



PRAVIDLA

„Jak dlouho půjdeme, je nám fuk, hlavně se těšíme na nanuk.“

Vydej se se známými kamarády Nedvědem a Miškou na dalekou výpravu na pól za lední medvědicí a pomoz jim vytvořit ty nejmňamóznější nanuky s ovocem z celého světa.

„Jak dlouho půjdeme, nevíme, jenom se na nanuk těšíme.

Že nožičky bolí, je nám fuk, hlavně se těšíme na nanuk.

Nejvíc se ze všeho těšíme, až na pól k medvědicí trefíme.

Na iglú zaklepem túky túky, přišli jsme ochutnat nanuky.“

HRA VE ZKRATCE A CÍL HRY:

Hra je kooperativní, hráči hrají všichni společně a snaží se dosáhnout co největšího **úspěchu**. Hráči losováním z medvědího batůžku pohybují zvolenými figurkami a snaží se zapamatovat si vytažené ovoce. V určitých fázích hry se hráči snaží vzpomenout si na ovoce a poskládat jej na recepty nanuků. Pokud se figurkám podaří dosáhnout severního pólu, je to **úspěch**.

Čím více nanuků podle receptů se jim podaří vytvořit a čím méně chyb přitom udělají, tím cennější je jejich putování – k tomu slouží trasa kry. Pokud se jim podaří dosáhnout skutečně velkého vítězství, tedy dostat kru co nejbližší k souhvězdí Nanuku, obohatí si další partie novými rozšiřujícími žetony.



KOMPONENTY HRY:

35 žetonů ovoce
(s pacičkami)



16 receptů
s malými nanuky
(čtyřmístné)

16 receptů
s velkými nanuky
(pětimístné)

15 základních žetonů bonusu
(2× každé z pěti druhů ovoce bez paciček a 5× žetony rampouchů)

Tyto žetony použijete při první hře.



16 rozšiřujících žetonů bonusu

Tyto žetony zatím neplokejte z punchboardu, jsou označené barevným rámečkem.



6 žetonů nanuků



Losovací pytlík
„medvědí batůžek“



**NECHCETE
ČÍST
PRAVIDLA?**

Podívejte se
na videonávod!



1 žeton ledové kry



Figurka Nedvěda
a Mišky



PŘÍPRAVA HRY:

Doprostřed stolu rozložte herní plán.

Na startovní zelená pole ve středu Evropy (s medvědíím domečkem) postavte figurku Nedvěda a Mišky.

Připravte si balíček receptů s nanuky.

Zvolte si obtížnost receptů, které budete chtít plnit, velké recepty (*pětimístné*) nebo malé recepty (*čtyřmístné*). Vezměte recepty nanuků dané obtížnosti, zamíchejte je a položte na sebe do sloupečku. Tím vytvoříte nabídku receptů pro danou partii.

Nastavení obtížnosti hry:

Ve sloupečku vyměňte libovolný počet velkých receptů (*složitější*) za recepty malé (*jednodušší*) nebo naopak. Pro hru ve dvou hráčích doporučujeme hrát s malými recepty nanuků. Žetony nanuků zamíchejte a položte na jim odpovídající osmiúhelníková místa na herním plánu **obrázkem s nanuky dolů**.



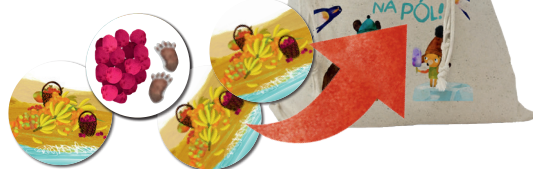
Žetony bonusů zamíchejte a položte na herní plán na místa ve tvaru hvězdičky tak, aby nikdo z hráčů neznal jejich stranu s ikonou bonusu (podobně jako když rozdáváte pexeso). Zbylé žetony bonusů (pokud nějaké jsou, vyšší množství získáte až v pozdějších partiích) si neprohližejte a vraťte je do krabice.



Na počáteční pole trasy kry (červeně orámované pole) umístěte žeton kry. Pokud hraje ve dvou hráčích, umístěte žeton kry o dvě pole vlevo na pole orámované zeleně.



