


# UŠÁČKA PAROHÁČI

Už je to zase tady, po lese chodí lovec! Jen hloupé zvířátko by se v této chvíli dalo na bezhlavý útěk...  
V našem lese však žádná hloupá zvířátka nejsou.  
Pokud byla, už dávno zdobí lovcovu krbovou římsu.  
A co tedy dělají chytrá zvířátka? Tváří se jakoby nic a nenápadně se vzdalují... Rád byste ulovil zajíčka?  
Poslužte si, ale já jsem los.  
Ba ne, rozhodně ne ten los s rozvětvenými parohy, co vám posledně tak chutnal...

V této hře hráči představují lesní zvířátka, losy a zajíce. Vždy jeden hráč v roli vypravěče vykládá karty a ukazuje tak, po čem zrovna lovec prahne. Ostatní hráči se snaží tvářit jako takoví losi nebo zajíci, které lovec nechá na pokoji – rukama na hlavě naznačují ouška nebo parohy nejrůznějších tvarů. Když vypravěč otočí kartu lovce, všichni

zturnou, a vypravěč podle vyložených karet ohodnotí jejich zvířátka – podle získaných bodů si hráči posouvají své figurky losů a zajíčků po lesní cestě, co nejdál od nebezpečí. Pak se vypravěčem stává další hráč a začíná další kolo. Až se všichni dvakrát vystřídají v roli vypravěče, hra končí a hráč, jehož figurky dobehly nejdál, vyhrává.

## PRVNÍ HRA

Pro první hru, nebo uvádíte-li do hry nové hráče, doporučujeme začít zlehka. Vyřídíte z karet 39 pokročilých karet, které jsou v rozích označeny značkou , a vraťte je zatím do krabice. Prvních několik kol hry budete hrát bez nich. Hráči si tak na principy hry snadněji zvyknou, a navíc pravidla bez těchto pokročilých karet rychleji vysvětlíte – poslední dvě stránky pravidel můžete zatím úplně vynechat, a hráči se tak mohou dříve pustit do hry.  
Teprve až se každý jednou vystřídá v roli vypravěče, můžete vysvětlit pokročilá pravidla a přimíchat do balíčku

pokročilé karty. Druhá polovina hry tak bude už pro hráče plnou výzvou.  
Při dalších hrách už můžete začít naplno a i první polovinu hry hrát se všemi kartami.  
Anebo naopak, pokud máte pocit, že hráči sotva zvládají základní pravidla, můžete pokročilá pravidla vynechat úplně a pokročilé karty nechat v krabici i v druhé polovině hry. Hra tak bude jednodušší, a bude možno ji hrát třeba i s mladšími dětmi. Teprve až časem uvidíte, že hra začíná být pro hráče moc jednoduchá, můžete zkusit plná pravidla.

## OBSAH HRY



1 oboustranný lístek s básničkou



6 karet hráčů, v každé barvě jedna



12 figurek  
(losi a zajíci v šesti barvách)



15 karet cesty



základní

pokročilé

111 hracích karet – 72 základních  
a 39 pokročilých karet

# PRÍPRAVA HRY

Pro první kolo hry je vypravěčem ten, kdo vypadá nejvíce jako los. Při rovnosti ten, kdo vypadá nejvíce jako zajíc. Pokud i zde nastane rovnost, určete začínajícího hráče náhodně. Můžete samozřejmě vypravěče vybrat i jakkoliv jinak.

Vypravěč si sedne na jednu stranu stolu. Ostatní hráči si sednou naproti němu, aby na něj dobře viděli. Pro hru je ideální podlouhlý stůl, podél jehož delší strany se vejde většina hráčů. Doprostřed stolu vyskládejte do řady karty cesty. Ty budou představovat cestičku, po které zvířátka utíkají.

Každý hráč (včetně vypravěče) si vybere barvu. V ní dostane figurku losa, figurku zajíce a kartu hráče. Kartu hráče položí před sebe, aby bylo vidět, která barva je jeho. Figurku losa i figurku zajíčka dá na páté pole cesty a natočí čumáčkem dopředu (k delší části cestičky).

Vypravěč si před sebe položí lístek s básničkou. Otočí jej kratší básničkou vzhůru (tou se šesti verši). Do ruky si vezme zamíchaný balíček hracích karet.



## PRŮBĚH JEDNOHO KOLA

Každé kolo se hraje stejným způsobem, vypravěč je organizátorem všech akcí kola.

