



Sluneční paprsky se blyští v malém jezírku, které se za ranního kuropění utvořilo v zářivě rudém květu bromélie. Tu z vody vyskočí malá skvrnitá pralesnička a hopsá si to po tenkých větvičkách. Horké amazonské slunce neúnavně pálí do korun nejvyšších stromů, ale skrz husté koruny propletených listů prosvítí jen sem tam paprsek. Vzduchem zní hrdelní skřeky vřešťanů a v nedalekém křoví odpočívá párek krásných duhových tukanů. Celé okolí prostupuje bzukot života. Tady žije opravdu všechno: strká se, vzkvétá a roste slunci vstříc.

Herní materiál

- 140 hracích karet pralesa (112 základních a 28 pro pokročilé)
- 21 karet klíčení
- 5 vymešovacích karet (3 základní, 2 pro varianty)
- 50 žetonů bodů
- 3 žetony trofejí Nejvyšší strom
- 1 žeton trofeje Největší prales
- 2 přehledové karty
- 11 karet Proměna
- 10 žetonů zvířat
- 4 startovní karty kmenů




Úvod

Amazonie je hra pro dva hráče, v níž jde o vytvoření co nejharmoničtějšího deštěného pralesa. Ekosystém stojí na vzájemné symbióze a rovnováze mnoha prvků – je zapotřebí vysokých stromů, pestrých rostlin i fauny rozmanitých druhů.

Hra se hraje na 3 kola, tzv. období. V každém se hráči střídají na tahu, vybírají si nové karty z nabídky a hledají vhodné rostliny a zvířata pro svůj prales. Ale pozor – lesu hrozí i nebezpečí: požár, choroby a sucho.

Cíl hry

Na konci každého období se udělují body za sady rostlin, množství a výšku stromů. V závěru získáte ještě body za svá zvířata. Kdo bude mít na konci 3. období více bodů, zvítězí!

V první partii vám doporučujeme nechat v krabici sadu hracích karet pralesa pro pokročilé – jsou označeny symbolem . Až se s hrou více seznámíte, můžete je zamíchat mezi základní karty pralesa.

Přípravu hry pro pokročilé najdete dále, stejně jako sólovou variantu hry a variantu pro 3–4 hráče.

Příprava hry pro 2 hráče

1. Položte doprostřed stolu **vymezovací karty**, čímž vymezíte hrací plochu.
2. Na vhodném místě vytvořte **obecný bank žetonů** bodů, zvířat a trofejí.
3. Zamíchejte **karty klíčení** a vytvořte balíček lícem dolů vedle vymezovací karty období 2/3.
4. Zamíchejte **hrací karty pralesa**, náhodně odeberte 10 a vraťte je do krabice, aniž byste se na ně dívali.
5. Ze zbylých karet vytvořte **3 přibližně stejně velké doplňovací balíčky** a položte je lícem dolů vedle vymezovací karty období 2/3, aby bylo jasné, který balíček patří k aktuálnímu období, který k 2. období a který k 3. období.
6. Z doplňovacího balíčku karet pro aktuální období položte stále lícem dolů jednu kartu pod *Přístětek 1*, dvě pod *Přístětek 2* a tři pod *Přístětek 3*.
7. Každý z hráčů obdrží **jednu startovní kartu kmene**.
8. Hru začne hráč, který jako poslední zaléval nějakou květinu.



Popis hrací karty pralesa

Symbol druhu karty

Technické prvky
(důležité pro hru)

Tematické informace

Patro udává, v jakém patře deštného pralesa se daná rostlina či živočich vyskytuje

Název

Efekt a bodování udává působení karty a podmínky bodování

Latinský název

Doprovodná informace

Hodnota a časování bodování

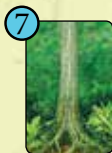
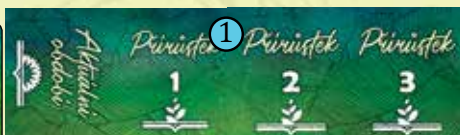
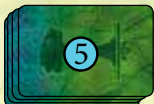
- konec období
- konec hry
- záporné body

Časování efektu
 = konec období
 = ihned

Počet karet v sadě
(Vyjma balíčku klíčení)
 základní sada
 sada pro pokročilé



HRÁČ A



HRÁČ B



Průběh hry

Hráči se střídají na tazích.

Ve svém tahu si hráč vezme do ruky všechny karty balíčku *Přívístek 1* a prohlédne si je. Poté zvolí jednu ze dvou možností: balíček si ponechá, nebo ho vrátí a vezme si další balíček *Přívístek* v pořadí.