Do medvědího batůžku vložte všechny žetony ovoce. Prvním hráčem je ten, kdo snědl naposledy nějaké dobroučkové ovoce. Ten si vezme batůžek k sobě.



PRŮBĚH HRY:

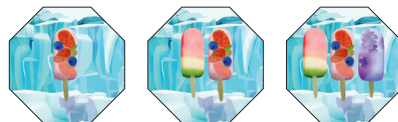
Začínající hráč (*ten, který má v držení batůžek*) vytáhne „poslepu“ jeden žeton ovoce. Podle počtu stopiček na žetonu pohne figurkou dle svého výběru o daný počet polí vpřed. **Na jednom poli mohou být dvě figurky najednou.** Žeton si položí před sebe obrázkem ovoce dolů (*skrytě*) – každý hráč si vykládá své žetony do souvislé řady. Snaží se zapamatovat si, jaké ovoce na žetonech v řadě má.

Při pohybu figurky mohou nastat tři situace:

1. **Pokud figurka medvěda skončila svůj pohyb na prázdném poli**, nic se neděje.
2. **Pokud figurka dokončí svůj pohyb na poli s bonusovým žetonem**, hráč tento žeton odebere z pole k sobě a otočí ho, podle typu žetonu ho může použít (*viz přehled na konci pravidel*).
3. **Pokud má figurka při svém pohybu potkat pole s žetonem nanuků**, (*osmiúhelník*) **MUSÍ** zde zastavit (*i kdyby počet stopiček na vylosovaném žetonu ukazoval vyšší hodnotu*) a tento žeton otočit a odebrat z herního plánu. Pokud se na daném poli již žeton nenachází a přijde k němu druhá figurka medvěda, pole nemá žádný efekt, považujte jej za prázdné pole.



Podle počtu vyobrazených nanuků otočí lícem vzhůru odpovídající počet karet receptů vedle herního plánu. Jedině v těchto místech mohou hráči zkoušet plnit vyložené recepty nanuků (viz **JAK SE TVOŘÍ NANUK**).



Po pohybu si medvědí batůžek vezme další hráč (po směru hodinových ručiček okolo stolu). Další žetony ovoce si hráči pokládají do řady opět lícem dolů.

POZOR – žetony, které si hráč dává lícem dolů (ovoce) před sebe, si musí dávat **zarovnané do jedné řady, v pořadí, jak si je tahá** (nesmí si dělat kupičky druhů ovoce).

Takto se hráči střídají, dokud nenastanou podmínky konce hry.

JAK SE TVOŘÍ NANUK:

Jakmile nějaká figurka na plánu dorazí na pole s osmiúhelníkovým žetonem „**STOP**“, vyloží hráči příslušný počet nových karet receptů a jen nyní mohou recepty plnit.



Hráči se domluví, který recept chtějí plnit.

Poté hráči v libovolném pořadí ukážou vždy na svůj žeton (otočený stále obrázkem dolů) a **nejprve** řeknou, jaké ovoce se na žetonu nachází, a až poté tento žeton otočí obrázkem ovoce viditelně.

Mohou nastat dvě situace:

- Na žetonu je obrázek s řečeným ovocem.** Hráč položí toto ovoce na žeton receptu. Hráči pak mohou určovat další ovoce, kterým se pokusí recept splnit. Pokud takto naplní celý recept žetony, recept je splněný a odloží ho stranou na hromádku mezi splněné recepty. Na znamení úspěchu **pohnou krou na trase kry vpřed** (vlevo, směrem k souhvězdí Nanuku). Mohou se pokusit splnit i další recepty, pokud si myslí, že na ně mají nasbírané žetony. Žetony ovoce a bonusové žetony ze splněného receptu odloží stranou (pokud bude pytlík s ovocem prázdný, tak do něj žetony ovoce vrátí).
- Pokud se obrázek s vyřčeným ovocem neshoduje, hráči udělali chybu.** Hráči posunou **žeton kry na stupnici o jednu pozici vzad** (vpravo, dále od souhvězdí Nanuku). Žetony ovoce a bonusové žetony z nesplněného receptu odloží stranou (pokud bude pytlík s ovocem prázdný, tak do něj žetony ovoce vrátí).

