

# HRABIVCI



**PRAVIDLA HRY**

# HRABIVCI

Je klidné ráno, nikde nikdo. Veverka hopká dolů po kmeni stromu. Hbitě popadne sušenku, která někomu upadla na chodník, a spěchá zpátky domů. Právě včas! Zrovna dorazil zametač a chodník vyčistil. A co teď? Kam s čerstvým lupem? Blíží se zima a doupě už je docela plné! Ani ten dravec kroužící na nebi nevěstí nic dobrého...

## HERNÍ MATERIÁL



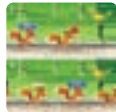
100 karet potravy  
(20 od každého  
druhu)



5 počátečních  
karet potravy  
(1 od každého  
druhu)



3 karty ročních  
období  
(léto, podzim, zima)



1 karta komiksu



10 žaludů



5 oboustranných  
desek doupat  
(zelená a modrá  
strana)



1 oboustranná  
deska zametače  
(strana 1: základní  
režim, strana 2:  
pokročilý režim)



1 deska parku

tato pravidla hry

Ve hře se ujmete rolí pracovitých veverek a pokusíte se nashromáždit zásoby pro nadcházející zimu. Vaším cílem je mít v doupěti co nejpestřejší zásoby. Ale pozor, pokud budete příliš chamtiví a naberete si více, než je zdravé, možná z doupěte něco vypadne ven!



## TVŮRCI

**GateOnGames Editions**

**Autor hry:** David Spada

**Ilustrace:** Stefano Tartarotti

**Vedoucí vývoje:** Christian Giove

**Vedení:** Mario Cortese

**Grafická úprava:** Margherita Cagnola, Martina Marzulli

**3D modely:** Martina Marzulli

**Redakce:** Manuele Giuliano, Irene Ghilarducci

**Korektury:** Giulia Bazzurro

**Další zdroje:** Děkujeme Freepik za úžasnou databázi symbolů!

Squeaky © 2024 Zerosem S.R.L.

GateOnGames a DungeonDice.it jsou registrované značky.

Všechna práva vyhrazena.

## ČESKÁ VERZE HRY

**TLAMA games – Miroslav Tlamicha**

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

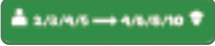
**Překlad:** Ondřej Polák

**Korektury:** Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrđý

**Grafická úprava:** Michal Hubáček



# PŘÍPRAVA HRY

1. Desku parku umístěte doprostřed stolu. Desku zametače umístěte napravo od desky parku, otočenou na stranu 1: základní režim (*strana bez dravce*).
2.  V závislosti na počtu hráčů připravte určitý počet **žaludů**, podle čísel na desce zametače (*4/6/8/10 pro hru 2/3/4/5 hráčů*) a umístěte je poblíž desky zametače (*např. při hře 3 hráčů připravíte 6 žaludů*).
3. Vezměte karty potravy a vytvořte dobírací balíček složený z určitého počtu karet potravy od každého druhu (*bonbóny, lízátko, buráky, sušenky, psí mlsky*). Počet karet závisí na počtu hráčů. Zbylé karty vraťte do krabice, nebudete je během hry potřebovat.

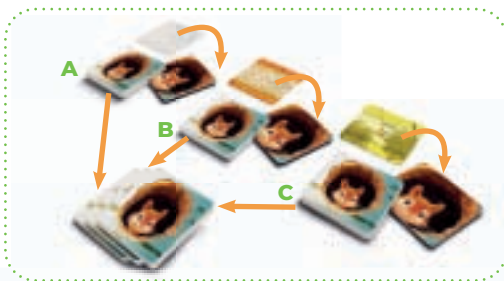
hráči	karty v dobíracím balíčku	počet odebraných karet
2	8 od každého druhu	12 od každého druhu
3	12 od každého druhu	8 od každého druhu
4	16 od každého druhu	4 od každého druhu
5	všechny	žádné

4. Nově vytvořený dobírací balíček dobře zamíchejte. Otočte lícem vzhůru 5 horních karet z balíčku a jednu po druhé je vyskládejte na 5 polí vpravo na desce parku (*jedno pole vlevo tedy zůstane prázdné*). Tím vznikne nabídka karet.
5. Dobírací balíček poté rozdělte na **3 menší balíčky**, zhruba stejně velké. Do každého z těchto balíčků zamíchejte 1 kartu ročního období lícem dolů. Nakonec jednotlivé balíčky vyskládejte na sebe. Balíček, ve kterém je **karta zimy, bude vespod (A)**, balíček s **kartou podzimu bude uprostřed (B)** a **nahoře bude balíček s létem (C)**. Takto utvořený dobírací balíček umístěte na prázdné pole na desce parku (*vlevo, respektive na opačné straně, než leží deska zametače*).

