použijte je dle instrukcí.

#### POTULOVÁNÍ

Přeskočte kroky 2 a 3. Vezměte si ze zásoby zdroje zobrazené na kartě toulání.

### KONEC KOLA (Pouze pokud hra pokračuje; skončila-li, přejděte na **Bodování**.)

- Den pokračuje (přidat nový a otočit starý žeton sluneční suroviny).
- Posuňte karty v nabídkách **karet potěšení**, **nášivek** a **kamarádů**.
- Všichni hráči si vezmou zpět do ruky své **navené kamarády** a **odstraní kostičky hráče ze svých nášivek**.
- Hráči s méně kartami kamarádů si vezmou **karty toulání**, aby všichni měli stejný počet karet jako hráč s nejvíce kamarády.
- Předejte žeton **píďalky** hráči po levici, pak začněte nové kolo.

### Bodování (Získáte ♥ za...)

- karty **potěšení** dle hodnot v srdíčkách + případné bonusy.
- karty **kamarádů** dle hodnot v srdíčkách.
- karty **nášivek** dle hodnot v srdíčkách + případné bonusy.
- zbylé **žetony**; ♥ za mapu, plástev a za každé tři zdroje.
- kostičky hráče** na každé kartě festivalové aktivity: **nejvyšší množství** kostiček ♥ + ♥ za každou kostičku. **Druhé nejvyšší množství** kostiček ♥ + ♥ za každou kostičku. **Ostatní** ♥ za každou kostičku.

### AUTOŘI HRY

**Návrh hry**  
ROBERTA TAYLOR

**Grafický návrh, pravidla**  
JOSHUA Cappel

**Vedení komunikace**  
SEAN JACQUEMAIN

**Ilustrace**  
SHAWNA JC TENNEY

**Vývoj hry**  
KTBG

**Řízení projektu**  
HELAINA Cappel

**Názvy nášivek/návrhy obrázků:** *Pozorování mraků* – Laura Chew/Alyssa Andreas, *Házení žabek* – Jen Lazenby/Gabriel Lamer, *Vaření nad ohněm* – Jamie Dagers/Suzanne Brownbill, *Výřezávání* – Todd Corson/Anabiyei, *Hledání zkamenělin* – Ethan Hyatt/Anabiyei.

**Poděkování Roberty:** mé rodině, zvláště Craigovi, který hru nespočetkrát testoval. Také nesmírně děkuji týmu KTBG za to, že mi věřili a že se chopili mých nápadů a dodali jim lesk. ♥

**Poděkování KTBG:** Naším úžasným rodinám, že s námi pořád hrají! Shawne JC Tenney, která strávila nespočet hodin, aby užasnému světu Útulných doupat vdechla život. Robertě Taylor, jejíhož designérského umu, úsilí věnovaného vývoji hry a přátelství si moc vážíme. Jonovi Miettingovi, jehož neskutečný talent při tvorbě videl nám pořád bere dech. Noahovi z Game Trayz za návrh a výrobu skvělých insertů. Dwaynovi Shearillovi (*BlackBoardgaming*) za jeho neúnavné demování na PAXU! Mik, Starla, & Grant (*Our Family Plays Games*), Derek & Lizzy (*Board Game Spotlight*), Aaron (*Game Enthus*), Iliya & Tyler (*Kovray*), Mandi & Suzanne (*Salt and Sass*), Katia (*Board Game Art Creations*), Monique & Naveen (*Before You Play*), Alison & Daniel (*Play the Game*), Krissy (*2 Sheep 1 Wheat*) a Amanda Panda – za to, že se jim tato hra líbí! V neposlední řadě děkujeme našim fantastickým podporovatelům z Kickstarteru, bez kterých by tento projekt nemohl vzniknout.

### LOKACE

#### HÁJE

*Sbírejte suroviny; buď dvě od jednoho druhu, nebo jednu od obou druhů. +1 sluneční surovina navíc, pokud jste sbírali alespoň jednu daného druhu.*

#### VESNICE

Vezměte si novou kartu kamaráda zaplacením zajímavostí.

#### ROZHLEDNA

Získejte dvě mapy a vezměte jednu kartu potěšení z nabídky.

#### KLUBOVNA

Vezměte si kartu potěšení z balíčku, položte **kostičku hráče** na kterékoliv volné místo na kartě festivalové aktivity, vezměte si jednu kartu nášivky z nabídky.

#### CHALOUPKA

Vezměte si jednu kartu potěšení z balíčku, pak si vezměte jednu kartu potěšení z nabídky.

#### TÁBOŘIŠTĚ

Využijte výměnu, pak využijte efekt Tábořiště.

#### ÚTES

Získejte 3 žetony sluneční suroviny, nakoukněte do vesnice a aktivujte ji.



Vydáno s láskou firmou KTBG  
www.kidstablebg.com

©2023 Všechna práva vyhrazena.  
V češtině vydali BoardBros.