V kterékoli fázi plnění receptů si také hráči mohou říct, že nevědí, a recepty plnit přestanou. Nic se neděje, rozeberou si zpět své žetony, opět je položí lícem dolů před sebe a pokračuje se ve hře.

Pro plnění mohou využít i příslušné **bonusové žetony** sebrané z plánu (viz význam žetonů na straně 6 a na konci pravidel).



KONEC HRY: VÝHRA, NEBO PROHRA

Konec hry nastane, když medvídci dorazí na pól (každé cílové pole náleží jedné figurce).

Nanukový festival může začít. **Ale jak bude bohatá oslava, záleží na tom, kde se nachází kra na stupnici.**

Kra skončila na modrých polích:

„Tedy Nedvěde, představoval jsem si nanukový festival světovější. To jsme se trmáceli přes celou zeměkouli kvůli tomuhle?“

„Nebud' smutný, Miško,“ odpověděl Nedvěd.

„Můžeme si s medvědicí zazpívat tu naši: Když se sejdou medvědi, na severním pólu, nevadí, že nejedí. Hlavně, že jsou spolu!“

Kra skončila na fialových polích:

„Že na zemi jsou dva póly, to už dobře víme, nanuky si rozdělíme a všechny je sníme.“

„Ale docela se nám to povedlo, Miško,“ dodal Nedvěd.

„Máš pravdu, Nedvěde,“ odpověděl Miška.

„Příště to bude určitě ještě lepší dobrodružství.“

Kra skončila na žlutých polích:

Megafestival!

Zpíváme: „Konečně, konečně, jsme tu všichni společně, pod polární září, dobře se nám daří.“

„Nedvěde, tohle je ten nejmnamóznější nanukový festival všech dob!“

„Správně, Miško, podívej, padá hvězda, něco si přeji!“

„Já si přeji, aby příští putování bylo zase o něco dobrodružnější. Myslíš, že se to splní, Nedvěde?“

„Tak to, Miško, zjistíme, jen když vyrazíme i příště.“

Smutný pohľad mackov

Neutrálny pohľad mackov

Šťastný pohľad mackov

Pokud se na konci hry kra nachází na **žlutých polích**, můžete si vyplokat rozšiřující **bonusové žetony**.

Pro první pole  si vyplokejte jednu dvojici rozšiřujících bonusových žetonů se **stejnými symboly** (2 žetony), na druhém poli  dvě dvojice (4 žetony), na třetím poli  tři dvojice (6 žetonů). Tyto nové rozšiřující bonusové žetony zamíchejte mezi ostatní bonusové žetony – pro příští partii je můžete využít. Dodají vám do hry nové možnosti a interakce. Na punchboardu najdete celkem **16 rozšiřujících žetonů bonusů**, které můžete získat.

VÝZNAM POLÍ NA ZÁPORNEJ TRASE KRYHY:



– ak kryha odplávala na toto pole, všetci hráči si otočia obrázkom nahor svoj zakrytý žetón s ovocím najviac naľavo.



– ak kryha odplávala až na toto pole, všetci hráči si otočia obrázkom nahor svoje zakryté žetóny s ovocím najviac naľavo a napravo.



– ak sa kryha dostala až na koniec, pri budúcom tvorení nanuka stačí, keď na každý nanuk dáte aspoň jedno správne ovocie, a tým ho dokončíte.

VÝZNAM BONUSOVÝCH ŽETONŮ:



Rampouch – Tento žeton si hráč vyloží pred sebe a môžu ho pri plnení receptů využiť jako žolíka-surovinu. Nahradit jím mohou jakoukoli surovinu v receptu.



Ovoce (5 typů) – tento žeton si hráč vyloží před sebe a při plnění receptů jej může využít jako standardní žeton ovoce.



Ledový štít – tento žeton si hráč vyloží před sebe. Pokud některý z hráčů při tvoření nanuku udělá chybu, namísto toho, abyste posunuli žeton kry zpět, odhodte žeton ledového štítu. Můžete plnit recept nanuku dál, jako by se nic nestalo.