6. Každý hráč dostane desku doupěte a umístí ji před sebe na stůl (během prvních partií hrajte s deskami doupat otočenými na zelenou stranu).
7. Zamíchejte počáteční karty potravy a dejte každému hráči 1 náhodnou kartu lícem dolů. Na počáteční kartu potravy se hráči smějí podívat, ale nesmějí ji nikomu ukazovat, a jakmile hra začne, musí ji umístit lícem dolů na desku doupěte. Až do konce hry se na ni nepodívají. Zbylé počáteční karty potravy umístěte lícem dolů na desku zametače: **nikdo se na ně nikdy nesmí podívat.**
8. Hráč, který jako poslední snědl nějaké sušené ovoce, bude začínat.

Příklad přípravy hry pro 4 hráče

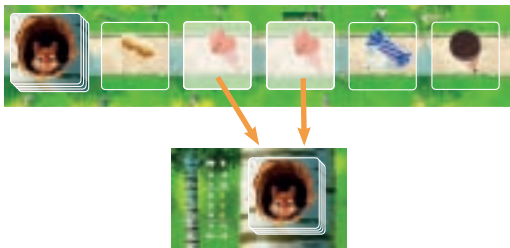
5



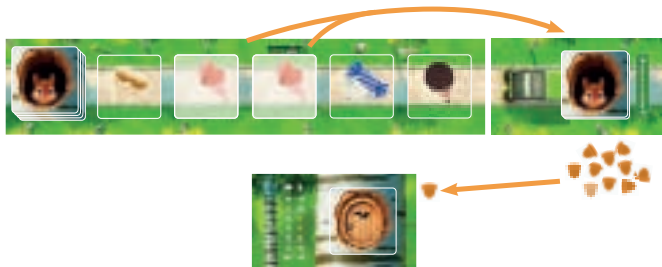
# PRŮBĚH HRY

Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Hráči se střídají na tahu, počínaje začínajícím hráčem. Když jste na tahu, vyberete si 1 druh potavy, který je aktuálně na desce parku. Vezmete si z desky parku do ruky **všechny karty s tímto druhem potavy**. Jakmile si tyto karty vezmete do ruky, musíte se rozhodnout, co s nimi uděláte:

- A. Umístíte všechny tyto karty lícem dolů na své doupě.



- B. Umístíte všechny tyto karty lícem dolů na desku zametače a vezmete si ze zásoby 1 žalud, který umístíte poblíž své desky doupěte. **Na zametač smíte umístit karty pouze tehdy, pokud je v zásobě alespoň 1 žalud.**



**Pozor:** Na karty na desce doupěte a desce zametače se nesmíte nikdy dívat.

**Musíte provést 1 z těchto 2 možností**, i kdyby to pro vás bylo nevýhodné. Není možné provést možnost jen částečně (*například umístit karty na zametač, ale nevzít si žalud, nebo si vzít z parku pouze některé karty s daným druhem potraviny apod.*).

Jakmile si vezmete karty z parku a umístíte je na doupě nebo zametač, doplňte na desku parku nové karty z dobíracího balíčku. Otáčejte lícem vzhůru karty z balíčku a umísťujte je na volná pole v parku, dokud nejsou zaplněna všechna pole v parku. Pokud během doplňování karet otočíte kartu ročního období, **musíte ji umístit na pole co nejbliž dobíracímu balíčku, na kterém zároveň není jiná karta ročního období** (*pokud je to potřeba, posuňte karty potraviny na desce parku a uvolněte potřebné pole*). Toto pole je nyní blokováno až do konce hry. Jinými slovy, vždy, když otočíte kartu ročního období, nabídka karet se bude zmenšovat.

