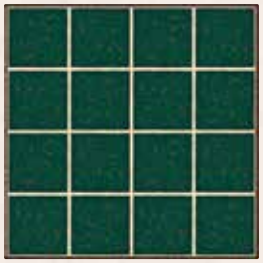
DIVOČINA
SEVERNÍ AMERIKY
PRAVIDLA HRY

DIVOČINA
SEVERNÍ AMERIKY

Divočina Severní Ameriky je hra založená na principu vytváření vzorů vykládáním karet, inspirovaná divokou přírodou a zájmem o její zachování. 1 až 4 hráči se chopí rolí biologů snažících se vytvořit co nejvyváženější ekosystémy. Komu se to podaří nejlépe, získá nejvíce bodů a zvítězí!

HERNÍ MATERIÁL

(Podrobnosti o provedení deluxe viz str. 12.)



4 desky hráčů

8 karet prostředí
(*4 různé po 2*)

154 karet druhů
(*77 různých po 2*)

10 karet tajných úkolů

1 zápisník

Expediční deník
(*pro sólový režim*)

líc

rub

10 destiček
zvláštních akcí

pravidla hry

66 žetonů
výzkumu

6 zalepených
obálek

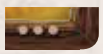
80 žaludů (*v hodnotách 1 a 3*)

1 žeton
začínajícího
hráče

1 počítadlo a ukazatel času

POPIS KARET DRUHŮ

Pozn.: Karty s tímto symbolem v pravém dolním rohu jsou určeny pro hru 3 a 4 hráčů, viz dále.



1. název
2. lesy a pralesy
3. pouště a stepi
4. řeky a mokřady
5. hory a polární oblasti
6. jméno ilustrátora
7. symbol klíčového druhu
8. symbol ohroženého druhu
9. symbol sledovaného druhu
10. hodnota
11. symbol ročního období:

jaro léto podzim zima

PŘÍPRAVA HRY

1. Přidělte každému hráči jednu desku.
2. Hrajete-li sólově (další podrobnosti o změně přípravy hry v sólové hře se dozvíte později) nebo ve 2 hráčích, nechte v krabici karty druhů označené symbolem 3+ vpravo dole. Všechny karty druhů určené pro hru zamíchejte a vytvořte dobírací balíček lícem dolů uprostřed stolu. Vedle nechte místo pro postupně vznikající odhazovací hromádku.

symbol 3+

3. Vyložte 6 vrchních karet z dobíracího balíčku lícem nahoru do nabídky na stole tvořící řadu.
4. Vylosujte 5 destiček zvláštních akcí a položte je na stůl lícem nahoru. Zbylé destičky nechte v krabici.
5. Roztřiďte karty prostředí a vyložte je lícem nahoru na stůl do čtyř sloupečků.
6. Zamíchejte karty tajných úkolů a každému hráči rozdejte jednu. Zbylé karty nechte v krabici.
7. Vytvořte obecný bank žaludů (platidlo v této hře) a žetonů výzkumu na vhodném místě.
8. Ukazatel času položte na políčko počítadla podle počtu hráčů:
   - sólová hra: políčko 4
   - 2 hráči: políčko 5
   - 3 hráči: políčko 6
   - 4 hráči: políčko 7
9. Hráč, který je klíčovým organismem pro zachování ekosystému vaší rodiny či herní skupiny, určí, kdo bude začínajícím hráčem a obdrží žeton začínajícího hráče.
10. Každému hráči přidělte počáteční zásobu žaludů v celkové hodnotě podle jeho pořadí na tahu (během hry si můžete kdykoli rozměňovat):
    - začínající hráč: 5 žaludů
    - druhý hráč v pořadí: 6 žaludů
    - třetí hráč: 7 žaludů
    - čtvrtý hráč: 8 žaludů

Jste připraveni zahájit hru! Začíná ji svým prvním tahem začínající hráč.

PRŮBĚH HRY

žeton výzkumu

symbol klíčového druhu

Hra se hraje na jednotlivá kola, v nichž každý hráč provede vždy jeden tah. Vaším úkolem je postupně vykládat karty na svou desku tak, abyste vytvářeli propojené ekosystémy a plnili své tajné úkoly. Ekosystém je řada nebo sloupec sousedících karet se stejným symbolem prostředí a nepřerušenou stoupající nebo klesající posloupností hodnoty. Kvalitu ekosystému zvyšují žetony výzkumu a symboly klíčových druhů. Tajné úkoly se plní vytvářením skupin karet předepsaných tvarů s předepsanými symboly.