Otočit žeton – tento žeton si hráč položí před sebe. Kdykoliv jej může odhodit do krabice a použít k tomu, aby jeden svůj žeton otočil obrázkem vzhůru.



Otočit a vrátit – tento žeton si hráč položí před sebe. Kdykoliv jej může použít k tomu, aby se podíval na obrázky dvou svých žetonů ovoce, poté je však musí položit opět obrázkem dolů. Po použití žeton odhodí do krabice.



Nový recept nanuku – tento žeton hráč odloží do krabice a zároveň vyloží vedle herního plánu jednu novou kartu receptu nanuku z balíčku.



Předej žeton – tento žeton hráč odloží do krabice a zároveň jeden svůj žeton ovoce předá hráči po směru hodinových ručiček (*každý hráč předá svůj žeton dalšímu hráči*), a to aniž by se na obrázek na žetonu podívali. Mohou si sdělit, co na žetonu je (*resp. co si myslí, že na žetonu je*).



Zmražení nanuku – při tvoření nanuku můžete žeton zmražení položit na rozpracovaný nanuk a nechat ho zmražený až do příštího tvoření nanuku, pak musíte nanuk dodělat, nebo o něj přijdete.



Tipni si – hráč, který žeton vytáhl, si okamžitě z batůžku vezme další žeton ovoce a tipne si, které to bude. Pokud se trefí, nechá si ho obrázkem nahoru, jinak jej zahodí. **Pacičky pro pohyb však nevyužívejte.**



Hádej co – hráč, který žeton vytáhl, musí ihned uhodnout, které ovoce je na některém jeho zakrytém žetonu. Pokud se trefí, nechá si ho obrázkem nahoru, jinak jej zahodí.



PRAVIDLÁ

„Ako dlho pôjdeme je nám fuk, tešíme sa hlavne na nanuk.“

Vydaj sa so známymi kamarátmi Nedved'om a Miškou na ďalekú výpravu na pól za ľadovou medvedicou a pomôž jej vytvoriť tie najmäňamkóznejšie ovocné nanuky z celého sveta.

„Ako dlho pôjdeme, to nevieme, iba na nanuk sa tešíme.

Že nožičky bolia je nám fuk, tešíme sa hlavne na nanuk.

Najviac zo všetkého sa tešíme, keď na pól k medvedici trafíme.

Na iglu zaklopeme ťuky, ťuky, prišli sme ochutnať nanuky.“

HRA VE ZKRATCE A CÍL HRY:

Hra je kooperatívni, hráči hrajú všetci spoločne a snaží sa dosiahnuť čo najväčšího **úspechu**. Hráči losovaním z medvedího batůžku pohybujú zvolenými figurkami a snaží sa zapamätovať si vytažené ovocie. V určitých fázich hry sa hráči snaží vzpomeneť si na ovocie a poskládať jej na recepty nanuků. Pokud se figurkám podaří dosáhnout severního pólu, je to **úspěch**.

Čím více nanuků podle receptů se jim podaří vytvořit a čím méně chyb přitom udělají, tím cennější je jejich putování – k tomu slouží trasa kry. Pokud se jim podaří dosáhnout skutečně velkého vítězství, tedy dostat kru co nejbližší k souhvězdí Nanuku, obohatí si další partie novými rozšiřujícími žetony.



KOMPONENTY HRY:

35 žetónov ovocia
(s labkami)



16 receptov
s malými nanukmi
(štvormiestne)



16 receptov
s veľkými nanukmi
(päťmiestne)

15 základných žetónov bonusov
(2x každý z piatich druhov ovocia
bez labiek a 5x žetón cencúľov)

Tieto žetóny použijete pri prvej hre.



16 rozširujúcich žetónov bonusov

Tieto žetóny zatiaľ nevylupujte z dosky,
sú označené farebným rámečkom.



6 žetónov nanukov



Ťahacia taška
„medvedi batôžtek“



**NECHCE SA
VÁM ČITAŤ
PRAVIDLÁ?**

Pozrite si
videonávod!



1 žetón ľadovej kryhy



Figúrka Mišky
a figúrka Nedveďa



PRÍPRAVA HRY:

Doprostred stola rozložte herný plán. Na štartovacie zelené polia v strede Európy (*s medvedím domčekom*) postavte figúrky Nedveďa a Mišky.

