CHAOS
V LESE
MNKY
PRAVIDLA HRY

V lese zavládl zmatek!
Malí medvídci, bobříci, lištičky,
koloušci a ježečci se zabrali
do hry na schovávanou, jenže
teď nemohou najít cestu domů.
Pomůžete mláďatům dostat se
zpátky k rodičům?

HRA OBSAHUJE

1 herní plán

FIGURKY MLÁĎAT

3 medvídky

5 hracích kostek

3 lištičky

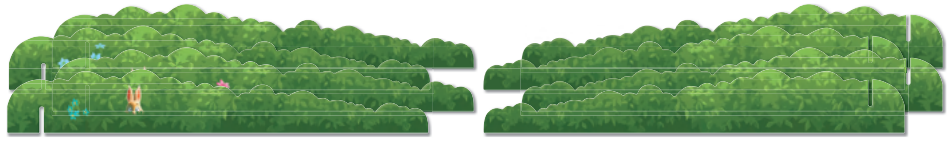
3 bobříky

1 strom

3 koloušky

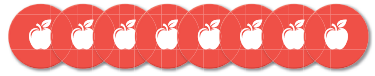
1 kládu

3 ježečky



4× křoví, každé složené ze dvou částí

5 karet



8 žetonů

Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 3 01.04.2026 12:11

Tuto hru lze hrát dvěma způsoby. V kooperativní verzi hrají všichni hráči společně proti hře. V klasické verzi hrají hráči proti sobě a vítězí jeden z nich.

V KOOPERATIVNÍ verzi všichni **spolupracujete** – společně krmte mláďata jablíčky, ať se mohou co nejrychleji pohybovat, a postarejte se tak, aby se všechna bezpečně vrátila domů k rodičům. Ale pozor! Jablíčka musejí skončit na políčku s mláďaty, která potřebujete přesunout. Jablíčka však také ujídají veverky a ptáčci, a pokud je snědí dříve, než se poslední z mláďat vrátí domů, všichni prohráváte!

V KLASICKÉ verzi mezi sebou **soupeříte** – krmte svá tři mláďata jablíčky a dostaňte je tak bezpečně domů. Pokud je to ve vašem zájmu, můžete pomoct i ostatním mláďatům, anebo jim naopak zkomplikovat cestu chytrým přesouváním klády. Dostanete všechna svá mláďata domů jako první?

PŘÍPRAVA HRY

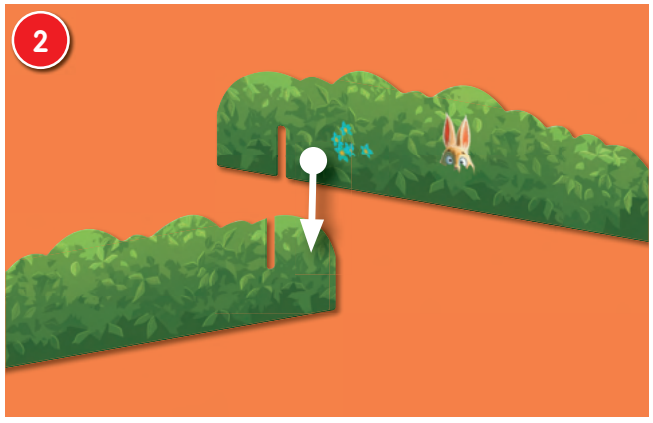
1. Rozložte **herní plán** doprostřed hrací plochy.

2. Sestavte **křoví** a každé dvě spojené části pak postavte do jednoho rohu herního plánu.

3. Na libovolnou hranici mezi dvěma políčky položte **kládu**.

4. Do středu herního plánu postavte **strom**.

5. Všech **15 figurek mláďat** rozmístěte libovolně po herním plánu včetně políčka s lesní stezkou. Na jednom políčku nesmějí být více než dvě stejná mláďata a žádné mládě také nesmí stát na políčku, které je domovem jeho rodiny.