**Pozor:** Kartu ročního období si nikdy nesmíte vzít.



**Příklad:** Bruno otočil dvě vrchní karty z dobíracího balíčku, aby doplnil nabídku karet na desce parku. Jedna z těchto karet je karta léta. Tuto kartu umístí na první pole u dobíracího balíčku, takže musí odsunout kartu s burákem na nejbližší volné pole. Psí mlsku pak umístí na zbylé volné pole. V nabídce karet na desce parku bude tedy o 1 kartu méně!

**Poznámka:** Poslední fáze hry nastane po otočení karty podzimu. V tu chvíli budou na desce parku pouze 3 dostupné karty a nabídka bude velmi omezená. Mějte to na paměti, ať nejste zaskočení!

**Musíte provést 1 z těchto 2 možností**, i kdyby to pro vás bylo nevýhodné. Není možné provést možnost jen částečně (*například umístit karty na zametač, ale nevzít si žalud, nebo si vzít z parku pouze některé karty s daným druhem potraviny apod.*).

Jakmile si vezmete karty z parku a umístíte je na doupě nebo zametač, doplňte na desku parku nové karty z dobíracího balíčku. Otáčejte lícem vzhůru karty z balíčku a umísťujte je na volná pole v parku, dokud nejsou zaplněna všechna pole v parku. Pokud během doplňování karet otočíte kartu ročního období, **musíte ji umístit na pole co nejbliž dobíracímu balíčku, na kterém zároveň není jiná karta ročního období** (*pokud je to potřeba, posuňte karty potraviny na desce parku a uvolněte potřebné pole*). Toto pole je nyní blokováno až do konce hry. Jinými slovy, vždy, když otočíte kartu ročního období, nabídka karet se bude zmenšovat.

**Pozor:** Kartu ročního období si nikdy nesmíte vzít.



**Příklad:** Bruno otočil dvě vrchní karty z dobíracího balíčku, aby doplnil nabídku karet na desce parku. Jedna z těchto karet je karta léta. Tuto kartu umístí na první pole u dobíracího balíčku, takže musí odsunout kartu s burákem na nejbližší volné pole. Psí mlsku pak umístí na zbylé volné pole. V nabídce karet na desce parku bude tedy o 1 kartu méně!

**Poznámka:** Poslední fáze hry nastane po otočení karty podzimu. V tu chvíli budou na desce parku pouze 3 dostupné karty a nabídka bude velmi omezená. Mějte to na paměti, ať nejste zaskočení!



Jakmile otočíte třetí kartu ročního období (*zima*), hra okamžitě končí a nastane bodování.

## KONEC HRY

Jakmile hra skončí, každý hráč otočí svůj osobní balíček se všemi kartami, které během hry nasbíral. Tyto karty rozdělí do skupin podle druhu potravy (*bonbóny, lízátko, buráky, sušenky, psí mlsky*).

Jakmile rozdělíte své karty, **musíte k nim přiřadit žaludy**. Každý žalud musíte přiřadit k jinému druhu potravy. Žalud představuje jednu kartu daného druhu navíc. Smíte přiřadit žalud i k druhu potravy, od kterého **nemáte žádné karty**.

Žaludy musíte rozdělit **co nejspravedlivěji** mezi všechny druhy potravy, včetně těch, od kterých nemáte žádné karty (*např. pokud máte 2 žaludy, nemůžete přiřadit oba ke stejnému druhu potravy, musíte je rozdělit mezi 2 různé druhy potravy*).

**Poznámka:** Jediný způsob, jak přiřadit 2 žaludy ke stejnému druhu potravy, je vlastnit alespoň 6 žaludů a přiřadit 1 žalud ke všem 5 druhům potravy, včetně těch, pro které nemáte žádné karty. Nadbytečné žaludy pak můžete přiřadit dál.

Jakmile jsou žaludy přiřazeny, každý hráč sečte počet karet a žaludů u každého druhu potravy. Získáte body podle tabulky na desce doupěte. Každý druh potravy bude mít hodnotu od -4 bodů do 8 bodů. Sečtete dohromady body za jednotlivé druhy potravy. Toto je vaše celkové skóre.