Pripravte si balíček receptov s nanukmi.

Zvoľte si náročnosť receptov, ktoré budete chcieť plniť: veľké recepty (*päťmiestne*) alebo malé recepty (*štvormiestne*). Vezmite balíček danej náročnosti a zamiešajte ho. Tým vytvoríte ponuku receptov pre danú partiu.

Nastavenie náročnosti hry:

V balíčku vymeňte ľubovoľný počet veľkých receptov (*zložitejšie*) za malé recepty (*jednoduchšie*) alebo naopak. Pre hru dvoch hráčov odporúčame hrať s malými receptami nanukov.

Žetóny nanukov  zamiešajte a položte na im zodpovedajúce miesta na hernom pláne **obrázkom nanukov nadol**.



Žetóny bonusov zamiešajte a položte na herný plán na miesta označené hviezdíčkou tak, aby nikto z hráčov nevedel, čo vyobrazujú (*podobne ako keď rozkladáte pexeso*). Zvyšné žetóny bonusov (*ak nejaké zostali*, vyššie množstvo získate až v ďalších partiách) vráťte do krabice bez toho, aby ste sa na ne pozreli.



Na počiatočné pole trasy kryhy (*orámované načerveno pri iglu ľadovej medvedice*) **umiestnite žetón kryhy.** Pre hru dvoch hráčov umiestnite žetón kryhy o dve polia vľavo na pole označené zelenou.



Do medvedieho batôžteka vhoďte všetky žetóny ovocia – štvorcové. Prvým hráčom je ten, kto ako posledný zjedol nejaké dobručké ovocie. Ten si vezme batôžtek k sebe.



PRIEBEH HRY:

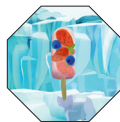
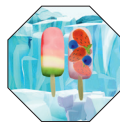
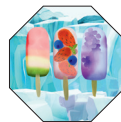
Začínajúci hráč (ten, kto má batôžtek) „poslepiacky“ vytiahne jeden žetón ovocia. Podľa počtu labiek  na žetonu pohne figurkou dle svojho výberu o daný počet polí vpred. **Obe figúrky môžu stáť na jednom poli naraz.** Hráč si potom žetón položí pred seba **obrázkom ovocia nadol** (*skryto*)  – každý si vykladá svoje žetóny do súvislej rady. Snaží sa zapamätať si, aké ovocie na žetónoch v rade má.

Pri pohybe figúrky môžu nastať tri situácie:

1. **Ak figúrka medveďa skončí svoj pohyb na prázdnom poli,** nič sa nedeje.
2. **Ak figúrka dokončí svoj pohyb na poli s bonusovým žetónom,** hráč si ho vezme z políčka k sebe a otočí ho. Podľa typu žetónu ho môže použiť (*viď prehľad na konci pravidiel*).
3. **Ak má figúrka pri svojom pohybe stúpiť na pole so žetónom nanuka,** (*osemuholník*) **MUSÍ** sa tu zastaviť (*aj keby počet labiek na vylosovanom žetóne ukazoval vyššiu hodnotu*), tento žetón otočiť, a odobrať z herného plánu. Ak sa na danom poli už žetón nenachádza a príde k nemu druhá figúrka medveďa, pole nemá žiaden efekt, považujte ho za prázdne pole.



Podľa počtu vyobrazených nanukov otočte lícom nahor zodpovedajúci počet kariet receptov podľa herného plánu. **Iba na týchto miestach smú hráči skúšať plniť vyložené recepty nanukov (ako sa tvorí nanuk, viď nižšie).**



Po pohybe si medvedí batôžtek vezme ďalší hráč (v smere hodinových ručičiek okolo stola). Ďalšie žetóny ovocia si hráči pokladajú do rady opäť lícom nadol.

POZOR – žetóny, ktoré si hráč dáva lícom nadol (ovocie) pred seba, si musí dávať zarovnané do jednej rady v poradí, v ktorom si ich ťahá (nesmie si robiť kôpky druhov ovocia).

Takto sa hráči striedajú, kým nenastanú podmienky konca hry.