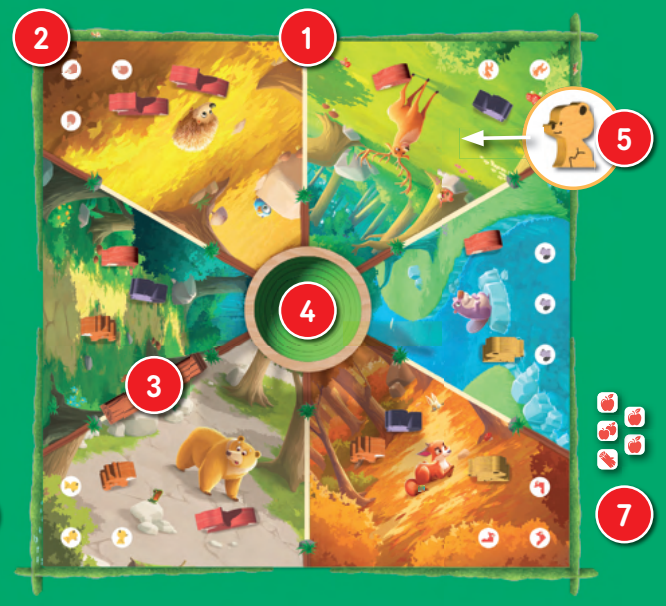
Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 4 01.04.2026 12:12

PŘÍPRAVA PRO KOOPERATIVNÍ VERZI HRY

6 Všech **8 žetonů** položte do řady vedle herního plánu stranou s jablíčkem nahoru.

7 Vedle herního plánu připravte všech **5 hracích kostek**.

8 **Karty** vraťte do krabice, v této verzi hry se nepoužívají.

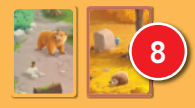


PŘÍPRAVA PRO KLASICKOU VERZI HRY

6 **Žetony** vraťte do krabice, v této verzi hry se nepoužívají.

7 Vedle herního plánu připravte **2 hrací kostky**. Zbývající kostky vraťte do krabice.

8 Všech **5 karet** zamíchejte a poslepu rozdejte po jedné každému hráči. Pokud vás hraje méně než 5, zbývající karty položte lícem nahoru vedle herního plánu.



Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 5 01.04.2026 12:12

KOOPERATIVNÍ VARIANTA (SPOLUPRACUJETE)

CÍL HRY

Pokud hráči všechna mláďata stihnou dostat bezpečně domů dříve, než veverky nebo ptáčci ukradnou všechna jablíčka, vítězí! Když odehrajete 8 kol a některé z mláďat ještě není doma, všichni prohrávají!

HRA

Každé políčko herního plánu (kromě lesní stezky) je domovem jedné zvířecí rodiny. Mláďata ze všech rodin však ve hře zabloudila a potřebují se vrátit domů, každé ke svým rodičům. Aby se malí ježečci, bobříci, medvídci, liščičky a kolousci mohli přesouvat, musíte je krmit jablíčky. Díky jablíčkům je můžete dostat do bezpečí domova.

Hráč, který byl před nejkratší dobou v lese, si jako první vezeme kostky a pustí je na strom uprostřed herního plánu. Pak všichni hráči společně postupně odebírají hrací kostky z herního plánu a posouvají figurky podle toho, co na kostkách padlo. Když na herním plánu žádná kostka nezbyde, je na tahu další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček a může pustit kostky na strom.

Kostky se pouštějí tak, že si jich všech 5 vezmete do jedné ruky a tu podržíte těsně nad stromem. Když potom kostky pustíte, odrazí se od stromu a rozkutálejí se po herním plánu. Kostky, které dopadnou na hranici mezi dvěma políčky, patří na políčko, na němž leží jejich větší část. Pokud některé z kostek dopadnou přesně mezi dvě políčka nebo mimo herní plán, lze je hodit znovu.

***Pozor!** Kam se kostky dokutálejí, můžete výrazně ovlivnit tím, jestli je před puštěním budete držet přesně nad středem stromu, nebo kousek stranou.*

Teď se jako tým musíte rozhodnout, v jakém pořadí a jak kostky použijete.

Z políčka s kostkou, na níž padlo **1 jablíčko**, můžete přesunout jedno mládě o 1 políčko dál (tedy na políčko, které s ním bezprostředně sousedí). Mláďata se nesmějí přesouvat přes kládu ani diagonálně přes strom. Jakmile se mládě přesune, odstraňte kostku, která jeho přesun umožnila, z herního plánu.