Hráč s největším počtem bodů se stane vítězem. V případě shody vyhrává ten hráč ve shodě, který má méně žaludů. Pokud shoda trvá, vyhrává ten hráč ve shodě, který má více různých druhů karet potravy. Pokud shoda stále trvá, hráči se o vítězství dělí.



**Příklad:** Agnes na konci hry otočila nasbírané karty lícem vzhůru a roztříbila je podle druhů potravy. Své 4 žaludy přiřadila k lízátkům, bonbónům, sušenkám a psím mlískům, i když ve skutečnosti žádné karty psích mlísků nemá. A může být ráda, že má jen 4 žaludy: kdyby jich měla 5, musela by pátý přiřadit k burákům, což by znamenalo ještě větší postih! Agnes se podívá na tabulku na desce doupěte a získá: 4 body za lízátko, 8 bodů za bonbóny, 4 body za sušenky, -2 body za arašídy (má jich příliš mnoho!) a -2 za psí mlísky. Celkem tedy získá  $4 + 8 + 4 - 2 - 2 = 12$  bodů!

## POKROČILÝ REŽIM


Hru připravte podle obvyklých pravidel ze str. 4, ale s následujícími úpravami:

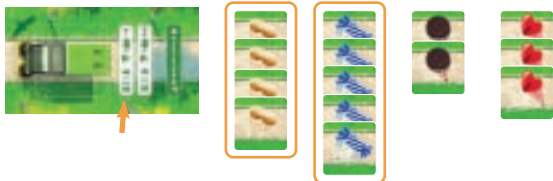
- **Během kroku 1** otočte desku zametače na stranu 2 (tu s dravcem).
- **Pouze při hře 5 hráčů:** Během kroku 4 umístěte na zametač 2 karty z dobíracího balíčku lícem dolů (nikdo se na ně nesmí podívat, jako obvykle).

Během tohoto režimu závisí určení vítěze na tom, kolik karet stejného druhu je na konci hry na desce zametače. Ale pozor! Jako obvykle, všechny karty na desce zametače budou lícem dolů a hráči se na ně během hry nesmí dívat. Musíte si je zapamatovat!


## KONEC HRY

Než přidělíte žaludy a vypočtete skóre, odhalíte karty na zametači a rozdělíte je do hromádek podle druhů potravy. Zkontrolujte, kolik z těchto hromádek obsahuje větší počet karet než je počet hráčů (např. při hře 3 hráčů počítáte skupiny o 4 a více kartách), a pak:

-  Pokud jsou **2 a více**, zametač při uklízení parku přilákal pozornost dravce! V tomto případě nastane nová podmínka vítězství: **vyhraje ten, kdo má nejnižší skóre**. Zachraňte si holý život!



**Příklad:** Na konci hry byly odhaleny tyto karty. Hrají 3 hráči a na 2 hromádkách zametače jsou více než 3 karty (4 buráky a 5 bonbónů). Hru tedy vyhraje ten, kdo má nejméně bodů.

-  Pokud je **více karet než hráčů pouze na 1 nebo žádné hromádce**, nic dravce nepřilákal a **vyhraje hráč s nejvyšším skóre**, jako obvykle.



**Příklad:** Na konci hry byly odhaleny tyto karty. Hrají 3 hráči a na 1 hromádce zametače jsou více než 3 karty (5 bonbónů). Žádná změna tedy nenastane a hru vyhraje hráč, který má nejvíce bodů.

## Krušná zima [Základní/Pokročilý režim]

*Letošní zima je krutá a doupě je nějaké stíněnější!*

Během přípravy hry otočte desku doupěte na modrou stranu. Během bodování získáte maximální možné skóre (8 bodů) za každou hromádku **přesně 3 karet stejného druhu**. Nejnižší možné skóre (-4 body) získáte za **přesně 1 nebo 5 karet stejného druhu**. Během krušné zimy je těžší získat vysoké skóre ze skupiny karet. V pokročilém režimu je také složitější skóre snížit, pokud si myslíte, že zaútočí dravec.

