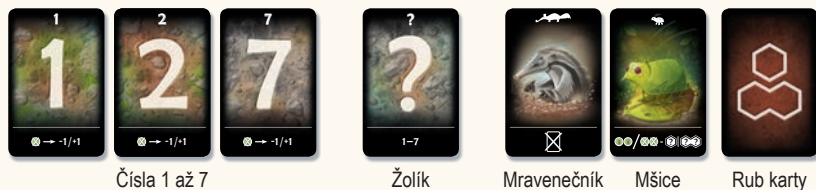


Jordy Adan



Na spodním okraji každé karty najdete **úkoly**, za jejichž splnění získáte různé **odměny**. Čísla, která už jsou na kartách zapsaná, nesmíte přepisovat, ale můžete je použít při tvorbě svých stezek i ke splnění podmínek úkolů.

10 karet čísel

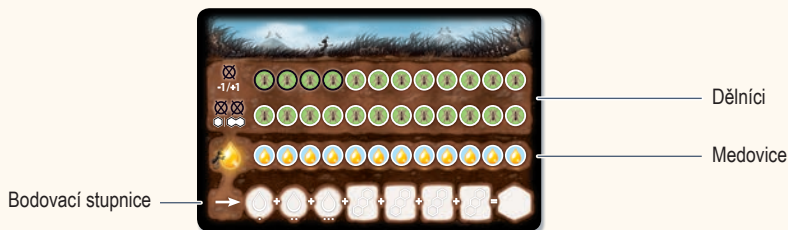


10 karet tvarů



4 bodovací karty

Na těchto kartách si zapisujete body a sledujete získané odměny.



Pomocí **dělníků** můžete měnit čísla a tvary na kartách. Na začátku hry má každý hráč 4 předem zakroužkované dělníky. Na konci každého kola získáte body za každou kapku medovice, kterou se vám podařilo nasbírat. Body za medovici a mravenčí stezky si zaznamenejte na bodovací stupnici na své kartě.

4 stíratelné fixy

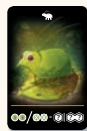


Příprava hry

Vezměte si **1 bodovací kartu** a **1 fix**.

Zvlášť zamíchejte balíčky čísel a tvarů. Položte je **lícem dolů** doprostřed stolu.

Pozor: Než začnete míchat, z balíčku čísel odstraňte mšici a z balíčku tvarů vosu. Tyto karty použijete pouze ve variantě „Noví sousedé“ popsané na konci pravidel.



mšice



vosa

Poté zamíchejte všechny **karty lesní půdy** a rozdejte každému hráči **4 karty**. Zbylé karty položte lícem dolů jako balíček doprostřed stolu. Každý hráč si zvolí **2** ze svých 4 karet a položí je lícem vzhůru před sebe. To je jeho **lesní půda**. Nezvolené karty vraťte do krabice.



Hrajete poprvé?

Pokud ano, přeskočte výběr karet výše. Místo toho si každý z balíčku lesní půdy vezměte **1 kartu kapky vody** a **1 kartu spadlého ovoce**. Tyto dvě karty položte před sebe jako svou lesní půdu.



Karta kapky vody



Karta spadlého ovoce



Příprava pro 2 hráče



Jak hrát

Hraje se na **3 kola**. Kolo končí ve chvíli, kdy dojdou všechny karty čísel i tvarů.

Na konci kola si zapište na bodovací kartu body za nasbíranou medovici. Po prvním a po druhém kole si každý hráč do své lesní půdy přidá 1 novou kartu. Poté znovu zamíchejte balíčky čísel a tvarů a začnete další kolo.

Průběh kola

1. Otočte karty

Otočte zároveň horní kartu **čísla** a horní **kartu** tvaru. Otočené karty platí pro všechny hráče.

Poznámka: Každou novou kartu pokládejte přes okraj té předchzí ze stejného balíčku. Díky tomu poznáte, které karty už byly otočeny.



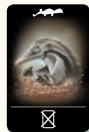
Karty tvarů



Karty čísel

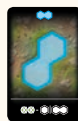
Odhallili jste mravenečníka?

Pokud otočíte mravenečníka, mravenci mají strach a nevyrazí ven! Ignorujte jak mravenečníka, tak druhou otočenou kartu. **Okamžitě otočte novou dvojici karet** (číslo + tvar) a pokračujte normálně. Pokud otočíte oba mravenečníky zároveň, platí totéž. Ignorujte je a otočte nové dvě karty.