Z políčka s kostkou, na níž padla **2 jablíčka**, můžete přesunout jedno mládě o 2 políčka dál. Přesune se právě o dvě políčka, nelze ho přesunout jen o jedno a samozřejmě ani o víc. Mládě se nesmí přesunout na políčko, na kterém už během tahu stálo. Jakmile se mládě přesune, odstraňte kostku, která jeho přesun umožnila, z herního plánu.

***Pozor!** Jablíčka z více kostek ležících na stejném políčku je možné sečíst a kterékoli mládě z tohoto políčka přesunout o výsledný počet políček. Máte také možnost kostku, na níž padlo jablíčko nebo dvě, vůbec nevyužít.*

Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 6 01.04.2026 12:12

Pokud na některé z kostek padl motiv klády, musíte kládu posunout na další hranici mezi políčky ve směru hodinových ručiček bez ohledu na to, na kterém políčku se kostka s motivem klády nachází. Jakmile kládu přesunete, odstraňte tuto kostku z herního plánu.

Kláda blokuje cestu a mláďata ji při přesunu nikdy nesmějí překročit. I když mají pro přesun dost jablíček, hranici s kládou překročit nesmějí, mohou se přesouvat pouze opačným směrem.

Pokud některá z kostek, na nichž padlo jablíčko nebo dvě, skončila na políčku, kde nestojí žádné mládě, nijak v tomto tahu nezasáhne do hry a odstraní se z herního plánu. Pokud se však na políčko s touto kostkou během tahu některé mládě přesune (pomocí jiného jablíčka), lze díky ní posunout toto mládě dál.

Příklad: Jako tým chcete přesunout domů lištičku (z Ježčího palouku). Aby se lištička dostala na sousední políčko, musíte použít kostku s 1 jablíčkem. Na tomto políčku pak leží kostka se 2 jablíčky. Se spoluhráči se dohodnete, že pomocí této kostky přesunete lištičku domů.

Příklad: Potom co se lištička dostala domů, chcete přesunout kládu. Ta se posune ve směru hodinových ručiček na další hranici mezi políčky.

***TIP!** Pořadí, v jakém kostky použijete, si můžete určit sami, takže si ho dobře rozmyslete! Někdy se může hodit nejprve přesunout kládu, protože to pak usnadní přesun některým mláďatům. Jindy může být taktičtější přesunout nejprve některá mláďata a teprve potom kládu.*

Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 7 01.04.2026 12:12

BEZPEČÍ DOMOVA

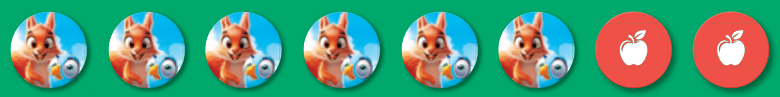
Když se mládě po přesunu dostane na políčko, které obývá jeho rodina, postavte figurku do vyznačeného kroužku. Dané mládě je od této chvíle v bezpečí domova a soupeř už ho nesmí přesouvat.

KONEC HRY

Jakmile se uplatní všech pět kostek nebo se rozhodnete skončit (ale musejí být použity všechny kostky, na kterých padl motiv klády), kolo je uzavřeno. Obraťte jeden žeton vedle herního plánu jablíčkem dolů.

Pokud se všechna mláďata dostanou domů dříve, než se obrátí všech 8 žetonů, vítězíte. Blahopřejeme!

Pokud je všech 8 žetonů obráceno jablíčkem dolů dříve, než jste dostali všechna mláďata domů, jablíčka vám snědli veverky a ptáčci, a vítězí hra. Pokuste se o její porážku znovu!



VARIANTY OBTÍŽNOSTI

Chcete si hru ZJEDNODUŠIT?
Nepouštějte kostky na strom všechny najednou, ale po jedné. Tak lépe ovlivníte, kam se která zakutálí.

Chcete si hru ZTÍŽIT?
Zmenšením počtu žetonů ve hře uberete počet kol, během nichž musíte stihnout dostat mláďata domů.

Příklad: Všechna mláďata se dostala domů před 8. kolem.

Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 8 01.04.2026 12:12

KLASICKÁ VARIANTA (SOUPEŘÍTE)

CÍL HRY

Vítězí ten, kdo jako první dostane všechna tři svá mláďata domů, tedy na políčko jejich rodiny.