Poznámka autora: Klíčový druh – může jím být jakýkoli organismus od zvířat a rostlin po houby a bakterie – je tmelem, který drží celý ekosystém pohromadě. Nemusí to být největší nebo nejrozšířenější druh, ale pokud zmizí, vyvolá to řetězovou reakci, jejímž následkem je rozpad struktury a biodiverzity celého systému. Přestože všechny prvky ekosystému jsou vzájemně provázané jemnou sítí vztahů a vazeb, klíčové druhy hrají při udržení rovnováhy ekosystému rozhodující roli.

TAH HRÁČE

Ve svém tahu máte vždy na výběr provedení **jednoho** z následujících kroků:

- **Nová karta:**
  - Vyberte si jednu z karet druhů v nabídce.
  - Vyložte ji na svou desku.
- **Zvláštní akce:**
  - Vyberte si jednu destičku zvláštních akcí ležící lícem nahoru, proveďte akce na ní uvedené a destičku otočte rubem nahoru,

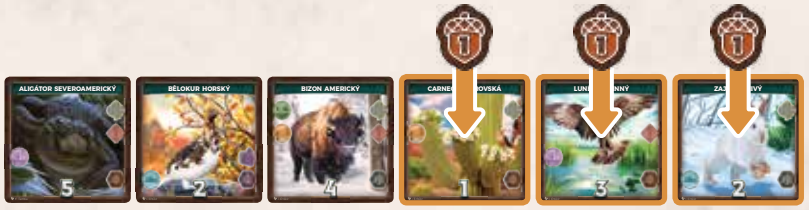
    NEBO
  - proveďte akce uvedené na všech destičkách zvláštních akcí aktuálně ležících rubem nahoru, otočte je lícem nahoru a posuňte ukazatel času o 1 políčko doprava.

Poté doplňte nabídku novou kartou či kartami z balíčku (v důsledku zvláštních akcí může chybět více než jedna). Tím váš tah končí, na řadě je spoluhráč po levici.

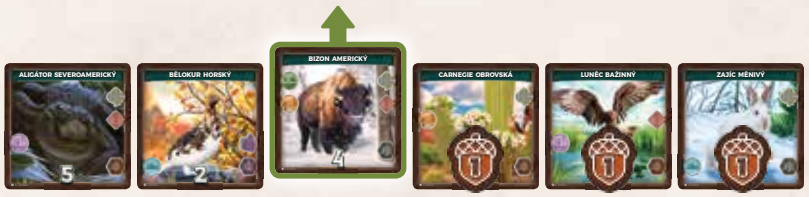
NOVÁ KARTA

1. VOLBA NOVÉ KARTY Z NABÍDKY

A. Vyberte si libovolnou kartu druhů z nabídky 6 karet lícem nahoru na stole.
Příklad: Klára si vybere kartu bizona amerického.



B. Zaplaťte za vybranou kartu tak, že na každou další kartu v nabídce vpravo od zvolené karty položíte po 1 žaludu.
Příklad: Klára položí po 1 žaludu na karty carnegie obrovské, luňce bažinného a zajíce měnivého.



C. Vybranou kartu vyložte lícem nahoru na libovolné prázdné pole na svou desku (příklad viz násl. strana). Pokud na vybrané kartě ležely nějaké žaludy, vezměte si je do své zásoby.
Příklad: Na kartě bizona, kterou si vzala Klára, žádný žalud neležel.

2. VYLOŽENÍ KARTY NA DESKU

Kartu můžete vyložit na libovolné prázdné pole desky. Za to obdržíte z banku po 1 žaludu za každý shodný symbol prostředí na sousedících kartách, ať už jsou to karty druhů či prostředí (za sousedící považujeme karty dotýkající se stranou, nikoli rohem).

Příklad: Klára umístí kartu bizona dle obr. (a).

Dostane 4 žaludy:

- 2 za symboly lesy a pralesy, pouště a stepi na sousedící kartě kojota prérijního (b),
- 2 za symboly lesy a pralesy, pouště a stepi na kartě vlka rudohnědého (c).

získané žaludy

Na rovněž sousedící kartě prostředí hory a polární oblasti není žádný shodný symbol prostředí (d) a žádná další karta s kartou bizona nesousedí.

Podrobnější popis karet prostředí viz str. 6.

ZVLÁŠTNÍ AKCE

Tento krok vám umožní využít efekty na 5 destičkách zvláštních akcí ve hře.

Můžete si vybrat buď jednu destičku lícem nahoru, nebo všechny destičky rubem nahoru.

Líc (bílá): Proveďte akce uvedené na lícové straně jedné vybrané destičky, poté destičku otočte rubem nahoru.

Rub (žlutá): Proveďte akce uvedené na všech destičkách ležících aktuálně rubem nahoru v libovolném pořadí, jednu po druhé. Poté všechny tyto destičky otočte lícem nahoru a posuňte ukazatel času na počítadle o jedno políčko doprava.