Ponechání si balíčku

Vyložte všechny karty balíčku lícem vzhůru do svého pralesa (bude vznikat postupně před vámi na stole). Poté založte nový balíček *Přívístek* – vezměte vrchní kartu z doplňovacího balíčku karet pro aktuální období, a aniž byste se na ni dívali, položte ji lícem dolů na místo balíčku, který jste si právě ponechali. Tím váš tah končí.

Vrácení balíčku

Vraťte celý balíček *Přívístek* opět lícem dolů na své místo, navíc k němu přidejte vrchní kartu z doplňovacího balíčku karet pro aktuální období (aniž byste se na ni dívali).

Takto můžete postupovat u všech balíčků *Přívístek*.

Neponecháte-li si ani jeden, doberte si vrchní kartu z doplňovacího balíčku karet pro aktuální období a vyložte ji lícem nahoru do svého pralesa. Tento krok je **povinný** – není možné v témže tahu vzít znovu balíček, který jste už jednou vrátili, ani si ve svém tahu nevzít žádnou kartu. Novou možnost brát si kartu z některého z balíčků *Přívístek* budete mít až zase v dalším tahu.

Vyložení karet do pralesa

Jak bylo uvedeno, karty představují různé stromy, rostliny a zvířata, jakož i různé další události. Mohou mít různý efekt. Většina vám přinese body na konci období či hry, některé efekty se vyhodnocují v průběhu období a některé okamžitě, jakmile kartu přiložíte do svého pralesa (symbol časování efektu 🕒).

V případě, že si balíček *Přívístek* ponecháte, musíte do svého pralesa přiložit všechny jeho karty, ovšem pořadí můžete zvolit libovolně.

Kmeny a Koruny: Karty *Kmen* lze využít jako základ nového stromu, nebo jako prodloužení (zvýšení) některého kmene již existujícího. Karty *Koruna* se přikládají na vrchol kmene, čímž daný strom zkompletujete. Ke zkompletovanému stromu nelze žádné další karty přikládat. Nemáte-li ve svém pralesě žádný nekompletní kmen, musíte kartu *Koruna* odhodit. Pokud však korunu na některý kmen přiložit můžete, nesmíte ji odhodit.

Zvířata: Na určitých kartách zvířat je uveden efekt, jenž působí jednou za období. Využití efektu si můžete pamatovat např. pootočením karty zvířete. Efekt však nelze využít v tahu, ve kterém jste kartu přiložili.

Sucho: Máte-li do svého pralesa přiložit kartu *Sucho*, musíte z něj hned vybrat jednu kartu a odhodit ji spolu s kartou *Sucho*. Můžete odhodit libovolnou kartu s výjimkou karet *Kmen* a *Koruna* vyhodnocených stromů. Nemáte-li v pralesě žádnou takovou kartu, nemá karta *Sucho* žádný efekt (pouze ji odhodíte).

Karty ostatních typů prostě položte kamkoli do svého pralesa, jejich význam viz dále.

Příklad jednoho tahu hráče



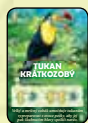
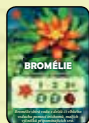
1. Martin je začínajícím hráčem. Podívá se na kartu tvořící balíček *Přírůstek 1*, aniž by ji ukazoval soupeři. Je to *Monstera* a Martin se rozhodne ji vrátit. Položí ji zpět na své místo lícem dolů a přidá k ní novou kartu z doplňovacího balíčku aktuálního období.



2. Poté se Martin podívá na obě karty z balíčku *Přírůstek 2*. Jsou to karty *Pralesnička amazonská* a *Děšť*. Opět je soupeři neukazuje. I tento balíček se Martin rozhodne vrátit a přidá k němu jednu novou kartu z doplňovacího balíčku.



3. Martin si vezme do ruky tři karty posledního balíčku *Přírůstek*. Rozhodne se si je ponechat a vyloží je před sebe na stůl lícem vzhůru.



4. Na závěr Martin vezme vrchní kartu z doplňovacího balíčku a vytvoří nový základ balíčku *Přírůstek 1*. Řada přichází na Zuzanu, která si jako první prohlédne balíček *Přírůstek 1*.



Konec období

Jakmile je doplňovací balíček aktuálního období vyčerpán, pokračujte jako obvykle, jen při vracení balíčku *Přívěstek* nepřidávejte žádnou kartu. V této situaci nesmíte vrátit poslední balíček *Přívěstek*, který je ještě ve hře. Období končí, jakmile jsou všechny balíčky *Přívěstek* rozebrány.