HRA

Každé políčko herního plánu (kromě lesní stezky) je domovem jedné zvířecí rodiny. Mláďata všech rodin však ve hře zabloudila a potřebují se vrátit domů, každé ke svým rodičům. Aby se malí ježečci, bobříci, medvídci, lištičky a koloušci mohli přesunovat, musíte je krmit jablíčky. Svá mláďata můžete posouvat k domovu a mláďata soupeřů můžete naopak od domova oddalovat.

Začíná hráč, který byl před nejkratší dobou v lese. Potom se hráči střídají po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na tahu, vezme obě kostky do jedné ruky, podrží je těsně nad stromem a pustí je na něj tak, aby se rozkutálely po herním plánu. Kostka, která dopadne na hranici mezi dvěma políčky, patří na políčko, na němž leží její větší část. Pokud některá z kostek dopadne přesně mezi dvě políčka nebo mimo herní plán, lze ji hodit znovu.

***Pozor!** Kam se kostky dokutálejí, můžete výrazně ovlivnit tím, jestli je před puštěním budete držet přesně nad středem stromu, nebo kousek stranou.*

Teď se na obě kostky podívejte.

Z políčka s kostkou, na níž padlo 1 jablíčko, může hráč, který je na tahu, přesunout jedno z mláďat o 1 políčko dál (tedy na políčko, jež s ním bezprostředně sousedí napravo nebo nalevo). Hráč může přesunout své mládě, ale může se také rozhodnout přesunout mládě, které potřebuje dostat domů jeho soupeř, anebo mládě, které nemá za úkol přesouvat žádný hráč. Mláďata se nesmějí přesouvat přes kládu ani diagonálně přes strom. Jakmile hráč mládě přesune, odstraní z herního plánu kostku, která mu to umožnila.

Z políčka s kostkou, na níž padla 2 jablíčka, může hráč na tahu přesunout jedno z mláďat o 2 políčka dál. Přesune ho právě o dvě políčka, nelze ho přesunout jen o jedno a samozřejmě ani o víc. Mládě se nesmí vrátit na políčko, na kterém už během tahu stálo. Jakmile hráč mládě přesune, odstraní z herního plánu kostku, která mu to umožnila.

Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 9 01.04.2026 12:12

***Pozor!** Jablíčka z více kostek ležících na stejném políčku je možné sečíst a některé mládě z tohoto políčka přesunout o výsledný počet políček. Můžete se také rozhodnout, že kostku, na níž padlo jablíčko nebo dvě, vůbec nepoužijete.*

Pamatujte: Hráč si může určit pořadí, v jakém kostky použije. Někdy může přesunout mládě pomocí kostky, na níž padlo jablíčko nebo dvě, na políčko, na kterém leží další kostka umožňující přesun figurky. Mládě se tak ocitne na dalším políčku s kostkou, na níž padlo jablíčko nebo dvě, a může pokračovat v přesunu s využitím druhé kostky!

Pokud některá z kostek, na nichž padlo jablíčko nebo dvě, skončila na políčku, kde nestojí žádné mládě a ani se na políčko během tahu žádné nepřesune, tato kostka se v tomto tahu nijak nevyužije a odstraní se z herního plánu.

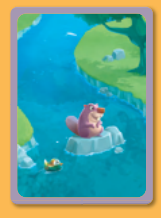
Kláda blokuje cestu a mláďata ji při přesunu nikdy nesmějí překročit. I když mají pro přesun dost jablíček, hranici s kládou překročit nesmějí, mohou se přesouvat pouze opačným směrem.

Pokud na některé z kostek padl motiv klády, musí hráč přesunout kládu na libovolnou jinou hranici mezi dvěma políčky bez ohledu na to, na kterém políčku se kostka s motivem klády nachází. Jakmile kládu přesune, odstraní tuto kostku z herního plánu. Pokud motiv klády padl na obou kostkách, musí hráč kládu přesunout dvakrát (může ji tedy vrátit i na původní místo).

