

MN
KY

UPUTE ZA IGRANJE

CHAOS IN THE FOREST

U šumi vlada pravi kaos! Nakon igre skrivača, mladunci životinja izgubili su put do kuće. Možeš li im pomoći da pronađu svoje roditelje?

SADRŽAJ



1 ploča za igru

MLADUNCI



3 medvjedića



5 kockica



3 male lisice



3 dabrića



1 stablo



3 laneta



1 deblo



3 ježića



4 grma, svaki se sastoji od dva dijela



5 karata s misijama



8 žetona jabuka

Ovu igru možete igrati na jedan od dva načina. U kooperativnoj verziji igre (zajedničko igranje), svi igraju protiv igre. U natjecateljskoj verziji igre (igranje jedni protiv drugih), pobjeđuje jedan igrač.

KOOPERATIVNO – Pobrinite se da se svi mladunci životinja sigurno vrate svojim roditeljima tako što ćete im dati dovoljno jabuka za brzo kretanje. Ali budite oprezni! Jabuke moraju završiti na polju sa životinjama kojima su stvarno potrebne. Povrh toga, vjeverica i ptica stalno uzimaju sve više i više jabuka. Ako ponestane jabuka prije nego što svi mladunci životinja sigurno stignu kući, svi gube.

NATJECATELJSKO – Pobrinite se da vaša 3 mladunca životinja sigurno stignu kući tako što ćete svoje životinje hraniti jabukama. Pomozite i drugim životinjama da dođu kući ako vam to ide u prilog, te pomrsite planove suigračima mudrim postavljanjem debla. Hoćete li prvi dovesti svoje mladunce kući?

PRIPREMA IGRE

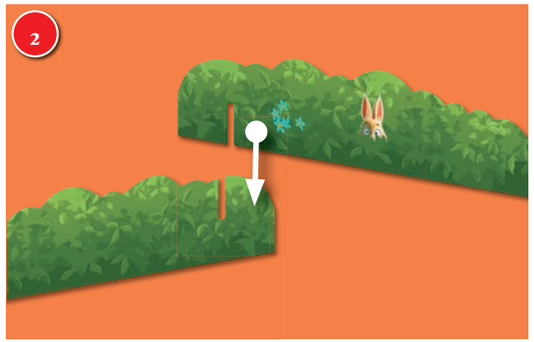
1. Postavite **ploču za igru** na sredinu prostora za igru.

2. Sastavite **4 grma** i postavite po jedan uz svaki kut vanjskog ruba ploče za igru.

3. Postavite **deblo** na bilo koju liniju koja razdvaja dva staništa (polja).

4. Postavite **stablo** u središte ploče.

5. Nasumično rasporedite **15 mladunaca životinja** po ploči, ali pripazite da se najviše dva mladunca iste životinje nađu na istom polju, te da nijedan mladunac nije na polju koje je ujedno i njegovo stanište. Životinje mogu biti i na polju sa šumskom stazom.



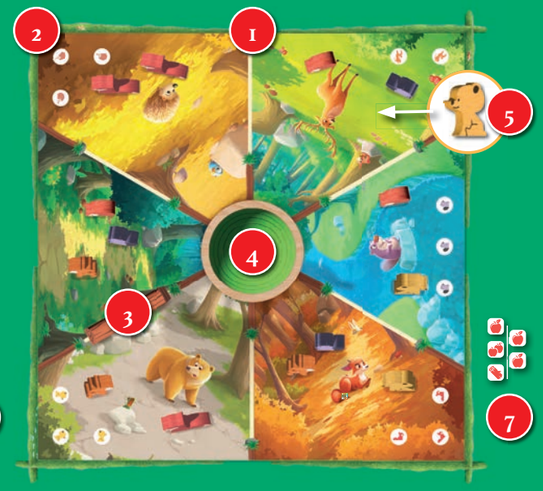


PRIPREMA ZA KOOPERATIVNU IGRU

6. Postavite **8 žetona jabuka** licem prema dolje u niz pokraj ploče.
7. Postavite **5 kockica** pokraj ploče.
8. Vratite **karte s misijama** u kutiju, one se ne koriste u ovoj verziji.