Máte-li si dobrat kartu z doplňovacího balíčku aktuálního období v důsledku efektu některé karty v situaci, kdy je rozebrán, vezměte si kartu z doplňovacího balíčku pro následující období. Probíhá-li právě 3. období, doberte si jednu z karet, které jste v rámci přípravy hry vrátili do krabice.

Vyhodnocení na konci období

Oba hráči si sečtou dosažené body níže uvedeným způsobem a vezmou si z banku žetony bodů v odpovídající hodnotě. V každém kroku začíná hráč, který si ponechal poslední balíček *Přívěstek* v tomto období.

1. Zvířata

Proveďte efekt všech karet zvířat ve svém pralesě s časováním konec období.

2. Semínka

Máte-li ve svém pralesě alespoň jednu kartu *Semínko*, doberte si 3 karty z balíčku klíčení. Za každou svou kartu *Požár* si navíc doberte ještě jednu další kartu. Za každou kartu *Semínko* ve vašem pralesě si ze všech takto dobraných karet můžete jednu přidat do svého pralesa, ostatní vraťte dospod balíčku klíčení. Karty *Semínko* ze svého pralesa poté odhodte.



Máte-li v pralesě více karet Semínko, dobíráte si za všechny dohromady jen 3 karty klíčení, ale můžete si z nich více karet ponechat – za každou kartu Semínko jednu.

3. Nebezpečí

Máte-li ve svém pralesě přesně 2 karty *Požár*, odhodte ze svého pralesa 2 libovolné karty rostlin (máte-li je). Máte-li více karet *Požár*, požár se šíří, oba hráči musejí odhodit po jedné libovolné kartě rostliny ze svého pralesa.



Karty *Choroba* působí stejně, jen se místo karet rostlin odhazují karty zvířat.

4. Stromy

Vyhodnoťte všechny zkompletované stromy, které ještě nebyly vyhodnoceny. Počet bodů za každou kartu *Kmen* je na ní uveden, za každou kartu *Koruna* nula až dvojnásobek bodů za počet karet *Kmen* v daném stromě. Poté položte na takový strom libovolný žeton zvířete, aby bylo zřejmé, že již byl vyhodnocen.



Hráč, jenž má ve svém pralese nejvyšší zkompleťovaný strom, získá žeton trofeje Nejvyšší strom pro dané období (1/2/3) v hodnotě 3/4/5 bodů.

Žeton Nejvyšší strom položte přímo na strom, za nějž jste trofej získali – v příštích obdobích už se tento strom nebude brát v úvahu.

V případě shody dostanou příslušný počet bodů oba hráči. Místo žetonu Nejvyšší strom použijte standardní žetony bodů.

Za zkompleťované stromy, za něž jste v daném období trofej nezískali, můžete získat trofej v dalším období!



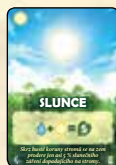
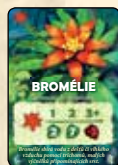
Dosud nezkompleťované stromy se nevyhodnocují a zůstávají v pralese do dalšího období. Vyhodnocených stromů se netýkají žádné efekty karet přiložených v dalších obdobích, ale můžete za ně získat trofej a budou se počítat při závěrečném vyhodnocení největšího pralesa.

5. Rostliny a počasí

Započítejte si body za všechny karty rostlin a počasí (*Děšť* a *Slunce*) ve svém pralese.

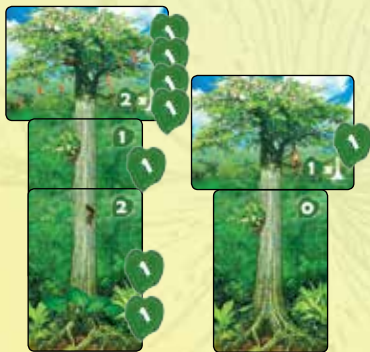
6. Úklid

Po vyhodnocení období odhodte ze svého pralesa všechny karty kromě stromů (karty *Kmen* a *Koruna*) a zvířat. Za zvířata se přidělují body až na konci hry.



Příklad vyhodnocení 3. období

1. Martin získává 8 bodů za stromy, které zkompleťoval v tomto období. Za první strom jsou to $2 + 1 = 3$ body za kmen a $2 \times 2 = 4$ body za korunu, za druhý strom je to $0 + 1 = 1$, celkem tedy 8 bodů.



2. Dále získává Martin 8 bodů za rostliny – 2 za jednu *Bromélii* a 6 za tři *Kapradiny*. Za jedinou *Monsteru* nezíská žádný bod.