### ROLE VYPRAVĚČE

#### Sázka

Vypravěč si nejprve vsadí na některého z hráčů – vezme svou kartu a položí ji před jiného hráče, naproti jeho kartě. Tím v tomto kole zcela spojí osud svých zvířátek s osudem zvířátek tohoto hráče.

#### Vykládání karet

Hráč začne pomalu a nahlas číst básničku. S prvním slovem verše vezme z balíčku, který má v ruce, jednu kartu a podívá se na ni (tak, aby ji ostatní zatím neviděli). S poslední, tučně vytištěnou částí verše, položí tuto kartu na stůl, lícem vzhůru, a natočenou směrem k ostatním hráčům (sám jí tedy má vzhůru nohama). Při druhém verši udělá totéž – táhne další kartu a na konci verše ji položí vedle první karty.



Tak pokračuje i s dalšími verši. Po přečtení celé básničky tak leží na stole vedle sebe v řadě šest karet. Hráč začne básničku okamžitě číst znovu. Při prvním verši vezme z balíčku další kartu a položí ji (opět lícem vzhůru a opět natočenou směrem k hráčům) na první položenou kartu, kterou tím zakryje. S druhým veršem překryje druhou kartu atd. S posledním veršem překryje poslední kartu a začne znovu od začátku. Na stole tak leží vedle sebe šest hromádek karet, z nichž je viditelná pouze horní karta. Tato šestice viditelných karet se neustále mění, jak je vypravěč postupně překrývá.



**Tip:** Tvořivější hráči si vyhrájí s přednesem básničky – mohou přednášet vesele, hravě, dramaticky... A mohou z ní udělat například i popěvek (melodie „Běží liška k táboru“ se přímo nabízí). Nemusí si připadat hloupě, ostatní hráči v tomto okamžiku nejspíš vypadají ještě hloupěji – viz dále.

Vypravěč by však neměl básničku číst příliš rychle, karty se musí objevovat v rozumném tempu.

## KARTA LOVCE

Při prvním čtení básničky nemá karta lovců žádný zvláštní význam, hráč ji prostě položí na stůl jako každou jinou kartu. Pokud byla básnička už alespoň jednou celá přečtena a na stole tedy leží aspoň šest karet, další karta lovců čtení ukončuje. Vypravěč se na každou kartu dívá na začátku verše, a pokud vidí, že je to lovec, naloží s ní jinak: Místo tučně vytištěné části verše řekne „Prásk!“ a kartu lovců přitom prudce položí před sebe (nepřekryje s ní žádnou hromádku).



**Příklad:** Vypravěč právě dočetl básničku. Leží před ním šest karet. Na jedné z nich je lovec, ale to vůbec nevadí, při prvním čtení lovec nehraje roli. Hráč začíná číst znovu. S prvním veršem překryje první kartu. Na začátku druhého verše, se slovem „flintu“, si ližne další kartu a vidí, že je to lovec. Druhý verš tedy vypadá takto: „Flintu sotva... PRÁSK!“ a hráč položí lovců mimo vyložené karty.

chodí lovec



po lese



flintu sotva



**PRÁSK!!!**



## ROLE OSTATNÍCH HRÁČŮ

V okamžiku, kdy vypravěč řekne „PRÁSK!“, se musí ostatní hráči okamžitě přestat hýbat a ztuhnout přesně v té poloze, v jaké byli.



V tomto okamžiku by měl každý z ostatních hráčů na své hlavě naznačovat rukama parohy nebo zaječí ouška, a tím představovat losa nebo zajíce. A protože hráči neví, kdy lovec přijde, měli by raději nějaká ouška či parohy mít po celou dobu (snad s výjimkou prvního čtení básničky). Můžou je libovolně měnit, dokud vypravěč slovem „PRÁSKI“ hru neukončí – pak musí ruce nechat přesně tak, jak je v tom okamžiku měli.

A to je jádro celé hry – na kartách, které vypravěč vykládá, je totiž návod, jak by měl ideálně zajíc nebo los vypadat, aby byl nenápadný a lovci ho nechali na pokoji.

Není totiž los jako los a zajíc jako zajíc. Losi mohou mít parohy rozvětvené či úzké, zahnuté nahoru či dolů, zajičci zase mají ouška po stranách či na temeni hlavy, rovná

nebo ohnutá. Karta obvykle zobrazuje nějaký druh parohu či ouška a počet bodů, které za ně hráč dostane. Čím více bodů, tím lépe. Některé karty ale obsahují i záporná čísla a hráč by se měl těchto tvarů vyvarovat.