## Plné břicho žaludů [Pokročilý režim]

*Žaludy jsou pochoutka, tak proč s ochutnáním čekat až do zimy?*

Při bodování musíte žaludy přiřadit k druhům potravy ještě **před odhalením karet na desce zametače**. To znamená, že se musíte dopředu rozhodnout, zda použijete žaludy k zvýšení nebo snížení skóre. Musíte odhadnout, kolik karet je na desce zametače. Jakmile všichni hráči přiřadili své žaludy, odhalíte karty na desce zametače a určíte, jaká je podmínka vítězství.

## Klimatická změna [Základní/Pokročilý režim]

*V dnešní době se už nejde spolehnout ani na roční období!*

Během kroku 4 přípravy hry (viz str. 4) rozdělte dobírací balíček na 2 zhruba stejně velké balíčky. Kartu léta zamíchejte do jednoho balíčku a karty podzimu a zimy zamíchejte do druhého balíčku. Balíček s kartami podzimu a zimy umístěte dospod a balíček s kartou léta umístěte nahoru. Vzhledem k tomu, že karty podzimu a zimy jsou náhodně zamíchané ve spodní polovině balíčku, je možné, že odhalíte kartu zimy ještě před kartou podzimu. V tomto případě pokračujte ve hře, dokud není odhalen také podzim. Jinými slovy, hra skončí, jakmile byly odhaleny všechny 3 karty ročních období. Rozmístění těchto karet v dobíracím balíčku je ale ještě nepředvídatelnější. Hra tak může skončit rychleji než obvykle!

# PRŮBĚH HRY

Když jste na tahu, vyberte druh potravy, který je dostupný na desce parku. Vezměte si do ruky všechny karty tohoto druhu. Pak vyberte, co s nimi uděláte:

- Všechny je umístěte na svoji desku doupěte.**
- Všechny je umístěte na desku zametače a vezměte si 1 žalud** (v zásobě musí být alespoň 1 žalud, jinak nelze tuto možnost vybrat).

Pokud během doplňování otočíte kartu ročního období, musíte ji umístit na místo co nejbliž balíčku, na kterém dosud není karta ročního období. V nabídce tedy bude o 1 kartu potravy méně.

Jakmile odhalíte třetí kartu ročního období (obvykle zima, pokud nehrajete s variantou hry *Klimatická změna*), hra okamžitě končí a nastane bodování.

## BODOVÁNÍ



Každý hráč:

- Odhalí všechny karty z doupěte lícem vzhůru a roztřídí je podle druhu potravy.
- Přiřadí své žaludy ke všem druhům potravy, a to co nejspravedlivěji je to možné. Žaludy lze přiřadit i k druhům potravy, od kterých nemáte žádné karty.
- Sečte počet karet a žaludů od každého druhu (*žalud = 1 karta daného druhu*) a získá body za daný druh potravy. Sečte všechny body za jednotlivé druhy.

## REJSTŘÍK POJMŮ

Cíl hry	3
Doplnění nabídky karet	7
Herní materiál	2
Konec hry	8, 10
Pokročilý režim	9
Průběh hry	6
Příprava hry	4
Roční období	7
Rozřešení shod	8
Umístění karet na doupě	6
Umístění karet na zametač	6
Varianty	11
Žaludy	6, 8



Jakmile otočíte třetí kartu ročního období (*zima*), hra okamžitě končí a nastane bodování.

## KONEC HRY

Jakmile hra skončí, každý hráč otočí svůj osobní balíček se všemi kartami, které během hry nasbíral. Tyto karty rozdělí do skupin podle druhu potravy (*bonbóny, lízátko, buráky, sušenky, psí mlsky*).

Jakmile rozdělíte své karty, **musíte k nim přiřadit žaludy**. Každý žalud musíte přiřadit k jinému druhu potravy. Žalud představuje jednu kartu daného druhu navíc. Smíte přiřadit žalud i k druhu potravy, od kterého **nemáte žádné karty**.

Žaludy musíte rozdělit **co nejspravedlivěji** mezi všechny druhy potravy, včetně těch, od kterých nemáte žádné karty (*např. pokud máte 2 žaludy, nemůžete přiřadit oba ke stejnému druhu potravy, musíte je rozdělit mezi 2 různé druhy potravy*).