Příprava dalšího období

Pokud právě skončilo 1. nebo 2. období, připravte další. Přemístěte příslušný doplňovací balíček na místo pro karty aktuálního období a připravte všechny tři balíčky *Přívěstek* jako v 1. období.

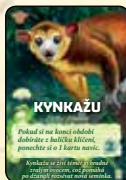
Začíná hráč, který má aktuálně méně bodů.

Konec hry

Po vyhodnocení 3. období následuje závěrečné vyhodnocení zvířat a největšího pralesa.

Jedinci a páry zvířat

Na kartě jedince s efektem je uvedeno, kolik za danou kartu získáte bodů, na kartě jedince do páru je uvedeno, kolik získáte bodů, budete-li mít jen danou jednu kartu, a kolik za kompletní pár (viz příklad).



Největší prales

Hráč, v jehož pralesě je více zkompleťovaných stromů, získá žeton trofeje Největší prales a s ním 10 bodů. V případě shody opět získají plný počet bodů oba hráči.



Kdo získá více bodů, vítězí! V případě shody rozhoduje počet karet zvířat, trvá-li shoda, končí partie nerozhodně.

3. Martin získá 5 bodů za pár karet *Děšť* a *Slunce*. Za samotnou kartu *Děšť* nezíská žádný bod.

4. Následuje závěrečné vyhodnocení zvířat. Za jednu kartu *Tukan* získá Martin 1 bod, za první *Pralesničku* 2 body, za druhou 5 (protože tvoří pár s první *Pralesničkou*). Za samotného *Lenochoda* získá 2 body.

5. Zuzana zkompletovala strom s 3 kartami *Kmen*, takže získá trofej Nejvyšší strom pro 3. období. Oba hráči porovnají počet zkompleťovaných stromů, Martin jich má ve svém pralesě 5, Zuzana jen 4, takže Martin získává i trofej Největší prales a s ním 10 bodů!



Rejstřík všech karet pralesa

Kmen (18): Každá karta má hodnotu 0, 1 nebo 2 body. Tyto body se přidělují na konci období, pokud je strom kompletní. Kartu *Kmen* lze použít pro prodloužení existujícího stromu nebo založení nového. Rozhodnout se musíte v okamžiku, kdy danou kartu přikládáte do svého pralesa.

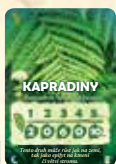


Koruna (11): Tyto karty se přikládají navrch kmene, čímž dojde ke zkompletování stromu. Nemáte-li v pralesě žádnou kartu *Kmen*, kam byste mohli kartu *Koruna* přiložit, musíte ji odhodit. Máte-li však alespoň 1 kartu *Kmen*, kam ji můžete přiložit, kartu *Koruna* odhodit nesmíte. Bodová hodnota karty *Koruna* odpovídá násobku počtu karet *Kmen* tvořících daný strom – 0×, 1× nebo 2× a vyhodnocuje se spolu s kartami *Kmen* na konci období.

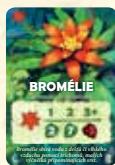


Rostliny

Kapradiny (13): Máte-li jich lichý počet, získáte 2 body za každou, za jejich sudý počet nezískáte nic



Bromélie (11): Za jednu jsou 2 body, za dvě 7, za jakýkoli vyšší počet celkem – 3 body.



Monstera (11): Máte-li jich alespoň 3, získáte celkem 8 bodů, jinak nezískáte žádný bod.

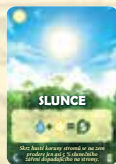
Semínka

Semínko (5): Máte-li na konci období alespoň jednu kartu *Semínko*, doberete si 3 karty z balíčku klíčení. Za každou kartu *Požár* pak po jedné další kartě klíčení. Za každou kartu *Semínko* si si smíte přidat do svého pralesa **jednu z těchto dobraných karet**. Zbylé karty klíčení vraťte dospod jejich balíčku, samotné karty *Semínko* poté odhodte.



Počasi

Děšť a Slunce (8 od každé): Za každý pár získáte 5 bodů. Za karty bez svého protějšku nezískáte nic.



Nebezpečí

Sucho (3) : Hned musíte ze svého pralesa odhodit jednu libovolnou kartu libovolného druhu. Někdy se to může hodit, např. při odhození karet *Požár* nebo *Choroba*. Poté odhodte i kartu *Sucho*.