AKO SA TVORÍ NANUK:

Akonáhle niektorá figúrka na pláne dorazí na pole s osemuholníkovým žetónom „**STOP!**“, vyložia hráči príslušný počet nových kariet receptov a iba teraz smú recepty plniť.



Hráči sa dohodnú, ktorý recept chcú plniť.

Potom hráči v ľubovoľnom poradí ukážu vždy na svoj žetón (otočený stále obrázkom nadol). Najskôr povedia, aké ovocie sa na žetóne nachádza, a až potom tento žetón otočia obrázkom ovocia nahor.

Môžu nastať dve situácie:

- Na žetóne je obrázok s pomenovaným ovocím.** Hráč položí toto ovocie na žetón receptu. Hráči potom môžu určiť ďalšie ovocie, ktorým sa pokúsia recept splniť. Ak takto naplnia celý žetón receptu žetónmi, recept je splnený. Žetón receptu sa odloží bokom na hromádku splnených receptov. Na znamenie úspechu **pohnú hráči kryhou na trase kryhy dopredu (smerom k súhvezdiu nanuka)**. Môžu sa pokúsiť splniť aj ďalšie recepty, ak si myslia, že na ne majú nazbierané žetóny. Žetóny ovocia a bonusové žetóny zo splneného receptu odložia bokom (ak bude vrečko s ovocím prázdne, žetóny ovocia do neho vrátia).
- Ak sa obrázok s pomenovaným ovocím nezhoduje, hráči urobili chybu.** Hráči posunú **žetón kryhy na stupnici o jednu pozíciu dozadu (ďalej od súhvezdia nanuka)**. Žetóny ovocia a bonusové žetóny z nesplneného receptu odložia bokom (ak bude vrečko s ovocím prázdne, žetóny ovocia do neho vrátia).

V ktorejkoľvek fáze plnenia receptov si hráči môžu povedať, že nevedia, a recepty prestanú plniť. Nič sa nedeje, rozoberú si späť svoje žetóny, opäť ich položia pred seba lícom nadol a pokračuje sa v hre.

Pri plnení sa môžu využiť aj príslušné **bonusové žetóny** pozbierané z plánu (viď význam žetónov na konci pravidiel).



KONIEC HRY, VÝHRA ALEBO PREHRA

Koniec hry nastane, keď medvedíky dorazia na pól (každé cieľové pole patrí jednej figúrke). Nanukový festival môže začať. **Ale aká bohatá bude oslava, závisí od toho, kde na stupnici sa nachádza kryha.**

Kryha skončila na bielych alebo modrých poliach:

„Teda, Nedved', predstavoval som si nanukový festival na vyššej úrovni. To sme sa trmácali cez celú zemeguľu kvôli tomuto?“

„Nebud' smutný, Miška,“ odpovedal Nedved'.

„Môžeme si s medvedíkmi zaspievať tú našu: „Keď sa zídu medvede, na severnom póle, nevadí, že nejete. Hlavne, že sme v kole!“

Kryha skončila na fialových poliach:

„Že na zemi sú dva póly, to už dobre vieme. Nanuky si rozdelíme a všetky ich zjeme.“

„Ale celkom sa nám to podarilo, Miška,“ dodal Nedved'.

„Máš pravdu, Nedved',“ odpovedal Miška.

„Nabudúce to bude určite ešte lepšie dobrodružstvo!“

Kryha skončila na žltých poliach:

Megafestival!

Spievame: „Končene, konečne, sme tu všetci spoločne, pod polárnou žiarou, s dobrou náladou.“

„Nedved', toto je ten najmňamkóznejší nanukový festival všetkých čias!“

„Správne, Miško, pozri, padá hviezda, niečo si želaj!“

„Želám si, aby bolo budúce putovanie zasa o niečo dobrodružnejšie. Myslíš, že sa to splní, Nedved'?“

„Tak to, Miško, zistíme iba tak, že vyrazíme aj nabudúce.“

Smutný pohľad mackov

Neutrálny pohľad mackov

Šťastný pohľad mackov

Ak sa na konci hry nachádza kryha na **žltých poliach**, môžete si vylúpať ďalšie rozširujúce **bonusové žetóny**.