**Poznámka:** Jediný způsob, jak přiřadit 2 žaludy ke stejnému druhu potravy, je vlastnit alespoň 6 žaludů a přiřadit 1 žalud ke všem 5 druhům potravy, včetně těch, pro které nemáte žádné karty. Nadbytečné žaludy pak můžete přiřadit dál.

Jakmile jsou žaludy přiřazeny, každý hráč sečte počet karet a žaludů u každého druhu potravy. Získáte body podle tabulky na desce doupěte. Každý druh potravy bude mít hodnotu od -4 bodů do 8 bodů. Sečtete dohromady body za jednotlivé druhy potravy. Toto je vaše celkové skóre.

Hráč s největším počtem bodů se stane vítězem. V případě shody vyhrává ten hráč ve shodě, který má méně žaludů. Pokud shoda trvá, vyhrává ten hráč ve shodě, který má více různých druhů karet potravy. Pokud shoda stále trvá, hráči se o vítězství dělí.



**Příklad:** Agnes na konci hry otočila nasbírané karty lícem vzhůru a roztříbila je podle druhů potravy. Své 4 žaludy přiřadila k lízátkům, bonbónům, sušenkám a psím mlískům, i když ve skutečnosti žádné karty psích mlísků nemá. A může být ráda, že má jen 4 žaludy: kdyby jich měla 5, musela by pátý přiřadit k burákům, což by znamenalo ještě větší postih! Agnes se podívá na tabulku na desce doupěte a získá: 4 body za lízátko, 8 bodů za bonbóny, 4 body za sušenky, -2 body za arašídy (má jich příliš mnoho!) a -2 za psí mlísky. Celkem tedy získá  $4 + 8 + 4 - 2 - 2 = 12$  bodů!

## POKROČILÝ REŽIM


Hru připravte podle obvyklých pravidel ze str. 4, ale s následujícími úpravami:

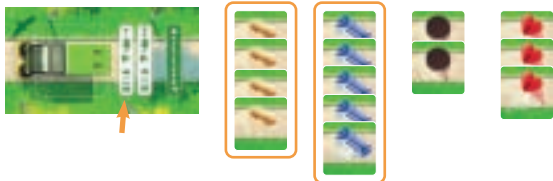
- **Během kroku 1** otočte desku zametače na stranu 2 (tu s dravcem).
- **Pouze při hře 5 hráčů:** Během kroku 4 umístěte na zametač 2 karty z dobíracího balíčku lícem dolů (nikdo se na ně nesmí podívat, jako obvykle).

Během tohoto režimu závisí určení vítěze na tom, kolik karet stejného druhu je na konci hry na desce zametače. Ale pozor! Jako obvykle, všechny karty na desce zametače budou lícem dolů a hráči se na ně během hry nesmí dívat. Musíte si je zapamatovat!


## KONEC HRY

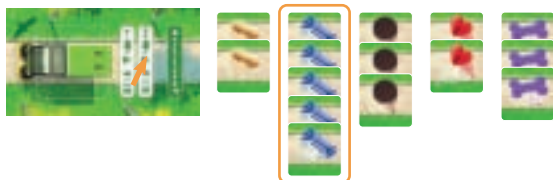
Než přidělíte žaludy a vypočtete skóre, odhalíte karty na zametači a rozdělíte je do hromádek podle druhů potravy. Zkontrolujte, kolik z těchto hromádek obsahuje větší počet karet než je počet hráčů (např. při hře 3 hráčů počítáte skupiny o 4 a více kartách), a pak:

-  Pokud jsou **2 a více**, zametač při uklízení parku přilákal pozornost dravce! V tomto případě nastane nová podmínka vítězství: **vyhraje ten, kdo má nejnižší skóre**. Zachraňte si holý život!



**Příklad:** Na konci hry byly odhaleny tyto karty. Hrají 3 hráči a na 2 hromádkách zametače jsou více než 3 karty (4 buráky a 5 bonbónů). Hru tedy vyhraje ten, kdo má nejméně bodů.

-  Pokud je **více karet než hráčů pouze na 1 nebo žádné hromádce**, nic dravce nepřilákal a **vyhraje hráč s nejvyšším skóre**, jako obvykle.