Požár (6): Máte-li na konci období přesně 2 karty *Požár*, musíte ze svého pralesa odhodit dvě libovolné karty rostlin (karet *Kmen* a *Koruna* se to netýká). Máte-li karet *Požár* více, musíte vy i váš soupeř odhodit po jedné kartě rostlin. Za každou kartu *Požár* si na konci období můžete dobat o 1 kartu klíčení více.



Choroba (6): Máte-li na konci období přesně 2 karty *Choroba*, musíte ze svého pralesa odhodit dvě libovolné karty zvířat. Máte-li karet *Choroba* více, musíte vy i váš soupeř odhodit po jedné kartě zvířat.



Zvířata (6 párů)

Všechny druhy zvířat ve hře mají dvě karty, prakticky vždy jednu s efektem, druhou do páru. Karta s efektem má nějaký efekt využitelný jednou v každém období a také danou bodovou hodnotu. Karta do páru udává počet bodů, pokud ji budete mít samotnou, a počet bodů, pokud budete mít celý pár. Tyto body se přičítají k bodům za kartu s efektem.

Karty zvířat se na konci období neodhazují – zůstávají do dalších období a body se za ně vždy přidělují až při závěrečném vyhodnocení na konci hry.

Přehled efektů

Psohlavec zelený: Jednou za období si můžete vzít 1 kartu z balíčku *Přivístek*, který jste vrátili. Zbylé karty tohoto balíčku ponechte na svém místě.

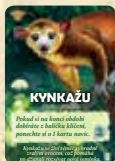
Kynkažu: Dobíráte-li si na konci období z balíčku klíčení, můžete si ponechat o 1 kartu víc, než na kolik máte nárok.

Mravenec Atta: Jednou za období smíte odhodit 1 kartu ze svého pralesa, i úplně na konci období před vyhodnocením.


Pralesnička amazonská: Jednou za období můžete před svým tahem přidat ke každému balíčku *Přivístek* po 1 kartě z doplňovacího balíčku pro aktuální období. Pokud je ke konci období doplňovací balíček vyčerpán, nedoplňujte kartu na místo vyčerpaného balíčku *Přivístek*, do ostatních balíčků *Přivístek* doplňte karty z doplňovacího balíčku dalšího období (z krabice, hrajete-li poslední období).

Lenochod kápoový: Jednou za období si smíte dobat 2 karty z doplňovacího balíčku místo 1, pokud vrátíte všechny 3 balíčky *Přivístek*.

Tukan krátkozobý: Jednou za období si můžete před svým tahem prohlédnout jeden z balíčků *Přivístek*.



Varianty pro pokročilé

Jakmile se s hrou seznámíte, můžete si hru zpestřit přidáním karet pro pokročilé. Jsou označeny symbolem .

Můžete si zvolit jednu z následujících alternativ:

- 1. Rostliny a nebezpečí:** Z nových karet přidejte mezi karty pralesa jen karty rostlin a nebezpečí.
- 2. Nová zvířata:** Vyřadte ze základních karet pralesa všechny karty zvířat a nahraďte je novými.
- 3. Rostliny, nebezpečí a nová zvířata:** Vyřadte ze základních karet pralesa všechny karty zvířat a přidejte všechny nové karty (rostliny, nebezpečí i zvířata).
- 4. Mix zvířat:** Přidejte mezi karty pralesa nové karty rostlin a nebezpečí a 6 nebo 7 libovolných či náhodně určených párů zvířat.

Rejstřík nových karet pralesa

Rostliny

Penízovka (2): Ve svém tahu smíte odhodit tuto kartu a 1 další kartu ze svého pralesa a dobrat si 1 kartu z doplňovacího balíčku aktuálního období. Tu můžete vyložit do svého pralesa nebo ji odhodit.

Liány (3): Za každou kartu *Liány* dostanete tolik bodů, kolik máte v pralesě kompletních stromů.

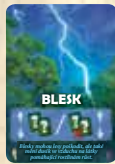
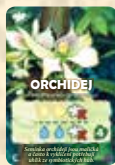
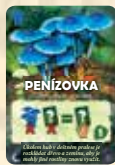
Orchidej (3): Liší-li se na konci období počet karet *Děšť* a počet karet *Slunce* ve vašem pralesě o alespoň 2, musíte kartu *Orchidej* odhodit před vyhodnocením.

Heliamfora (2): Pod tuto kartu můžete lícem dolů zasunout 1 z karet z balíčku *Přívěstek*, místo abyste ji vyložili do svého pralesa. Pod každou kartu *Heliamfora* se vejde nejvýše 1 takto uložená karta – případnou předchozí musíte vyložit do svého pralesa. Na konci období kartu *Heliamfora* odhodíte jako obvykle, ale uloženou kartu můžete vyložit do pralesa do dalšího období.