Po prvním přečtení básničky leží na stole šest karet. Jak čte vypravěč básničku znovu a znovu, postupně karty překrývá novými. Překryté karty pozbývají platnosti, v úvahu se vždy bere jen šest karet na vrchu jednotlivých hromádek. Hráči se snaží vytvořit takovou konfiguraci parohů či oušek, aby na základě těchto šesti karet dosáhli co nejlepšího bodového výsledku (viz dále ve Vyhodnocení). Aby hráč měl platnou podobu, musí představovat vždy buď losa s parohy, nebo zajíce s ouškama. Jakákoliv jiná kombinace je neplatná a nazývá se křoví.

## Los

Los musí mít vždy dva parohy. Los s jedním parohem není los, ale křoví. Nemůžete ani smíchat paroh s ouškem. Oba parohy mohou vypadat stejně nebo různě.

Každý paroh může být rozvětvený nebo kompaktní a může mířit nahoru nebo dolů. Jsou tedy právě čtyři možnosti:

Rozvětvený paroh nahoru



Rozvětvený paroh dolů



Kompaktní paroh nahoru



Kompaktní paroh dolů



Každý paroh je tvořen dlaní s odtaženým palcem. Palec se dotýká spánku. Paroh bez palce není paroh.

Prsty směřují jasně buď nahoru, anebo dolů. Kdo není fyzicky schopen otočit dolů celé dlaně, může pokrčit prsty, aby

alespoň špičky prstů směřovaly jednoznačně směrem dolů. Prsty jsou buď jasně roztážené, nebo zcela rovnoběžné a dotýkají se jeden druhého. Snažte se vyhnout situaci, kdy máte prsty téměř rovnoběžné, ale nedotýkají se navzájem.



# Zajíc

Zajíc musí mít dvě ouška. Zajíček s jedním ouškem není zajíček, ale křoví. Nemůžete ani smíchat paroh s ouškem. Obě ouška mohou být stejná nebo různá.

Rovné ouško  
na vrcholu



Rovné ouško  
na boku



Ohnuté ouško  
na vrcholu

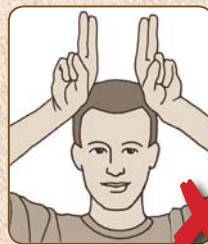


Ohnuté ouško  
na boku



Ouško je tvořeno dvěma prsty, ostatní prsty jsou sevřeny v pěst. Palec je přimknutý v ruce. Oba tyto prvky jasně odlišují ouško od parohu. Pokud by měl někdo problémy natáhnout pouze dva prsty, můžete se dohodnout, že použije celou ruku, ale palec musí zůstat přimknutý. Přesvědčte se, zda hráči rozeznají vaše ouško od vašeho parohu.

Ouško na vrchu hlavy by mělo být jasně na vršku hlavy. Pokud by byla na vrchu hlavy dvě ouška (je povoleno mít jedno ouško navrchu a jedno na boku hlavy), tak by se ruce dotýkaly. Pro lepší odlišení doporučujeme ouška nahoře raději dozadu, ve stylu slavných playboyových zajíčků. Ouško na boku by mělo být na spánku. Vyvarujte se oušek, u kterých není jasné, zda jsou nahoře, nebo na boku.



Rovné ouško je představeno rovně nataženými prsty, ohnuté ouško prsty jasně pokrčenými. Teoreticky může

vypadat ohnuté ouško téměř jako sevřená pěst, ale nevypadá to tak roztomile. Posuďte sami:



# KARTY

Na každé kartě je nakreslena jedna nebo dvě podmínky a jejich bodové ohodnocení. Hráč, který kartu splňuje, získá uvedené body (které mohou být kladné nebo záporné).

## BĚŽNÉ UŠI A PAROHY



Kartu, na které je nakreslen jeden paroh nebo jedno ouško (na levé nebo pravé straně hlavy zvířátka), hráč splňuje tehdy, jestliže má přesně stejný paroh nebo ouško na stejné straně hlavy. Karty se vykládají tak, že jsou natočeny směrem k hráčům, a fungují vlastně jako zrcadlo – např. je-li na kartě, z hráčova pohledu, rozvětvený paroh nahoru na pravé straně karty, pak aby karta pro hráče platila, musí mít na pravé straně rozvětvený paroh nahoru. Na druhém parohu v tomto

okamžiku nezáleží. Je jedno, jaký bude, musí to ovšem být regulérní paroh. Jinak budete jenom křoví. Například na těchto obrázcích první dva hráči kartu splňují, další dva ne:



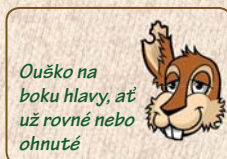
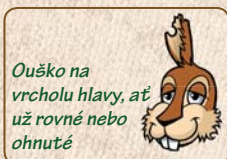
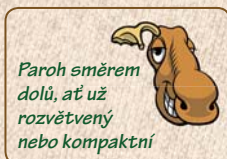
## NEÚPLNÉ UŠI A PAROHY



Život v lese je krutý – uši a parohy na některých kartách nejsou úplné. U ulámaných parohů je vidět, zda míří vzhůru či dolů, ale už nepoznáte, zda jsou rozvětvené či kompaktní. Abyste splnili takovou kartu, musí váš paroh na odpovídající straně hlavy mířit správným směrem, ale nezáleží na tom, zda je rozvětvený či kompaktní (ale pozor, pořad to musí být jeden z těchto dvou regulérních parohů). To samé platí pro urvané uši – je vidět, zda jsou na temeni hlavy nebo na straně, ale nepoznáte, zda byly rovné nebo zahnuté. Pro splnění

takové karty je třeba mít libovolné regulérní ucho na správném místě.

Následující tabulka zahrnuje všechny možné neúplné tvary:





**Příklad:** Hráč na prvním obrázku splňuje všechny čtyři karty, hráčka na druhém nesplňuje žádnou ze čtyř karet.



## DVOJITÉ UŠI A PAROHY



Na některých kartách jsou zobrazeny oba parohy nebo obě uši. Za takové karty je možno získat až dva body (kladné či záporné). Když jedno z vašich uší či parohů odpovídá kartě, splňujete ji částečně a získáte jednu uvedenou bodovou hodnotu, když obě vaše uši a parohy odpovídají kartě, splňujete ji plně a získáte obě bodové hodnoty.



**Příklad:** Hráčka vůbec nesplňuje první kartu, žádný její paroh nesměruje nahoru. Druhou kartu splňuje částečně, protože jeden její paroh je dolů a rozvětvený. Třetí kartu splňuje plně, protože oba její parohy míří dolů.



0 bodů



-1 bod



+2 body

## LOS NEBO ZAJÍC



Na některých kartách je jen velká hlavička losa nebo jen hlavička zajíce, bez uší či parohů. Kartu s losem splňujete a body dostanete tehdy, pokud máte jakékoliv dva regulérní parohy, kartu se zajícem tehdy, když máte jakékoliv dvě uši.



Tato karta se týká všech zajíců a losů a obrací jejich výsledné skóre (viz dále Vyhodnocení).



# VYHODNOCENÍ

Hráči mohli měnit svá ouška a parohy až do okamžiku, kdy vypravěč otočil lovce a řekl „Prásk!“. Všichni hráči ztuhli v poloze, v jaké byli, jedni s parohy, druzí s ouškama. Na stole leží šest platných karet (ty, které jsou na vrchu jednotlivých hromádek). Pozor – karta lovce, která hru ukončila, se nepokládá na žádnou hromádku, ale stranou. Mezi šesti kartami na hromádkách může být i karta lovce (vyložil-li ji vypravěč v prvním kole a doposud nebyla překryta). Jednoduše ji ignorujte.

Nyní vypravěč postupně, po směru hodinových ručiček, obodeje jednotlivé hráče – zvířátka. Začne hráčem po své levé ruce. Podívá se pozorně na zvířátko, které hráč představuje, a pak jednu po druhé prochází karty a zjišťuje, které karty hráč splňuje. Karty, které splňuje, povysune z řady.

U dvojitých uší a parohů záleží na tom, jestli hráč splňuje kartu částečně nebo plně. Pokud splňuje kartu plně, normálně ji vysune. Pokud jen částečně (jen jedna jeho ruka odpovídá zobrazeným uším či parohům), vysune ji a částečně pootočí. Tím naznačí, že se počítá jen jedna hodnota.

Na závěr prostě jen sečtete všechny body na vysunutých kartách (u pootočených karet počítáte jen jednu z hodnot). Výsledek může být kladný i záporný.



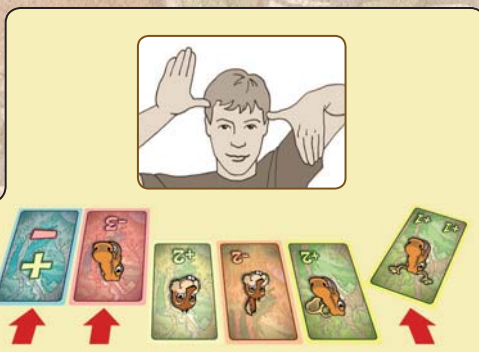
**Příklad:** Hráčka splňuje druhou kartu za +2 body, pátou kartu jen částečně za -1 bod a šestou kartu plně za dvakrát +1 bod. Dohromady získá +2 -1 +1 +1 = 3 body, jak snadno zjistíte pohledem na povysunuté karty.



