

## GÍL HRY

První hráč, který nasbírá 5 žetonů potravy, vítězí.

## PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč umístí jednu přehledovou kartu před sebe na stůl a vezme si do ruky jednu sadu 5 různých karet zvířat, tedy medvěda, vlka, rysa, sovu a myš.
- Položte všechny žetony potravy (tj. vítězné body) doprostřed stolu jako obecnou zásobu.



## PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na bližší neurčený počet kol, dokud některý hráč neshromáždí 5 žetonů potravy. Každé kolo **začíná** tím, že si všichni hráči vezmou všech 5 svých karet zvířat zpět do ruky, a **končí** tím, že „nesežraní“ hráči získají body.

Každé kolo se skládá z **jednoho až tří lovů**.

Každý lov se dělí na 3 fáze. Na konci každého lovu vyhodnotíte, zda bude toto kolo pokračovat dalším lovem, nebo začíná kolo nové.

### 1. ZAHRÁNÍ ZVÍŘETE

### 2. VYVOLÁVÁNÍ ZVÍŘAT

### 3. KONEC LOVU

## 1. ZAHRÁNÍ ZVÍŘETE

Každý hráč, který v tomto kole dosud nebyl sežrán, zahraje z ruky jednu kartu zvířete lícem dolů na stůl. V prvním lovu kola jsou to vždy všichni hráči.

*Příklad: Je první lov kola a Alice, Bořek, Cyril a Dana každý zahrají jednu kartu z ruky. V následujícím průběhu tohoto lovu je Dana sežrána, ostatní hráči však „přežijí“. Druhého lovu se tedy zúčastní Alice, Bořek a Cyril. Nejpозději po třetím lovu kolo končí a v příštím kole se do hry znovu připojí i Dana.*

## 2. VYVOLÁVÁNÍ ZVÍŘAT

Jeden vybraný hráč u stolu si vezme do ruky přehledovou kartu a vyvolává zvířata od nejnižšího čísla (tedy od medvěda) po nejvyšší. Každý hráč, který v předchozím kroku zahrál právě vyvolávané zvíře, musí svoji zahranou kartu otočit lícem vzhůru.

**Pozor:** To se samozřejmě týká i samotného hráče, který zvířata vyvolává.

### Žádná karta nebyla otočena:

Nic se nestane.

### Byla otočena přesně 1 karta:

Hráč, který otočil vyvolanou kartu, může nyní ulovit přesně 1 jiný druh zvířat. Daný hráč si nyní vybere kterékoli zvíře s vyšším číslem, než které sám zahrál. Medvěd (1) má tedy na výběr mezi vlky (2), rysy (3), sovami (4) a myši (5), zatímco rys (3) si může vybrat lovit pouze sovy (4) nebo myši (5).

Všichni hráči, kteří zahráli vybrané **lovené** zvíře, nyní musejí svou kartu odhalit. Tím byli sežráni a vypadávají z kola. V tomto kole žádné žetony potravy nezískají. Na znamení, že jste vypadli z kola, položte všechny zbylé karty z ruky lícem dolů přes vaše dříve zahrané karty na stole. Po zbytek kola nebudete již držet karty v ruce.

*Příklad: Jediná Alice u stolu zahrála vlka. Rozhodne se lovit myši a nahlas řekne „myši“. Dana (bohužel pro ni) zahrála myš a nyní musí svou kartu otočit. Je sežrána a vypadáva z kola. Alice ponechá svou kartu vlka před sebou lícem vzhůru – tento lov přežila. Před Bořkem a Cyrilem leží zahrané karty medvědů, takže všichni již otočili svou první kartu, lov končí a začne druhý lov – už bez Dany.*



### 2 nebo více karet téhož zvířete bylo otočeno:

Bohužel, než jste se stihli poprat, kdo bude lovit první, kořist se schovala do bezpečí. Už nemáte co lovit a zůstáváte hladoví, ale alespoň jste tuto loveckou výpravu přežili. Své zahrané karty ponechte lícem vzhůru před sebou.



Poté vyvolávejte postupně zvířata s vyššími a vyššími čísly: po medvědovi vlka, poté rysa atd. Takto pokračujte, dokud nejsou odhaleny všechny karty zahrané v tomto kole. V příštím lovu bude zvířata vyvolávat soused po levici předchozího vyvolavače.



## 3. KONEC LOVU

Na konci lovu nastává:

### Další lov

- Zůstává v kole **více než jeden nesežraný hráč** a toto dosud nebyl **třetí lov kola?** Všichni přeživší se tedy vydají na další lov. Všechny zahrané karty položte před sebou rozhrnuté tak, aby byly vidět, a pokračujte krokem 1. V něm zahrajete z ruky jednu ze **zbývajících karet v ruce**, po lovu se vám karty nevracejí.

### Konec kola

- Pokud v kole zůstal jediný nesežraný hráč, **NEBO**
- se jednalo o třetí lov kola, nyní kolo končí. Hráči získají žetony potravy dle toho, jak si v kole vedli. Viz níže.