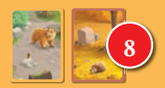


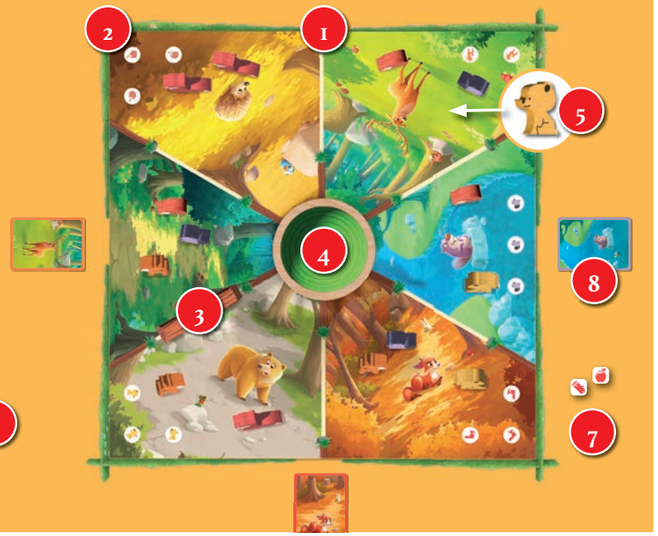


PRIPREMA ZA NATJECATELJSKU IGRU

6. Vratite **žetone jabuka** u kutiju, oni se ne koriste u ovoj verziji.
7. Postavite **2 kockice** pokraj ploče. Preostale 3 kockice vratite u kutiju.
8. Promiješajte **5 karata s misijama** i podijelite po 1 svakom igraču. Ako ima manje od 5 igrača, preostale karte s misijama položite licem prema gore pokraj ploče.







KOOPERATIVNA VARIJANTA (ZAJEDNIČKO IGRANJE)

CILJ IGRE

Ako sve mladunce životinja sigurno dovedete kući prije nego što vjeverica ili ptica pobjegnu sa svim jabukama, svi zajedno pobjeđujete u igri. Ako završi svih 8 rundi, a svi mladunci životinja nisu stigli kući, tada svi gubite.

TIJEK IGRE

Svako stanište na ploči za igru (osim šumske staze) dom je jedne od životinjskih obitelji. Svi mladunci životinja na ploči pripadaju jednoj od tih obitelji (medvjed, lisica, dabar, jelen, jež), ali su se izgubili. Nahranite mladunce životinja jabukama kako biste im omogućili da hodaju. Tako im pomažete da se sigurno vrate svojim roditeljima.
Igrač koji je posljednji posjetio šumu započinje igru tako što baci kockice na stablo. Nakon toga igrate zajedno sve dok se sve kockice ne maknu s ploče, a tada sljedeći igrač, u smjeru kazaljke na satu, može ponovno baciti kockice na stablo.

Kada bacate kockice, uzmite svih 5 kockica u jednu ruku i držite je točno iznad stabla. Zatim pustite kockice da padnu i pričekajte dok se ne otkotrljaju na različita polja na ploči. Sve kockice koje nakon kotrljanja završe na liniji koja razdvaja dva polja pomiču se na ono polje na kojemu se nalazi veći dio kockice. Sve kockice koje slete točno na sredinu između dva polja ili se otkotrljaju izvan ploče mogu se ponovno baciti.



Napomena! *Hoćete li kockice pustiti točno na sredinu iznad stabla ili malo u stranu može značajno utjecati na to kamo će se otkotrljati.*

Kao tim sada morate odlučiti kako ćete iskoristiti kockice i kojim redoslijedom.



Ako kockica koja prikazuje **1 jabuku** sleti na neko polje, možete pomaknuti jednog od mladunaca iz tog staništa za 1 polje u susjedno stanište (ulijevo ili udesno). Mladunce životinja nikada ne smijete pomicati preko stabla. Nakon toga maknite kockicu s ploče.