Nebezpečí

Blesk (2): Získáte-li tuto kartu, musíte rozhodnout, zda vy i váš soupeř doberte 2 karty z doplňovacího balíčku a přidáte je každý do svého pralesa, nebo zda naopak každý ze svého pralesa 2 karty odhodíte. Poté kartu *Blesk* rovněž odhodte. Ve hře 3–4 hráčů volíte jednoho soupeře.

Plíseň (2): Při vyhodnocování karet *Požár* a *Choroba* na konci období odhodte 1 kartu rostliny, jichž máte v pralesě nejvíc. V případě shody můžete zvolit 1 z nich libovolně.



Zvířata

Lviček zlatý: Jednou za období doberte po 1 kartě z doplňovacího balíčku za každou kartu *Koruna* ve svém pralesě. Rozhodnout se využít efekt této karty smíte jen na začátku svého tahu, dříve než se podíváte na první balíček *Pivnístek*. Karty, které se vám nehodí, můžete odhodit.

Sklípan největší: Jednou za období smíte vrátit všechny karty nebezpečí z balíčku *Pivnístek* zpět. Karty nebezpečí, které vracíte, ostatním neukazujte. Do tohoto balíčku *Pivnístek* navíc přidejte novou kartu z doplňovacího balíčku.

Motýl Harmonia: Tato karta může při vyhodnocení na konci období platit jako jedna karta *Monstera*, *Kapradiny* nebo *Bromélie*. Přidejte ji ke zvolené sadě, musíte však mít alespoň jednu takovou rostlinu. Pokud tento efekt motýla využijete, po vyhodnocení období ho spolu s rostlinami odhodte.

Hoacin chocholatý: Jednou za období zasuňte ponechaný balíček *Pivnístek* lícem dolů pod tuto kartu. Před zahájením vyhodnocení na konci období musíte všechny karty zasunuté pod tuto kartu otočit lícem nahoru a vyložit do svého pralesa.

Vřešťan černý: Jednou za období můžete balíček *Pivnístek* odhodit místo vrácení. Založte novou kartou z doplňovacího balíčku jako obvykle.

Jaguár americký: Na konci každého období musí soupeř odhodit jednu náhodně určenou kartu zvířete ze svého pralesa. Ve hře 3–4 hráčů volíte jednoho soupeře.

Kosman zakrslý: Při závěrečném vyhodnocení určete všechny výšky kompletních stromů ve vašem pralesě. Za každé **různé** číslo dostanete 1 bod (resp. 2 body, máte-li oba kosmany).



Varianta Proměnlivá období

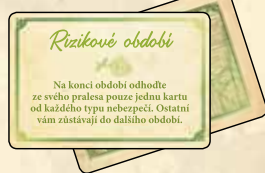
Tato varianta přináší do hry prvek klimatické či meteorologické změny mezi jednotlivými obdobími.

Příprava hry: Zamíchejte všechny karty *Proměna* a položte na stůl jejich balíček lícem dolů.

Na začátku každého období otočte horní kartu lícem vzhůru. Efekt bude působit po celé období. Na konci období kartu odhodte (v dalším období bude platit nová).

Karta Období vzrůstu: Mají-li oba hráči stejně vysoký nejvyšší strom, každý si vezme jednu kartu zvířete z pralesa soupeře (provádějte současně, není možné si vzít zpět kartu, kterou vám právě soupeř uzmul).

Varianta Proměnlivá období lze hrát i v 3 a 4 hráčích, ale ne v sólové hře (viz dále).



Sólová hra: Duch pralesa

V sólové hře změříte síly s virtuálním soupeřem – Duchem pralesa. Hraje se podle obvyklých pravidel s následujícími úpravami.

Příprava hry: Hru připravte jako obvykle, jen vy ani Duch pralesa nezačíná s žádnou kartou *Kmen*.

Chcete-li si hru usnadnit, můžete začít se startovní kartou kmene. Chcete-li si hru ztížit, může naopak Duch pralesa začít se startovní kartou kmene navíc (viz dále).

Hrajete-li s kartami pro pokročilé, vyřadte karty *Penízovka*, *Heliamfora* a *Blesk*.

Průběh hry:

- Na začátku každého období dostane Duch pralesa 1 kartu startovního kmene.
- V každém období začínáte vy.
- Vy hrajete jako obvykle. Kdykoli vrátíte balíček *Přirůstek*, karty nebezpečí v něm otočte lícem vzhůru.
- Při vyhodnocování na konci období začínáte ve všech krocích vždy vy.