2. Zapište číslo

Každý hráč si nyní zapiše **odhalené číslo** na jednu z karet ve své lesní půdě. Číslo musíte zapsat do tvaru, který odpovídá tomu odhalenému **tvarem i barvou**. Pokud je tvar **velký** a zabírá 2 pole, **vždy** zapište stejné číslo do **obou polí** tohoto tvaru.



Pokud nechcete nebo nemůžete zapsat odhalené číslo, můžete místo toho **zakroužkovat dělníka** na své **bodovací kartě**.

Poznámka: Čísla, která zapisujete, nemusí tvořit mravenčí stezku. Ale pouze čísla na souvislé stezce vám na konci hry přinesou body.

Změna odhalených karet

Pokud s odhalenými kartami nejste spokojeni, můžete **číslo** anebo **tvar** změnit. Měníte je jen pro sebe. Stačí přeškrtnout **zakroužkované dělníky** na bodovací kartě:



- **Změna čísla:** Přeškrtněte 1 zakroužkovaného dělníka a změňte číslo o +1 nebo -1. Dělníků můžete přeškrtnout víc a číslo změnit o +1 nebo -1 **za každého z nich**. Takto klidně můžete změnit 1 na 7 nebo obráceně.

- **Změna tvaru:** Přeskrtněte **přesně 2 zakroužkované dělníky** a můžete tvar úplně ignorovat. Místo toho si vyberte **libovolný malý nebo velký tvar jakékoliv barvy** a číslo zapíšete do něj. Nezáleží na tom, jaký tvar byl původně odhalený.



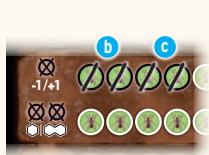
Martin



Tvar



Číslo



Klára

Příklad: Byl odhalen malý zelený tvar a číslo 3.

- Martin zapíše 3 do malého zeleného tvaru.
- Klára přeskrtnla 2 dělníky a změnila 3 o +2 na 5 (jen pro sebe).
- Navíc přeskrtnla další 2 dělníky, aby mohla zcela ignorovat kartu tvaru.
- Klára tedy smí zapsat 5 do velkého hnědého tvaru.

Odhalili jste žolíka?

Ve hře se nacházejí žolíci jak v balíčku čísel, tak v balíčku tvarů. Pokud otočíte **číselného žolíka**, můžete na svou lesní půdu zapsat **libovolné číslo od 1 do 7**. Pokud otočíte **žolíka mezi tvary**, můžete zapsat číslo do libovolné barvy, ale **tvar musí odpovídat velikosti žolíka**.



3. Zkontrolujte úkoly

Jakmile všichni zapíšou své číslo, zkontrolujte, zda se vám podařilo splnit nějaký úkol. **Různé karty lesní půdy obsahují různé druhy úkolů.** Podrobnosti najdete v části *Karty lesní půdy*.

Pokud se vám podařilo nějaký úkol splnit, **okamžitě** získejte odměnu zobrazenou pod ním. Poté úkol přeskrtněte. Pokud splníte víc úkolů najednou, zvolte si pořadí, v jakém je vyhodnotíte.



Ve hře jsou 3 druhy odměn:



Dělníci: Zakroužkujte si dělníky na své bodovací kartě. Později je můžete použít k úpravě otočených karet (jen pro sebe).



Medovice: Zakroužkujte si kapky medovice na své bodovací kartě. Každá zakroužkovaná kapka vám na konci každého kola přinese 1 bod.

Poznámka: Jakmile zakroužkujete všechny dělníky nebo všechny kapky medovice na své bodovací kartě, další takovou odměnu už získat nemůžete.



Bonusová čísla: Bonusová čísla vám umožňují zapsat čísla nad rámec běžného tahu. Ihned запиšte číslo na jednu ze svých karet lesní půdy do vyobrazeného tvaru. Pokud chcete, můžete pomocí dělníků bonusové číslo změnit. Pokud si nechcete či nemůžete toto číslo zapsat, zakroužkujte **dělníka** na své **bodovací kartě**.

Poznámka: Bonusové číslo můžete napsat na libovolnou svou kartu v lesní půdě, bez ohledu na to, ze které karty jste odměnu získali.

Karta kapky vody



Karta spadlého ovoce



Příklad:

- Klára splnila úkol na pravé straně své karty spadlého ovoce. Získá tedy odměnu pod úkolem: zakroužkuje 2 dělníky na své bodovací kartě a smí zapsat libovolné číslo do velkého hnědého vzoru.
- Klára запиše 7 do horní části své karty spadlého ovoce.
- Tím zároveň splní úkol na levé straně této karty a získá další odměnu. Zakroužkuje 1 dalšího dělníka a smí zapsat libovolné číslo do malého růžového vzoru.
- Klára запиše 6 na svou kartu kapky vody.