Ako kockica koja prikazuje **2 jabuke** na neko polje, možete pomaknuti jednu od životinja u tom staništu za 2 polja (ni manje, ni više). Životinja se nikada ne smije pomaknuti na polje na kojemu se već nalazila tijekom tog istog poteza. Nakon toga maknite kockicu s ploče.

Napomena! *Možete zbrojiti jabuke prikazane na više kockica koje se nalaze na istom polju i pomaknuti jednu životinju s tog polja za odgovarajući broj polja. Također možete odlučiti da uopće ne iskoristite kockicu koja prikazuje jednu ili više jabuka.*



Ako kockica koja prikazuje **deblo** sleti na neko polje, **morate** pomaknuti deblo za jedno polje u smjeru kazaljke na satu. Nije važno na kojemu se polju kockica nalazi. Nakon toga maknite kockicu s ploče.

Deblo blokira put. Kada pomičete mladunca životinje, on nikada ne smije prijeći preko debla. Ako bi se mladunac životinje zbog broja jabuka na određenoj kockici trebao pomaknuti preko debla, on se ne može pomaknuti u tom smjeru. Tog mladunca (ili nekog drugog mladunca na istom polju) možete pomaknuti samo u suprotnom smjeru.

Ako kockica koja prikazuje jabuke sleti na polje bez mladunaca životinja, ta se kockica ne može iskoristiti i miče se s ploče. Međutim, ako s nekog drugog polja pomaknete mladunca životinje na ovo polje (koristeći jabuku s druge kockice), tada možete iskoristiti ovu kockicu kako biste tog mladunca pomaknuli još malo dalje.



Primjer: Kao tim želite dovesti kući malu lisicu. Kako biste to učinili, morate iskoristiti kockicu koja prikazuje 1 jabuku da biste lisicu pomaknuli na susjedno polje. Na tom se polju nalazi druga kockica koja prikazuje 2 jabuke. Zajedničkom odlukom tima iskorištavate kockicu s 2 jabuke kako biste lisicu doveli kući.



Primjer: Nakon što je mala lisica dovedena kući, želite pomaknuti deblo. Ono se sada pomiče za jedno polje u smjeru kazaljke na satu.

SAVJET! *Možete sami odlučiti kojim ćete redoslijedom koristiti kockice, pa zato dobro razmislite! Ponekad ćete htjeti prvo pomaknuti deblo jer je nakon toga lakše pomicati pojedine mladunce životinja. Drugi put ćete možda htjeti prvo pomaknuti određene mladunce, a tek onda deblo.*

ŽIVOTINJE KOD KUĆE



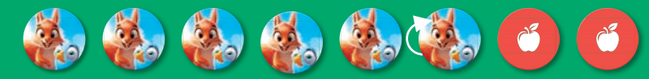
Ako nakon odigranih koraka mladunac životinje završi u staništu svojih roditelja, postavite ga na mjesto prikazano u tom staništu. Ovaj je mladunac sada sigurno stigao kući.

KRAJ IGRE

Nakon što se iskoristi svih 5 kockica ili kada odlučite prestati igrati (pod uvjetom da su iskorištene sve kockice koje prikazuju deblo), runda završava. Okrenite krajnji lijevi žeton jabuke koji je okrenut licem prema dolje tako da sada bude okrenut licem prema gore.

Ako sve mladunce dovedete kući prije nego što se okrene svih 8 žetona jabuka, pobijedili ste u igri! Bravo!

Ako se okrene svih 8 žetona jabuka prije nego što svi mladunci stignu kući, jabuka više nema i izgubili ste igru. Pokušajte ponovno!





VARIJANTE TEŽINE

Kako biste igru učinili LAKŠOM:
Bacajte kockice na stablo jednu po jednu, a ne sve odjednom. To vam omogućuje veću kontrolu nad time gdje bi koja kockica mogla završiti.

Kako biste igru učinili TEŽOM:
Tijekom pripreme igre vratite jedan ili više žetona jabuka u kutiju. Tako ćete imati manje rundi na raspolaganju da dovedete mladunce kući prije nego što izgubite.

Svi mladunci su kod kuće prije 8. runde.