***TIP!** Pořadí, v jakém hráč kostky použije, si může určit sám, takže je třeba si ho dobře rozmyslet! Někdy může být výhodné přesunout nejprve kládu, protože pak je snazší přesunout některá mláďata. Jindy zase může být výhodnější přesunout nejprve určitá mláďata a pak teprve kládu.*

***Pozor!** Přesun klády se musí povinně provést za každou kostku, na které padne motiv klády. Kládu není možné nechat na místě. Kostky, na kterých padnou jablíčka, využít nemusíte, kostky s motivem klády ano.*

Pokud se mládě po provedení tahu přesune na políčko, které je domovem jeho rodiny, postavte figurku do vyznačeného kroužku. Mládě se dostalo do bezpečí domova ke svým rodičům a soupeř už ho nesmí přesouvat.

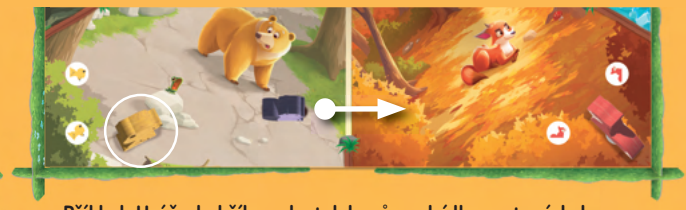


Pokud dostanete domů mládě, které nemáte za úkol dostat domů (ať už patří jinému hráči, nebo nikomu), získáte za odměnu jedno jablíčko a v daném tahu můžete ještě libovolné mládě okamžitě posunout o jedno políčko!

Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 10 01.04.2026 12:12

***Pozor!** Pokud nemůžete přesunout žádné ze svých mláďat, může být výhodné přesunout domů mládě, které nemá za úkol dostat domů žádný hráč. Někdy se dokonce hodí přivést domů mládě soupeře, pokud pak můžete využít odměnu (jablíčko pro libovolné mládě) k tomu, abyste dostali domů své poslední mládě a zvítězili.*

Příklad: Vítězí hráč s bobříkem, protože všichni bobříci se dostali domů.



Příklad: Hráč s bobříkem dostal domů medvídka, za to získal jablíčko, pomocí nějž hned přesune bobříka o jedno políčko.

***TIP!** Pokud nemůžete posunout mládě, které máte za úkol dostat domů, může být pro vás výhodné oddálit mládě soupeře od jeho cíle.*

KONEC HRY

Jakmile hráč přivede domů všechna 3 svá mláďata, hra končí a tento hráč vítězí!

VARIANTY OBTÍŽNOSTI

Chcete si hru ZJEDNODUŠIT?
Nepouštějte kostky na strom najednou, ale jednu po druhé. Tak můžete lépe ovlivnit, kam se která zakutálí.

Chcete mít hru TAKTIČTĚJŠÍ?:
Místo jednoho mláděte přesune jedna kostka, na níž padlo jablíčko nebo dvě, VŠECHNA mláďata jednoho druhu stojící na stejném políčku, přičemž platí všechna pravidla uvedená výše.

MNKY HRY

@mnkyentertainment

Chaos_In_The_Forest_Rulebook_CZ.indd 11 01.04.2026 12:12

Koncept hry: MNKY Entertainment
Vývoj hry: Robert Brouwer, Arjan van Houwelingen
Ilustrace: Maia Zeidan
Design: John van Es
Vývoj produktu: Liselotte Richard

@mnkyentertainment

MNKY ENTERTAINMENT

3-99 1-5 15

© 2026 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2026 REBO International CZ spol. s r.o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
rebo@rebo.cz

www.mnkyentertainment.cz

Z anglického originálu *Chaos in the Forest*
Překlad a redakce českého vydání:
REBO International CZ
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.

1. vydání 2026
004592201G
Vyrobeno a vytištěno v Číně.

Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez předchozího písemného souhlasu MNKY Entertainment. Společnost MNKY Entertainment vyvinula tuto hru s maximální péčí, přesto nemůže nést odpovědnost za jakékoli neblahé následky, ke kterým by mohlo vlivem hry nebo případných chyb v ní dojít.

POZOR! Hra obsahuje malé části, které by nejmenší děti mohly vdechnout, spolknout nebo se jimi zadusit. U dětí do tří let zajistěte při zacházení s hrou dohled dospělé osoby. Některé prvky hry se mohou lišit od obrázků v knížce s pravidly.