Spodní okraj destičky udává symboly akcí uvedené na opačné straně, ty se samozřejmě nevyhodnocují.

1. Klára se ve svém tahu rozhodne pro krok Zvláštní akce a provede akce všech destiček ležících rubem nahoru:

   a. Položí žeton výzkumu na některou svou kartu se symbolem ohroženého druhu, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

   b. Položí žeton výzkumu na některou svou kartu prostředí, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

   c. Vezme si z banku 2 žaludy.

2. Následně otočí všechny 3 tyto destičky lícem nahoru.

3. Na závěr posune ukazatel času na počítadle o 1 políčko doprava.

Provedení všech akcí je nepovinné s výjimkou efektů se symbolem . **Vždy platí, že žetony výzkumu lze pokládat jen na karty, na nichž dosud žádný žeton výzkumu neleží.** Podrobný popis všech efektů najdete na str. 16.

KARTY PROSTŘEDÍ

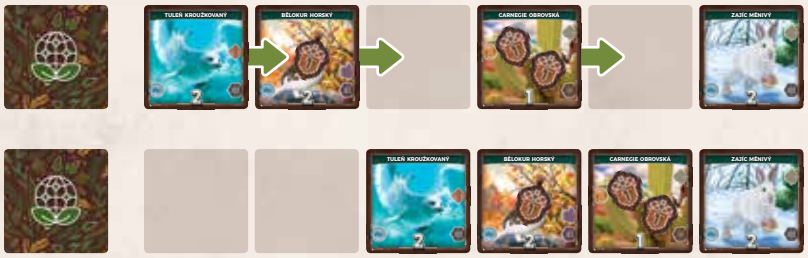
Jednou za tah, před provedením obvyklého kroku Nová karta / Zvláštní akce nebo po něm, můžete utratit 10 žaludů (vraťte je do banku) (a), vzít si 1 kartu prostředí ze stolu a vyložit ji na libovolné prázdné pole na své desce.

Na každé kartě prostředí je uveden symbol daného prostředí (b) a symbol ročního období (c), lze ji však považovat za kartu libovolné hodnoty od 1 do 5 (d).

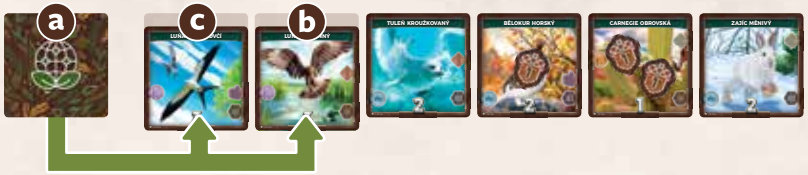
Při vyložení karty prostředí na desku získáte žaludy za shodné symboly prostředí na sousedících kartách jako obvykle.

Při vyhodnocování můžete kartě prostředí přiřadit jinou hodnotu při vyhodnocování řady a jinou při vyhodnocování sloupce (viz podrobněji dále).

KONEC TAHU A DOPLNĚNÍ NABÍDKY



Na konci svého tahu posuňte všechny zbylé karty druhů v nabídce doprava podle obrázku.



Poté doplňte do nabídky nové karty druhů z dobíracího balíčku (a) zprava doleva tak, aby jich bylo v nabídce zase 6.

V tomto příkladu byla nejprve vyložena do nabídky karta luněc bažinný (b), poté luňák vlaštovčí (c).

Dojde-li dobírací balíček, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.

KONEC HRY A VYHODNOCENÍ

Jakmile kterýkoli hráč zaplní poslední prázdné pole na své desce, nebo jakmile ukazatel času dosáhne políčka 0, dohraje se právě probíhající kolo a hra končí.

Vyhodnoťte všechny ekosystémy a splněné tajné úkoly, navíc dostane každý hráč jeden bod za každé 3 své zbylé žaludy.

1. EKOSYSTÉMY (POSTUPKY)

Ekosystém je řada nebo sloupec alespoň 2 karet se stejným symbolem prostředí s nepřerušenou stoupající nebo klesající postupkou hodnot. **Za každou kartu v ekosystému získáte 1 bod.**

SPRÁVNĚ VYTVOŘENÝ EKOSYSTÉM

Tyto karty tvoří nepřerušenou rostoucí postupku hodnot (a) a všechny mají stejný symbol prostředí (b), takže celá tato řada karet je ekosystém.

NESPRÁVNĚ VYTVOŘENÝ EKOSYSTÉM

V této řadě nebyl vytvořen žádný ekosystém. Sice všechny hodnoty jsou stoupající (c), ale na sousedících kartách, kde je řada hodnot nepřerušená, není na všech stejný symbol prostředí (d). Dvojice sousedících karet se stejným symbolem prostředí zase nemá nepřerušenou postupku hodnot (e). Samotná jedna karta nikdy ekosystém netvoří.