Výběr balíčku Přirůstek za Ducha pralesa

V tahu Ducha pralesa postupujte takto:

1. Duch bere vždy ten balíček *Přirůstek*, v němž je nejvíce karet lícem dolů. V případě shody bere balíček, kde je méně karet lícem vzhůru. Trvá-li shoda, bere balíčky zleva doprava (podle pořadí).
2. Přidejte po 1 kartě do balíčků *Přirůstek*, které Duch přeskočil.
3. Za každou kartu nebezpečí lícem dolů, kterou Duch dobere, přidejte jednu novou kartu z doplňovacího balíčku do balíčku *Přirůstek 3*.
4. Karty balíčku *Přirůstek*, které získá Duch, vyložte do jeho pralesa dle následujících pravidel.

Vyložení karet do Duchova pralesa

Za Ducha vykládejte karty *Kmen* podle stromů v obou pralesech takto:

- Má-li Duch 0 nebo 1 nekompletní strom, založí nový.
- Duch nejprve vyloží všechny karty *Kmen*, až potom karty *Koruna*.
- Duch přidá kmen k svému nejvyššímu nekompletnímu stromu, pokud máte vy ve svém pralese vyšší strom, za který jste ještě nedostali trofej. Jinak přidá kmen tak, aby všechny jeho nekompletní stromy měly pokud možno stejnou výšku.
- Získá-li Duch kartu *Koruna*, přiloží ji k nejvyššímu nekompletnímu stromu ve svém pralese.

Dobírání a odhazování karet za Ducha

Má-li Duch volit, postupujte takto:

- Obecné pravidlo: vždy volte tak, aby Duch získal co nejvíce bodů nebo ztratil co nejméně bodů. Je-li na vybranou, můžete si vybrat.
- Stromy: za Ducha berte v úvahu možnost zisku trofejí a v případě stejné výhodnosti různých možností zkompletujte strom.

Efekty karet

Odhazení karet: Jak bylo uvedeno, karty *Penízovka*, *Heliamfora* a *Blesk* se v sólové hře nepoužívají.

Bonus za karty nebezpečí: Má-li na konci období Duch celkem více karet nebezpečí než vy, získává 7 bodů.

Zvířata: Karty zvířat s efektem nemají pro Ducha žádný efekt. Duch získá za každé zvíře dvojnásobný počet bodů, než je na dané kartě uvedeno. Jsou-li uvedeny záporné body, neodečítá si Duch nic (záporné body se považují za 0).

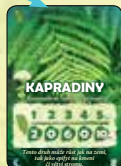
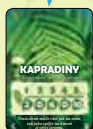
Příklad tahu Ducha



1. Duch bere balíček *Příruček 3*, protože je v něm nejvíce karet lícem dolů.



2. Do balíčku *Příruček 1 a 2* přidejte po kartě z doplňovacího balíčku, protože je Duch přeskočil. Duch dobral 1 kartu nebezpečí lícem dolů (*Sucho*), přidejte do balíčku *Příruček 3* o 1 kartu navíc (celkem tedy 2).



3. Za Ducha vložte jeho získané karty do jeho pralesa. Založí nový strom, protože má jen 1 nekompletní strom. Dále do jeho pralesa vložte kartu *Kapradiny* a za kartu *Sucho* odhodte kartu *Kmen* s hodnotou 0, protože to je jeho nejslabší karta.