NATJECATELJSKA VARIJANTA (IGRANJE PROTIV DRUGIH IGRAČA)

CILJ IGRE

Prvi igrač koji uspije vratiti sva tri mladunca životinja sa svoje karte s misijom u njihovo stanište pobjeđuje u igri.

TIJEK IGRE

Svako stanište na ploči za igru (osim šumske staze) dom je jedne od životinjskih obitelji. Svi mladunci životinja na ploči pripadaju jednoj od tih obitelji (medvjed, lisica, dabar, jelen, jež), ali su se izgubili. Nahranite mladunce jabukama kako biste im dali snagu za hodanje. Možete pomicati mladunce sa svoje karte s misijom prema njihovom domu kako biste pokušali pobijediti, ili pomicati druge mladunce dalje od njihovih domova kako biste ometali svoje suigrače.

Igrač koji je posljednji posjetio šumu igra prvi. Nakon toga, igrači se izmjenjuju u smjeru kazaljke na satu.
U svom potezu uzmite obje kockice u jednu ruku i držite ruku točno iznad stabla.
Pustite kockice da padnu kako bi se otkotrljale na različita polja na ploči. Sve kockice koje završe na liniji koja razdvaja dva polja pomaknite na ono polje na kojem se nalazi veći dio kockice. Sve kockice koje slete točno na sredinu između dva polja ili se otkotrljaju izvan ploče moraju se ponovno baciti.



Napomena! *Hoćete li kockice pustiti točno na sredinu iznad stabla ili malo u stranu može značajno utjecati na to kamo će se otkotrljati. Sada odigravate akcije s obje kockice.*



Ako kockica koja prikazuje **1 jabuku** sleti na neko polje, možete pomaknuti jednog od mladunaca životinja iz tog staništa za 1 polje u susjedno stanište (ulijevo ili udesno). Možete pomaknuti mladunca sa svoje karte s misijom, ali možete odabrati i pomicanje protivničkog mladunca ili mladunca koji ne pripada nijednom igraču. Životinje nikada ne smijete pomicati preko stabla. Nakon toga maknite tu kockicu s ploče.



Ako kockica koja prikazuje **2 jabuke** sleti na neko polje, možete pomaknuti jednog od mladunaca životinja u tom istom staništu za 2 polja (ni manje, ni više). Životinja se nikada ne smije pomaknuti na polje na kojemu se već nalazila tijekom tog istog poteza. Nakon toga maknite tu kockicu s ploče.

Napomena! *Možete zbrojiti jabuke prikazane na više kockica koje se nalaze na istom polju i pomaknuti jednu životinju s tog polja za odgovarajući broj polja. Također možete odlučiti da uopće ne iskoristite kockicu koja prikazuje jednu ili više jabuka.*

Pazite! Možete sami odrediti redoslijed kojim ćete iskoristiti ove dvije kockice. Ponekad pomoću kockice s jabukama možete pomaknuti mladunca na polje na kojem se nalazi druga kockica s jabukama. Ta životinja tada stiže na polje s tim drugim jabukama te može nastaviti kretanje koristeći i jabuku (ili jabuke) s te druge kockice. Ako se kockica koja prikazuje jabuke nađe na polju bez mladunaca, ona se ne može iskoristiti i miče se s ploče.



Deblo blokira put. Kada pomičete mladunca životinje, on nikada ne smije prijeći preko debla! Ako bi se mladunac zbog broja jabuka/koraka na određenoj kockici trebao pomaknuti preko debla, on se ne može pomaknuti u tom smjeru. Tog mladunca (ili nekog drugog mladunca na istom polju) možete pomaknuti samo u suprotnom smjeru.

Ako se bilo gdje na ploči nađe kockica koja prikazuje deblo, morate pomaknuti deblo na neku drugu liniju koja razdvaja dva polja – sami možete odabrati na koju. Nije važno na kojemu se polju ta kockica nalazi. Nakon toga maknite kockicu s ploče.
Ako se nađu dvije kockice s deblom, morate i deblo pomaknuti dvaput (što znači da ga možete i vratiti na mjesto na kojemu je prethodno bilo).