**Příklad:** Na konci hry byly odhaleny tyto karty. Hrají 3 hráči a na 1 hromádce zametače jsou více než 3 karty (5 bonbónů). Žádná změna tedy nenastane a hru vyhraje hráč, který má nejvíce bodů.



## Krušná zima [Základní/Pokročilý režim]

*Letošní zima je krutá a doupě je nějaké stíněnější!*

Během přípravy hry otočte desku doupěte na modrou stranu. Během bodování získáte maximální možné skóre (8 bodů) za každou hromádku **přesně 3 karet stejného druhu**. Nejnižší možné skóre (-4 body) získáte za **přesně 1 nebo 5 karet stejného druhu**. Během krušné zimy je těžší získat vysoké skóre ze skupiny karet. V pokročilém režimu je také složitější skóre snížit, pokud si myslíte, že zaútočí dravec.

## Plné břicho žaludů [Pokročilý režim]

*Žaludy jsou pochoutka, tak proč s ochutnáním čekat až do zimy?*

Při bodování musíte žaludy přiřadit k druhům potravy ještě **před odhalením karet na desce zametače**. To znamená, že se musíte dopředu rozhodnout, zda použijete žaludy k zvýšení nebo snížení skóre. Musíte odhadnout, kolik karet je na desce zametače. Jakmile všichni hráči přiřadili své žaludy, odhalíte karty na desce zametače a určíte, jaká je podmínka vítězství.

## Klimatická změna [Základní/Pokročilý režim]

*V dnešní době se už nejde spolehnout ani na roční období!*

Během kroku 4 přípravy hry (viz str. 4) rozdělte dobírací balíček na 2 zhruba stejně velké balíčky. Kartu léta zamíchejte do jednoho balíčku a karty podzimu a zimy zamíchejte do druhého balíčku. Balíček s kartami podzimu a zimy umístěte dospod a balíček s kartou léta umístěte nahoru. Vzhledem k tomu, že karty podzimu a zimy jsou náhodně zamíchané ve spodní polovině balíčku, je možné, že odhalíte kartu zimy ještě před kartou podzimu. V tomto případě pokračujte ve hře, dokud není odhalen také podzim. Jinými slovy, hra skončí, jakmile byly odhaleny všechny 3 karty ročních období. Rozmístění těchto karet v dobíracím balíčku je ale ještě nepředvídatelnější. Hra tak může skončit rychleji než obvykle!

# PRŮBĚH HRY

Když jste na tahu, vyberte druh potravy, který je dostupný na desce parku. Vezměte si do ruky všechny karty tohoto druhu. Pak vyberte, co s nimi uděláte:

- Všechny je umístěte na svoji desku doupěte.**
- Všechny je umístěte na desku zametače a vezměte si 1 žalud** (v zásobě musí být alespoň 1 žalud, jinak nelze tuto možnost vybrat).

Pokud během doplňování otočíte kartu ročního období, musíte ji umístit na místo co nejbližší balíčku, na kterém dosud není karta ročního období. V nabídce tedy bude o 1 kartu potravy méně.

Jakmile odhalíte třetí kartu ročního období (obvykle zima, pokud nehrajete s variantou hry *Klimatická změna*), hra okamžitě končí a nastane bodování.

## BODOVÁNÍ



Každý hráč:

- Odhalí všechny karty z doupěte lícem vzhůru a roztřídí je podle druhu potravy.
- Přiřadí své žaludy ke všem druhům potravy, a to co nejspravedlivěji je to možné. Žaludy lze přiřadit i k druhům potravy, od kterých nemáte žádné karty.
- Sečte počet karet a žaludů od každého druhu (*žalud = 1 karta daného druhu*) a získá body za daný druh potravy. Sečte všechny body za jednotlivé druhy.

## REJSTŘÍK POJMŮ

Cíl hry	3
Doplnění nabídky karet	7
Herní materiál	2
Konec hry	8, 10
Pokročilý režim	9
Průběh hry	6
Příprava hry	4
Roční období	7
Rozřešení shod	8
Umístění karet na doupě	6
Umístění karet na zametač	6
Varianty	11
Žaludy	6, 8