Speciálním případem je karta obrácení skóre ( $\pm$ ). Ta se týká všech zajíčků a losů a říká, že se nakonec celkový součet otáčí, tj. kladný výsledek se stává záporným a naopak. Pokud jsou odkryty dvě tyto karty současně, jejich efekt se ruší (znaménko se otočí dvakrát), pokud by se sešly tři, otočení opět platí atd.



**Příklad:** Hráč splňuje druhou kartu za -3 body a poslední kartu částečně za +1 bod. To jsou dohromady -2 body. Díky kartě Obrácení skóre tedy získá +2 body.



Výsledné skóre, ať už je kladné, záporné či nulové, představuje počet polí, o které daný hráč posune po cestě svou figurku zajíce nebo losa, podle toho, které zvíře představoval. Vypravěč hráči oznámí výsledek, např. „los o 3“, nebo třeba „zajíček o -2“. Hráč může dát ruce dolů a posune si o příslušný počet polí dopředu nebo dozadu svou figurku (čumáčky zvířat naznačují kladný směr). Pokud jde o hráče, na kterého si vypravěč vsadil (leží před ním vypravěčova karta), posune o stejný počet polí i stejnou figurku vypravěče.

Vypravěč nečeká, než hráč posune figurky, a hned se začne věnovat dalšímu hráči – vrátí karty do řady, povysune či případně i pootočí ty, které další hráč splňuje, a oznámí výsledek. Vypravěč by měl vyhodnocovat jednotlivé hráče

co nejrychleji, dosud nevyhodnocení hráči totiž musí stále držet ruce nahoře, což po pár minutách může být nepohodlné. Tím, že vypravěč karty vysunuje, je vidět, jak počítá, a ostatní hráči mohou kontrolovat, jestli to dělá dobře, případně ho upozornit (ať už slovně nebo divokým kroucením hlavou a zvířecími zvuky).



**Tip:** Protože všichni hráči reagují na stejné karty, dva nebo více hráčů často mívají stejná zvířátka. Vyhodnocování můžete urychlit, jestliže při vyhodnocení jednoho hráče okamžitě vyhodnotíte i ostatní hráče, kteří mají stejnou podobu. Může si toho všimnout vypravěč nebo na to může upozornit i hráč sám.





**Příklad:** Když vypravěč táhnul lovce (a položil ho stranou od ostatních karet), všichni se přestali hýbat v pozicích na obrázku. Vypravěč okamžitě začne vyhodnocovat, zleva doprava.

První hráč splňuje druhou kartu (částečně) a třetí kartu. Vypravěč mu tedy oznámí „+3 s losem“ a hráč posune svou figurku losa o 3 pole dopředu. Vypravěč se rozhlédne a všimne si, že čtvrtá hráčka má tutéž kombinaci, a rovnou jí tedy řekne, že i ona má „+3 s losem“. A protože čtvrtá hráčka je ta, na kterou si vypravěč vsadil, posune

tato hráčka o 3 pole svého i vypravěčova losa. Vypravěč se zatím začíná věnovat druhé hráčce.

Ta splňuje druhou kartu (plně za +2), ale i šestou, zápornou kartu za -2. Vypravěč jí tedy oznámí: „Los se nehýbe,“ a začne vyhodnocovat zbývajících hráče.

Tomu se toto kolo moc nepovedlo. Splňuje sice první kartu za +1, ale také čtvrtou kartu za -3, jeho výsledek je tedy -2. Vypravěč mu tedy oznámí „-2 se zajíčkem“ a hráč musí posunout svou figurku o dvě pole dozadu.



## Křoví

Může se stát, že hráč nepředstavuje žádné zvířátko. Třeba proto, že má jen jedno ouško nebo jeden paroh, nebo dokonce ouško a paroh zároveň, nebo proto, že ve zmatku jeho ruce tvoří nějaké patvary či kombinace mezi ouškem a parohem, anebo proto, že v nějaké chvíli rezignovaně svěsil ruce, a nemá tedy na hlavě nic.