Jakmile všichni zkontrolovali a získali odměny, otočte novou kartu čísla a novou kartu tvaru. Opakujte kroky popsané výše, dokud takto neotočíte a nevyhodnotíte všechny karty čísel a tvarů. Jakmile karty dojdou, kolo končí.

Konec kola

Na konci **prvního** a **druhého** kola proveďte **následující kroky**, ještě než začnete další kolo. Na konci **třetího** kola přejděte rovnou k pravidlům v části *Konec hry*.

1. Bodování medovice

Spočítejte, kolik **kapek medovice** máte zakroužkovaných na své bodovací kartě. Tento počet zapište do prvního volného pole (zleva) na své bodovací stupnici.

Důležité: Medovici po spočítání **neškrtejte**. Zůstává po celou hru a započítáváte si ji na konci **každého kola**.



2. Objevte další lesní půdu

Každý hráč si dobere **2 karty lesní půdy** a **1 z nich** přidá ke své lesní půdě. Druhou kartu vraťte do krabice.



Hrajete poprvé?

V tom případě tento krok přeskočte. Místo toho si na konci **prvního** kola vezměte 1 **kartu tykve** a na konci **druhého** kola 1 **kartu houby**.



Karta tykve



Karta houby

3. Zamíchejte balíčky

Zvlášť zamíchejte balíček čísel a balíček tvarů. Balíčky položte lícem dolů doprostřed stolu. Poté začněte další kolo.

Konec hry

Hra končí po **třetím kole**. Naposledy získáte body za **medovici**.

Pak na každou svoji kartu lesní půdy nakreslete **nejdelší mravenčí stezku**. Jednou souvislou čarou spojte co nejvíce sousedících polí. Každé pole smíte čarou protnout jen jednou. Čísla na navazujících polích stezky musí vždy být buď **stejná, nebo o 1 vyšší než předchozí číslo**. Každé pole na stezce má hodnotu **1 bod**.

Pokud máte na jedné kartě 2 stejně dlouhé stezky, nakreslete jen jednu.



Důležité: Při bodování stezky ignorujte **tvary**. Záleží pouze na počtu **polí**, které stezku tvoří. Na vyobrazeném příkladu je stezka, kterou tvoří 8 polí, takže má hodnotu 8 bodů!

Body za stezky z jednotlivých karet lesní půdy zapište do čtvercových polí na bodovací stupnici. Sečtěte všechny body z medovice i stezky a zapište výsledek do šestiúhelníkového pole.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů! Pokud nastane shoda, rozhoduje počet zbývajících zakroužkovaných dělníků. Pokud je i tento počet stejný, hráči se o vítězství dělí.

Příklad bodování



1. kolo



2. kolo



3. kolo

V **1. kole** Klára nasbírala 2 kapky medovice. Na konci kola tedy získala 2 body.

Ve **2. kole** nezískala žádnou další medovici, takže opět započítá pouze předchozí 2 kapky, za které znovu získá 2 body.

Ve **3. kole** získala 4 nové kapky, takže má dohromady už 6 kapek medovice a získá 6 bodů.

Pak Klára na každou kartu lesní půdy nakreslí nejdelší mravenčí stezku:



Karta spadlého
ovoce



Karta tykve



Karta kapky vody



Karta houby

Na své **kartě spadlého ovoce** má Klára mravenčí stezku od 1 do 7 dlouhou 14 polí.

Na **kartě tykve** vede stezka od 4 do 7 a má 12 polí. Jednu ze dvou sedmiček vytištěných na kartě ale nemůže použít.

Na **kartě kapky vody** má Klára stezku od 5 do 7 dlouhou 9 polí. Mohla by sice nakreslit stejně dlouhou stezku i k růžové šestce, ale na každé kartě smí nakreslit pouze jednu stezku.

Na **kartu houby** Klára nezapsala žádná čísla. Díky číslům, která jsou na kartě natištěná, tam ale přesto má mravenčí stezku o délce 2 pole.

Klára zapiše body do příslušných polí na bodovací kartě a sečte svůj celkový výsledek. Celkem získala 47 bodů.

$$\rightarrow 2 + 2 + 6 + 14 + 12 + 9 + 2 = 47$$

Karty lesní půdy

Ve hře je celkem 9 různých typů karet lesní půdy. Každý typ karty má **jiné úkoly**, které můžete splnit a získat za ně **odměny**.

Poznámka: Úkoly obvykle vyžadují zápis čísel do konkrétních polí nebo tvarů na dané kartě. Není nutné, aby tato čísla tvořila mravenčí stezku, to na splnění úkolu nemá vliv!