Za prvé pole  si vylúpte jednu dvojicu žetónov s **rovnakými symbolmi** (2 žetóny), na druhom poli  dve dvojice (4 žetóny), na treťom poli  tri dvojice (6 žetónov). Tieto nové žetóny zamiešajte medzi bonusové žetóny – môžete ich využiť v ďalšej partii. Dávajú vám do hry nové možnosti a interakcie. Na doske nájdete celkom **16 rozširujúcich žetónov bonusov**, ktoré môžete získať.

VÝZNAM POLÍ NA ZÁPORNEJ TRASE KRYHY:



– ak kryha odplávala na toto pole, všetci hráči si otočia obrázkom nahor svoj zakrytý žetón s ovocím najviac naľavo.



– ak kryha odplávala až na toto pole, všetci hráči si otočia obrázkom nahor svoje zakryté žetóny s ovocím najviac naľavo a napravo.



– ak sa kryha dostala až na koniec, pri budúcom tvorení nanuka stačí, keď na každý nanuk dáte aspoň jedno správne ovocie, a tým ho dokončíte.

VÝZNAM BONUSOVÝCH ŽETÓNŮV:



Cencúl' – tento žetón si hráči vyložia pred seba a môžu ho pri plnení receptov využiť ako žolíka – surovinu. Nahradíť ním môžu akúkoľvek surovinu v recepte.



Ovocie (5 typov) – tento žetón si hráč vyloží pred seba a pri plnení receptov ho môže využiť ako štandardný žetón ovocia.



Ľadový štít – tento žetón si hráč vyloží pred seba. Ak niektorí z hráčov pri tvorení nanuku urobí chybu, miesto toho, aby ste posunuli žetón kryhy naspäť, odhodte žetón ľadového štítu. Môžete plniť recept nanuka ďalej, akoby sa nič nestalo.



Otočiť žetón – tento žetón si hráč položí pred seba. Kedykoľvek ho môže použiť na to, aby jeden svoj žetón otočil obrázkom nahor. Potom žetón odloží do krabice.



Otočiť a vrátiť – tento žetón si hráč položí pred seba. Kedykoľvek ho môže použiť na to, aby sa pozrel na obrázky dvoch svojich žetónov ovocia, potom ich však opäť musí položiť obrázkom nadol. Po použití sa žetón odloží do krabice.



Nový recept nanuka – tento žetón hráči odložia do krabice a zároveň vyložia vedľa herného plánu jeden nový žetón receptu nanuka z balíčku.



Posuň žetón – tento žetón hráči odložia do krabice a zároveň jeden svoj žetón ovocia posunú hráčovi v smere hodinových ručičiek (*každý hráč dá svoj žetón ďalšiemu hráčovi*), a to bez toho, aby sa na obrázok na žetóne pozreli. Môžu si povedať, čo na žetóne je (*alebo čo si pamätajú, že na žetóne je*).



Zmrazenie nanuka – pri tvorbe nanuka môžete žetón zmrazenia položiť na rozpracovaný nanuk a nechať ho zmrazený až do budúcej tvorby nanuka, potom musíte nanuk dorobiť, inak o neho prídete.



Tipni si – hráč, ktorý žetón vytiahol, si z batôžka okamžite vezme ďalší žetón ovocia a tipne si, ktoré ovocie to je. Ak sa trafi, nechá si ho obrázkom nahor, inak ho zahodí. **Labky na pohyb však nevyužívajte.**



Hádaj čo – hráč, ktorý žetón vytiahol, musí ihneď uhádnuť, aké ovocie je na ľubovoľnom jednom z jeho zakrytých žetónov. Ak sa trafi, nechá si ho obrázkom nahor, inak ho zahodí.



Hľadáte inspiráciu? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“!

Chýbí vám komponenta alebo máte nějakou poškodenou? NAPIŠTE NÁM NA: info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

Autor projektu: Olda Rejl
Vedúci realizácie projektu: Marek Vejborný
Grafika: Ján Novodomský Ilustrácie: Filip Pošivač
Autor predlohy: Zbyněk Černík, Malá medvědí knížka
Vyrobené podľa animovaného seriálu z produkcie Bionaut.