Pro takového hráče se karty nevyhodnocují, a vypravěč prostě oznámí „křoví“, a hráč si posune o jedno pole zpět obě figurky, losa i zajíce (karty se hráče vůbec netýkají, jeho figurky couvají, i když je ve hře karta  $\pm$ ). Pokud si vypravěč na takového hráče vsadil, posune hráč o jedno pole zpět i obě figurky vypravěče.



## DOHÁNĚNÍ

Žádný los ani zajíček nechtějí být poslední, proto se snaží ostatní zvířátka svého druhu dohánět. Po vyhodnocení všech hráčů ještě udělejte následující: Zajíček, který je nejvíce vzadu ze všech zajíčků, se posune o jedno pole vpřed (je-li vzadu více zajíčků, posunou se všichni) a stejně tak los nebo losi, kteří jsou nejvíc vzadu ze všech losů, se posunou o jedno pole vpřed. Může se stát, že se takto pohnou i všichni zajíci nebo losi (pokud stáli všichni na stejném poli).



**Příklad:** V našem příkladu se posunuli tři losi (dva hráči a vypravěč) o tři a jeden zajíček se vrátil o dvě pole. Zajíček, který couval, a dva losové, kteří se nepohnuli, se tedy v tomto okamžiku posunou o jedno pole vpřed.



## CESTIČKA

Figurky se po cestičce posouvají směrem dopředu (měly by tam být natočeny svými čumáčky), nebo naopak couvají, když má hráč záporné skóre. Když nějaké zvířátko doběhne na konec cesty, prodloužte cestu tím, že odeberáte karty zezadu a přidáváte je dopředu. Pokud na poslední kartě stojí nějaká zvířátka a vy potřebujete prodloužit cestu, prostě zadní zvířátka posouvejte dopředu.

Pokud se nějaké zvířátko má posunout příliš dozadu, můžete cestu nastavovat vzadu tím, že odeberáte karty zepředu. Pokud však na první kartě nějaké zvířátko či zvířátka stojí, kartu není možno odebrat a cestička se vzadu nenastavuje – couvající zvířátka se zastaví na poslední poličku a více už necouvají.

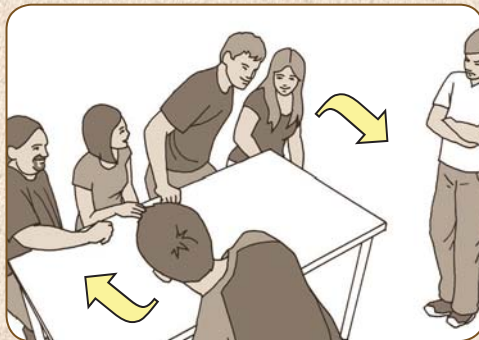
Při nastavování na obou koncích můžete cestu různě kroutit, aby vám zvířátka nespadla ze stolu.

## PRŮBĚH CELÉ HRY

Už víte, jak vypadá jedno kolo. Pro jistotu si to shrňme:

- Vypravěč si vsadí na nějakého hráče.
- Pak čte básničku a vykládá karty.
- Ostatní hráči zatím mohou podle uvážení na hlavě rukama naznačovat nejrůznější kombinace oušek nebo parohů.
- Vypravěč pokračuje ve čtení a vykládání karet, dokud nenarazí na kartu lovce (musí přečíst aspoň jednu celou básničku, dříve se lovci ignorují). Pak řekne „PRAŠK!“, a hráči ztuhnou.

- Vypravěč postupně vyhodnocuje jednotlivé hráče a oznamuje jim, o kolik si mají posunout které zvířátko.
- Hráči sami si svá zvířátka posouvají (a ten, na kterého si vypravěč vsadil, posouvá i jeho zvířátko).
- Nakonec se o jedno pole kupředu posunou nejzadnější zajíček nebo zajíci a nejzadnější los nebo losi. Tím kolo končí. Každý hráč si nyní přesedne o jedno místo vlevo. Hráč po pravici vypravěče se tedy posadí na místo vypravěče a stává se novým vypravěčem, zatímco původní vypravěč se zařadí mezi hráče.



Použitě karty se shrnou stranou, nový vypravěč si vezme zbytek balíčku a odehraje se další kolo, podle stejných podmínek. Hráči se opět posunou a vypravěčem se stává další hráč. Pokud dojdou karty v balíčku, znovu se zamíchají použité karty (pokud vypravěč před kolem vidí, že zbývá jen málo karet, měl by použité karty zamíchat hned, aby potom nezdržoval během kola).