## KONEC KOLA

Na konci celého kola (tj. nejvýše po 3 lovech) se rozdělují žetony potravy.

## PŘIDĚLOVÁNÍ ŽETONŮ POTRAVY

### Jediný nesežraný hráč:

Pokud v kole zůstal jediný hráč (a ostatní byli sežráni), získá 2 žetony potravy. Ostatní jdou z lovu z prázdným žaludkem a nezískají nic.

### Více nesežraných hráčů:

Všichni nesežraní hráči si sečtou hodnoty všech tří svých zahraných zvířat. Body pak získají následovně:

- Hráč nebo hráči s nejvyšším součtem získají po 2 žetonech potravy.
- Ostatní nesežraní hráči získají po 1 žetonu potravy.
- Sežraní hráči nezískají nic.



2

3

4

### Příklad:

Alice zahrála vlka (2), sovu (4) a myš (5).  
Její součet je tedy  $2 + 4 + 5 = 11$ .



Alice získá 2 žetony potravy.



Bořek zahrál medvěda (1), vlka (2) a ryso (3).  
Jeho součet je tedy  $1 + 2 + 3 = 6$ .



Bořek získá 1 žeton potravy.



Cyril zahrál medvěda (1), sovu (4) a myš (5),  
což mu dává  $1 + 4 + 5 = 10$ .



Cyril také získá 1 žeton potravy.



Dana zahrála myš (5), ale byla sežrána.



Dana nezíská žádný žeton potravy.

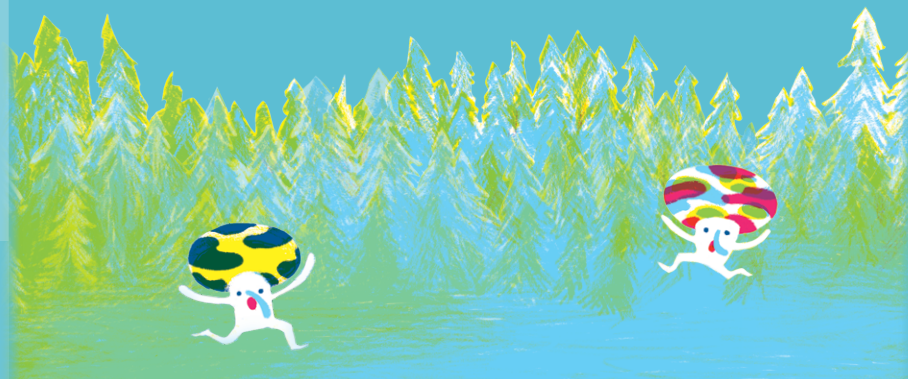


Jakmile některý hráč shromáždil 5 nebo více žetonů potravy, hra končí. V opačném případě hrajte další kolo. Všichni hráči, včetně sežraných, si vezmou zpět do ruky všech 5 karet zvířat. Nové kolo začínají všichni s čistým štítem, opět prvním lovem.

### KONEC HRY

Hráč, který shromáždil 5 nebo více žetonů potravy, vítězí.

Pokud se to v témže kole povedlo více hráčům a panuje shoda v nejvyšším dosaženém počtu žetonů, hrajte další kolo (či kola), dokud se nerozhodne o vítězi – vyhraje hráč s nejvyšším počtem žetonů potravy ze všech.



TIRÁŽ



**EDITION  
SPIELWIESE**

Autoři: Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

Ilustrace: Nele Brönnner

Grafický design: atelier198

Vedoucí projektu: Michael Schmitt

Podpora: Cyrill Callenius, Anton Torres

Překlad a grafická sazba: MINDOK

© 2023 Edition Spielwiese  
Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, Germany  
www.edition-spielwiese.de

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.

Korunní 810/104

101 00 Praha 10

mindok.cz

/hry.mindok

/hry.mindok

v1.0 Všechna práva vyhrazena.  
Tisknutí či publikace jednotlivých  
součástí této hry je dovoleno  
pouze s předchozím svolením.

# CO TĚ ŽERE?



Karetní hra o skrývání a lovu pro 2–5 hráčů od 8 let  
Autoři: Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan

Z pokojné dřímoty tě probere zapraskání větví. Korunami stromů se prohání studený vítr, listí šumí a třepotá se. Lesní zvířata opět loví. Sleduješ, jak čenichají kolem tvého úkrytu, zatímco tvůj vlastní žaludek vydává kručivé hladové protesty. Musíš si vybrat dokonalou chvíli, kdy vyrazit na lov, ale pokud tvé instinkty selžou, proměníš se z lovce v kořist.

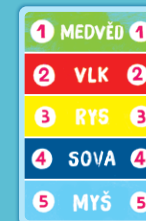
### HERNÍ MATERIÁL



25 karet zvířat rozdělených do pěti sad 5 stejných zvířat: medvěd, vlk, rys, sova a myš.



25 žetonů potravy (vítězných bodů)



5 přehledových karet



1 pravidla hry



1