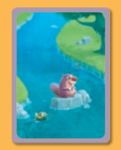
SAVJET! *Možete sami odlučiti kojim ćete redoslijedom iskoristiti obje kockice, pa zato dobro razmislite! Ponekad ćete htjeti prvo pomaknuti deblo jer je nakon toga lakše pomicati pojedine mladunce životinja. Drugi put ćete možda htjeti prvo pomaknuti određene mladunce, a tek onda deblo.*

Napomena! *Pomicanje debla je obavezno za svaku kockicu koja ga prikazuje. Ne možete ostaviti deblo tamo gdje se već nalazi. Korištenje kockica s jabukama je stvar izbora, dok su kockice s deblom obavezne.*

Ako nakon odigranih koraka mladunac završi u staništu svojih roditelja, postavite ga na mjesto prikazano u tom staništu. Ovaj je mladunac sada sigurno stigao kući.



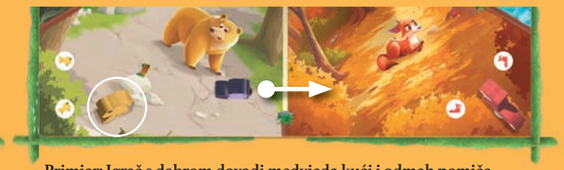
Ako dovedete kući mladunca koji se ne nalazi na vašoj karti s misijom (bilo da pripada drugom igraču ili nijednom igraču), za nagradu dobivate jabuku. Tada možete odmah pomaknuti jednog mladunca po svom izboru za **1 polje**.



Napomena! *Ako ne možete pomaknuti vlastite mladunce, može vam biti od koristi ako dovedete kući mladunca koji se ne nalazi na karti s misijom nijednog igrača. To vam odmah donosi jedan dodatni korak za jednog od vaših mladunaca. Ponekad čak može biti mudro dovesti kući i protivničkog mladunca, ako tu nagradu (dodatni korak) možete odmah iskoristiti kako biste doveli kući svog posljednjeg mladunca i tako pobijedili u igri*



Primjer: Pobijedio je igrač s dabrom jer su svi dabrovi stigli kući.



Primjer: Igrač s dabrom dovodi medvjeda kući i odmah pomiče jednog dabra za jedno polje naprijed.

SAVJET! *Ako ne možete pomaknuti vlastite mladunce, može vam biti korisno pomaknuti mladunca drugog igrača što dalje od njegova cilja.*

KRAJ IGRE

Čim jedan igrač dovede kući sva 3 mladunca sa svoje karte s misijom, igra završava i taj igrač pobjeđuje!

VARIJANTE TEŽINE

Kako biste igru učinili LAKŠOM:
Bacajte kockice na stablo jednu po jednu, a ne obje odjednom. To vam omogućuje veću kontrolu nad time gdje bi koja kockica mogla završiti.

Kako biste igru učinili TEŽOM:
Umjesto pomicanja samo jednog mladunca životinje, sa svakom jabukom možete pomaknuti SVE mladunce iste vrste (koji se nalaze na tom polju), prateći sva uobičajena pravila.



Idejno rješenje: MNKY Entertainment
Razvoj igre: Robert Brouwer, Arjan van Houwelingen
Ilustratorica: Maia Zeidan
Dizajn: John van Es
Razvoj proizvoda: Liselotte Richard

Follow us on: @mnkyentertainment

MNKY ENTERTAINMENT

Arnoudstraat 14 | 2182 DZ
Hillegom | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

3-99 1-5 15

© 2026 MNKY Entertainment. Developed and produced by MNKY Entertainment. All rights reserved. No elements of this game may be reproduced without prior written consent from MNKY Entertainment. MNKY Entertainment has published this game with the utmost care, and will not accept any liability for potential errors or ambiguities appearing in this publication that may lead to damages.

0-3

UPOZORENJE! Opasnost od gušenja. Nije prikladno za djecu mlađu od 3 godine. Sadrži sitne dijelove. Komponente igre mogu se razlikovati od ilustracija korištenih u uputama.