Celá hra končí, jakmile se všichni hráči dvakrát vystřídají v roli vypravěče. Po posledním kole (nezapomeňte, že součástí kola je i dohánění) se určí vítěz a konečné pořadí. O pořadí hráče rozhoduje to jeho zvířátko, které je pozadu. Zvítězí tedy ten, jehož zadní zvířátko doběhlo nejdál. Pouze v případě rovnosti zadních zvířátek rozhoduje mezi hráči pořadí jejich rychlejších zvířátek (těch, která jsou více vpředu).



**Příklad:** Zvítězil oranžový, protože jeho zadní zvířátko (v tomto případě los), je dál, než zadní zvířátka ostatních hráčů. Žlutý, modrý a červený mají své zadní zvířátka stejně daleko, pak tedy rozhoduje jejich přední zvířátko – druhé místo připadne žlutému. Modrý a červený se dělí o třetí místo, zelený je poslední (přestože jeho los doběhl úplně nejdál, jeho zajíček zůstal příliš pozadu).



Pokud hrajete poprvé (nebo jsou mezi vámi hráči, kteří hrají poprvé), doporučujeme nyní přestat číst či vysvětlovat pravidla, a zahrát si první polovinu hry - tedy odehrát tolik kol, kolik je hráčů, aby každý jednou byl vypravěčem.

Pak hru na chvíli přerušte, přidejte pokročilá karty (dobře je promíchejte se základními), a přečtěte si zbytek pravidel. S nimi pak dohrajte zbytek hry.

Pokud po první polovině usoudíte, že i pravidla základní

verze jsou na hráče až dost složitá, můžete dohrát hru ze základními pravidly. Pokud však věříte, že pár pravidel navíc zvládnou, rozhodně je doporučujeme přidat, protože vnášejí do hry zajímavý taktický prvek, a navíc: hra je zábavnější, když jsou hráči trochu zmatení a ne vždy vyhodnotí přesně, jaké zvířátko je nejvýhodnější představovat.

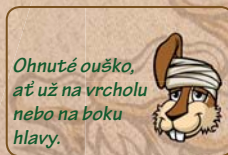
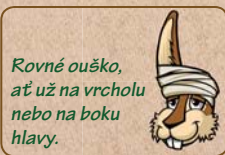
## NEURČITÉ UŠI A PAROHY

Na pokročilých kartách jsou další možnosti, jak mohou vypadat uši a parohy.

Neurčité parohy jsou buď rozvětvené nebo kompaktní, ale míří tak nějak oběma směry najednou – aby hráč kartu splňoval, musí mít paroh odpovídajícího tvaru, ale



nezáleží na tom, zda tento paroh míří nahoru nebo dolů. (Musí však mířit buď nahoru nebo dolů, jinak jste kroví!) Obojetné uši jsou buď rovné nebo zahnuté, ale není u nich jasné, odkud zající rostly. Abyste splňovali takovou kartu, musíte mít ucho odpovídajícího tvaru, ale nezáleží na tom, zda jej máte na temeni nebo na boku (vždy však dbejte na to, aby na temeni nebo na boku hlavy bylo).



## VYPLAZOVÁNÍ JAZYKA

Ano, je to tak. Ať už máte parohy nebo ouška, při zpodobňování zvířátka můžete navíc vypláznout jazyk. Stejně jako uši a parohy, i jazyk můžete volně vyplazovat a zase schovávat, zatímco vypravěč odkrývá karty. Jakmile však odkryje lovce, okamžitě se musíte přestat hýbat. Váš jazyk zůstane vyplazený nebo schovaný podle toho, kde byl, když vypravěč řekl „Prásk!“ A jaký to má efekt? Neptejte se proč, ale z nějakého důvodu si los, který vyplázne jazyk, připadá jako zajíc, a zajíc, který vyplázne jazyk, si myslí, že je los. Je to jedno z těch velkých tajemství přírody, která ještě čekají na své odhalení. My to však můžeme dobře využít. Důvody, proč se občas vyplatí jazyk vypláznout, jsou tři.



### 1) Karty s jazykem

Tohle je jednoduché – karty s jazykem vám dají kladné nebo záporné body za to, že máte vyplazený jazyk, ať už jste los nebo zajíc. Mějte však na paměti, že jazyk můžete vyplazovat, i pokud žádná taková karta ve hře není.

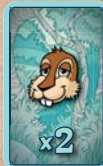


### 2) Karty Losa nebo Zajíce

A tady to začíná být zajímavé. Dosud se vás karta Los týkala tehdy, pokud máte jakékoliv platné parohy, a karta Zajíc tehdy, pokud máte jakékoliv platné uši.