Karty kapkek vody



Zapište čísla do všech polí kolem 1/2/3 kapek vody.

Karty spadlého ovoce



Zapište čísla do všech polí v označených částech spadlého ovoce.

Karty tykví



Zapište čísla do 3/5/7 sousedních tvarů.

Karty hub



Zapište čísla do obou polí sousedících s 1/2/3/4 houbami.

Karty kostí



Zapište čísla do všech polí na vyznačené přímce.

Karty bobulí



Zapište stejné číslo 2/3/4/5krát do různých tvarů na této kartě.

Karty jehličí



Zapište čísla do všech polí na vyznačené přímce.

Zvláštní pravidlo: Odměny na kartě jehličí **musíte** získávat ve **správném pořadí**. Úkoly můžete plnit v libovolném pořadí, ale odměny smíte získat pouze postupně, jak jdou za sebou. Např. odměnu (2) dostanete až tehdy, pokud už máte odměnu (1).

Příklad: Na kartě, kterou vidíte zde, máte nárok na odměnu (1), ale ne na odměnu (3). Ačkoliv máte vyplněný příslušný řádek, úkol za odměnu (2) ještě splněný nemáte, a proto nemáte nárok ani na odměnu (3).

Karty semínek



Zapište jedno z čísel uvedených nad odměnou do tvaru, který je s touto odměnou propojen. Do těchto tvarů smíte zapsat i jiná čísla, ale nezískáte odměnu.

Zvláštní pravidlo: Na konci hry se všechna pole na kartě semínek počítají jako sousedící, bez ohledu na jejich rozmístění. Můžete tedy vést mravenčí stezku napříč celou kartou.

Příklad: Na této kartě semínek můžete propojit všechna pole obsahující čísla 1, 2 a 3 do jedné souvislé stezky.

Karty květů



Zapište čísla do tolika malých a velkých tvarů, kolik je uvedeno nad příslušnou odměnou.

Zvláštní pravidlo: Všechny tvary na kartách květů jsou bezbarvé. To znamená, že ke splnění úkolů můžete použít tvary libovolné barvy. Velké tvary pro velké a malé pro malé, bez ohledu na jejich barvu.

Varianta „Noví sousedé“

Už jste hru hráli několikrát a chcete víc interakce mezi hráči? V takovém případě nahradte oba mravenečníky v balíčku čísel a tvarů za **mšici** a **vosu**.



Mšice

Mšice je karta čísla. Když ji otočíte, ignorujte odhalenou kartu tvaru. Namísto toho má každý hráč dvě možnosti: **zakroužkovat 2 dělníky**, nebo **přeškrtnout 2 dělníky** a **zapsat si libovolné číslo do libovolného tvaru** na své lesní půdě.



Vosa

Vosa je karta tvaru. Když ji otočíte, ignorujte odhalenou kartu čísla. Místo toho každý hráč přidá vosu na lesní půdu hráče **po pravici**. Vyberte si jednu z jeho karet a na ní vyberte **malý nebo velký tvar bez čísla**. Nakreslete do tohoto tvaru čáry. Tím označíte, že na něj sedla vosa. Vosa na velkém tvaru se počítá jako 1 vosa.



Na konci každého kola **před** bodováním za medovici spočítejte, kolik vos máte na své lesní půdě, a přeškrtněte stejný počet **zakroužkovaných kapek medovice** na své bodovací kartě. Přeškrtnuté kapky medovice **nepřinášejí žádné body**. Pokud máte víc vos než kapek, přeškrtněte všechny zakroužkované kapky.

Odehnání vos

Pokud chcete vosu odehnat, jednoduše запиšte číslo obvyklým způsobem do tvaru, na kterém vosa sedí. Smažte nakreslené čáry a poté do tvaru запиšte číslo.

Důležité: Pokud otočíte vosu jako **poslední kartu** kola, její efekt ignorujte. Pokud otočíte **vosu a mšici zároveň**, nejprve vyhodnoťte mšici a až poté vosu.

Režim pro jednoho hráče

Fantastické stezky si snadno zahrajete i v jednom! Nechte mšici a vosu v krabici a do balíčku čísel i tvarů zamíchejte po jednom mravenečnickovi. Všechna ostatní pravidla zůstávají beze změn.

Jak jste si vedli?



Body	Výsledek	Body	Výsledek
0–25	Zelenáč v lese?	46–50	Pilný mraveneček
26–30	Nedaří se držet směr	51–55	Na správné stezce
31–35	Lepší zůstat v mraveništi	56–60	Práce všeho druhu
36–40	Larva už leze	61–65	Super(kolonie)
41–45	Drobné mravenčení	66+	Mravenčí královna