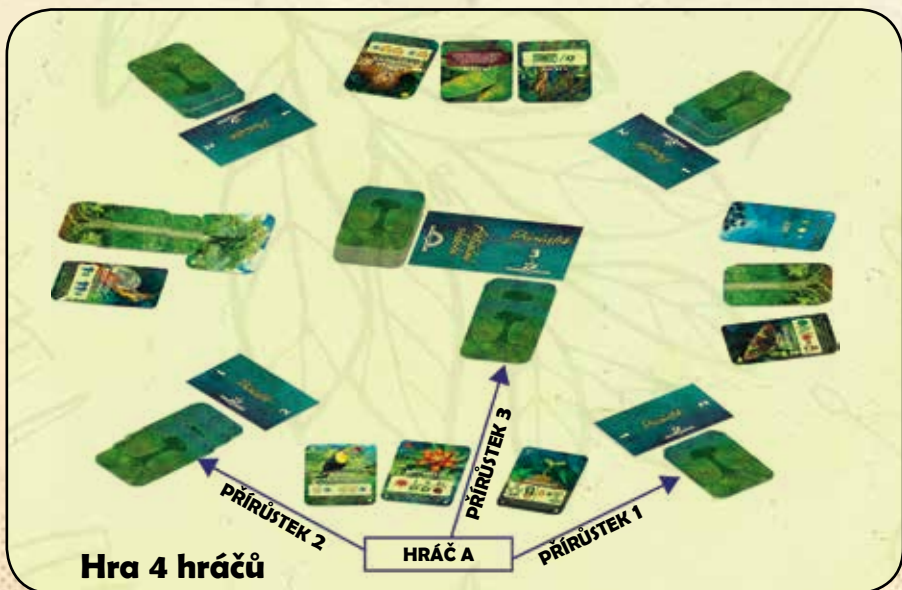
Hra pro 3 a 4 hráče

Hraje se podle obvyklých pravidel s následujícími úpravami. Je nezbytné, aby všichni hráči dobře znali pravidla hry pro 2 hráče a pokud možno alespoň jednu partii ve dvou již absolvovali.

Hru je možno hrát jak v základním režimu, tak v režimu pro pokročilé.

Příprava hry

1. Položte doprostřed stolu vymežovací kartu pro tuto variantu hry, nahoru stranou s nápisem *Aktuální období* a *Přirůstek 3*.
2. Do prostorů mezi každými dvěma hráči položte další vymežovací karty tak, aby k hráči vpravo směřoval *Přirůstek 2* a k hráči vlevo šipka s nápisem *Přirůstek 1*. Tentýž jeden balíček tak bude pro jednoho balíčkem *Přirůstek 1* (každý hráč ho bude mít po své pravici) a pro druhého balíčkem *Přirůstek 2* (po levici).
3. Zamíchejte všechny hrací karty pralesa. Ve hře tří hráčů jich ze hry bez nahlížení vyřadte 10 jako obvykle, ve hře čtyř hráčů žádné nevyřazujte.
4. Ve hře 3 a 4 hráčů se hraje jen na 2 období, karty pro hru proto rozdělte na dva přibližně stejně velké balíčky, jeden položte jako doplňovací pro aktuální období k vymežovací kartě uprostřed stolu, druhý na vhodné místo poblíž.
5. Z doplňovacího balíčku položte 1 kartu ke každé vymežovací kartě mezi hráči a 2 karty k vymežovací kartě uprostřed stolu. Balíčky *Přirůstek 1* a *2* tak budou mít na začátku hry 1 kartu, balíček *Přirůstek 3* bude mít 2 karty.



Průběh hry

Hra ve 3 a 4 hráčích probíhá podobně jako hra ve dvou s těmito úpravami:

Balíčky Přírůstek

V této verzi nejsou balíčky *Přírůstek* společné všem hráčům, ale balíčky *Přírůstek 1 a 2* budete sdílet se soupeřem vlevo, resp. vpravo, jen balíček *Přírůstek 3* je společný všem.

Ve svém tahu si budete i nadále prohlížet postupně balíčky *Přírůstek* podle pořadí a přidávat kartu z doplňovacího balíčku do každého balíčku *Přírůstek*, který vrátíte, jako obvykle. Můžete postupovat takticky podle toho, jak vypadá prales dotčeného soupeře vlevo a vpravo.

Ponecháte-li si balíček *Přírůstek 3*, doplňte do něj 2 nové karty místo 1.

Konec období

Období končí, jakmile hráč na tahu nemá možnost vzít si žádný balíček *Přírůstek*. Je lhostejné, zda v některém jiném balíčku *Přírůstek* ještě karty zbývají – všechny odhodte.

2 období

Jak bylo uvedeno, hraje se jen na 2 období. Trofej Nejvyšší strom má v prvním období hodnotu 3 body, ve druhém 4 body. Trofej Největší prales má hodnotu jen 5 bodů místo 10.

Nebezpečí

Požár a Choroba: Máte-li v pralesě alespoň 3 stejné karty těchto druhů, týká se efekt všech hráčů – každý musí odhodit 1 kartu rostlin nebo zvířat.

Blesk: Efekt této karty se týká vás a jednoho vámi určeného soupeře.

Zvířata

Efekty týkající se balíčků *Přírůstek* uplatněte jen na ty, k nimž máte přístup vy. Například efekt *Pralesníčky amazonské* přidá kartu do balíčku po vaší levici, po vaší pravici a uprostřed stolu.

Tiráž

Autor: Tim Eisner

Ilustrace a grafický design: Vincent Dutrait

Vývoj: Ben Eisner, Tekela Fisherová, Mac Nelson

Český překlad: Karel Vlasák

V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10