Vyplazením jazyka však změníte identitu zvířátka.

Tedy pokud máte uši a vypláznete jazyk, jste považováni za losa – týká se vás karta Los, a netýká se vás karta Zajíc. Pořád se vás však týkají všechny karty zobrazující uši. Jste prostě los se zajícíma ušima. A naopak, pokud máte parohy a vyplazený jazyk, jste považováni za zajíce – týkají se vás všechny karty s parohy a karta Zajíc, netýká se vás karta Los.



Mezi pokročilými kartami jsou karty Zajíc a Los nejen s kladnými či zápornými hodnotami, ale i násobky. Pokud splňujete takovou kartu, body získané z ostatních karet zdvojnásobíte (pokud byste splňovali dvě takové karty, tak zečtyřnásobíte). Je-li tedy ve hře karta Zajíc x2, pak je výhodné buď udělat dobře bodovaná ouška a nechat si skóre zdvojnásobit, anebo dobře bodované parohy a vypláznout přitom jazyk, čímž se také stáváte zajícem a vaše skóre se zdvojnásobí. Pokud však uděláte ouška a vypláznete jazyk, karta Zajíc x2 se vás nebude týkat.

### 3) Pohyb figurky

A v neposlední řadě může být někdy taktické vypláznout jazyk i tehdy, když ve hře žádná karta bodující jazyk nebo typ zvířete není. Pohybujete se totiž s tou figurkou, jaké zvíře představujete. A když vypláznete jazyk, mění se identita vašeho zvířete a tedy i figurka, se kterou pohybujete.

Když tedy např. váš zajíček beznadějně zaostává a ve hře je spousta krásných kladných karet s parohy, můžete udělat odpovídající parohy a vypláznout jazyk. Vypravěč vaše parohy oboduje, ale nahlásí pohyb zajíčkem, protože díky vyplazenému jazyku jste zajíček.



### Příklad pokročilých pravidel:

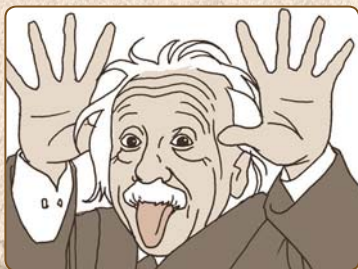
Hráčka splňuje třetí a čtvrtou kartu, dohromady za +5 bodů. Protože má parohy a vyplazený jazyk, je vlastně zajičkem a splňuje i první kartu a skóre se jí zdvojnásobí. Celkově tedy postoupí její zajiček o 10 polí dopředu! Pověšněte si, že se navíc vyhnula i záporné druhé kartě – s vyplazeným jazykem už není los, a karta se jí tedy netýká.



## VARIANTY

Pokud jste již zkušená zvířátka, můžete otočit lístek na stranu s delší básničkou. Ta má osm veršů, na stole tedy bude v jednom okamžiku ležet osm karet, které se zahrnují do hodnocení vašeho zvířátka. Hra samotná i vyhodnocování samozřejmě bude náročnější.

Pokud naopak chcete hrát s menšími dětmi, neuvádějte do hry pokročilé karty. Můžete navíc zakrýt poslední dva řádky básničky a hrát tak jen se čtyřmi kartami k vyhodnocení.



Ať už hrajete jakoukoliv verzi, obtížnost hry můžete ovlivňovat i tím, jak rychle básničku čtete. Pokud máte pocit, že hráči už příliš dobře zvládají karty vyhodnocovat, a často

tak všichni představují stejné zvířátko, stačí číst básničku a otočet karty rychleji.

### Hra Vlaadi Chvátila

**Ilustrace:** Tomáš Kučerovský

**Grafický design:** Filip Murmak

**Sazba:** Ivana Lososová



© Czech Games Edition, červen 2010

[www.CzechGames.cz](http://www.CzechGames.cz)

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.,

Thámova 13, Praha 8, [www.albi.cz](http://www.albi.cz)

Výrobca a distributor pre SR:

ALBI s.r.o., Dlhá 88, Žilina, [www.albi.sk](http://www.albi.sk)



**Hlavní tester:** Petr Murmak

**Děkujeme:** Brněnskému klubu deskových her a návštěvníkům Czechgamingu, Festivalu fantazie a Gameconu.

**Zvláštní poděkování patří:** Petrovi Salajkovi, Aleně Dvořáčkové, Markétě Kulaté, Stanislavu Nowakovi, Radkovi Melšovi, Daniekovi Dubskému, Tomášovi Jaklovi, dillí a 9th Pionek.