MAXIMÁLNĚ JEDEN EKOSYSTÉM V ŘADĚ NEBO SLOUPCI

V každé řadě či sloupci desky je možné vyhodnotit maximálně jeden ekosystém, proto pokud jich vytvoříte více, vyberte a započítejte ten hodnotnější.

V této řadě najdeme dva ekosystémy. I když je na všech kartách stejný symbol prostředí (a), vždy pouze dvě karty tvoří nepřerušenou postupku hodnot (b, c). Je možné vyhodnotit pouze jeden z obou ekosystémů a výhodnější je ten, který obsahuje kartu se symbolem klíčového druhu (d), jak se dozvíte dále.

Také v této řadě najdeme dva ekosystémy (a, b). Všechny karty tvoří nepřerušenou vzrůstající postupku hodnot, ale nemají všechny stejný symbol prostředí. Delší ekosystém se symbolem pouště a stepi (b) přinese více bodů.

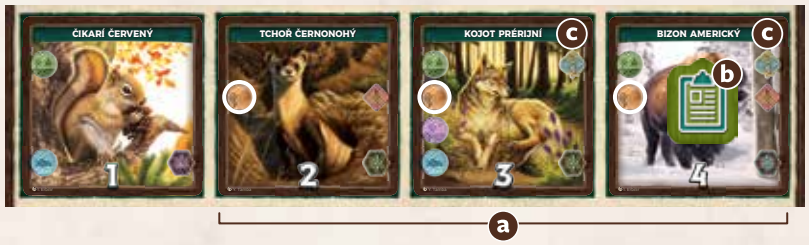
2. ŽETONY VÝZKUMU

Za každý žeton výzkumu na kartě vyhodnocovaného ekosystému si přičtěte **1 bod.**

Tuto řadu tvoří 4 karty se symbolem prostředí hory a polární oblasti a s klesající nepřerušenou postupkou hodnot (a), navíc na dvou kartách leží žetony výzkumu. Celý ekosystém má hodnotu 6 bodů.

3. SYMBOLY KLÍČOVÉHO DRUHU

Za každý symbol klíčového druhu na kartě ve vyhodnocovaném ekosystému můžete daný ekosystém vyhodnotit ještě jednou.



Tento ekosystém tvoří 3 karty (a), na jedné navíc leží žeton výzkumu (b), takže má základní hodnotu 4 body. Na dvou kartách tohoto ekosystému navíc najdeme symbol klíčového druhu (c), takže se vyhodnotí ještě podruhé a potřetí. Celkem vám tento ekosystém přinese 12 bodů!

4. KARTY PROSTŘEDÍ

Karta prostředí v ekosystému může mít libovolně přiřazenou hodnotu od 1 do 5. Hodnota se může lišit v řadě od hodnoty ve sloupci! Táž karta prostředí tedy například může mít hodnotu 2 pro ekosystém v řadě a hodnotu 3 pro ekosystém ve sloupci.

V této řadě může mít karta prostředí (a) hodnotu 2, čímž vznikne ekosystém o 4 kartách. Protože na dvou kartách se vyskytuje symbol klíčového druhu (b), přinese vám 12 bodů!

5. OBVYKLÉ CHYBY

Přestože první 3 karty (a) mají rostoucí hodnoty a stejný symbol prostředí hory a polární oblasti (b), nejedná se o nepřerušenou postupku (chybějí hodnoty 2 a 4). Zde ekosystém nevznikl.

Karty prostředí mohou nabývat pouze hodnot 1 až 5, takže poslední dvě karty v řadě (d) nemohou tvořit postupku 5 a 6. Ovšem kartě prostředí můžete přiřadit hodnotu 4 (c), takže tyto dvě karty mohou vytvořit ekosystém s klesající postupkou, který bude mít hodnotu 2 body.

6. ŽALUDY

Za každé 3 žaludy, které vám zbydou, získáte 1 bod.

ZÁPISNÍK

BODOVACÍ TABULKA

HRÁČ				
S1				
S2				
S3				
S4				
Ř1				
Ř2				
Ř3				
Ř4				
TAJNÉ ÚKOLY				
ŽALUDY				
CELKEM				

Získané body můžete přehledně zapsat do zápisníku. Uvádí každý sloupec i řadu zvlášť, má řádek pro tajné úkoly i žaludy.

Pokud vám zápisník dojde, můžete si stáhnout nové listy z webové stránky **www.mindok.cz**.

7. TAJNÉ ÚKOLY

Splněním tajných úkolů můžete získat velké množství bodů. Na každé kartě tajných úkolů jsou vyznačeny 4 úkoly (a, b, c, d). Každý diagram udává, jaké vzorce karet s požadovanými symboly máte na své desce vytvořit. Přehled všech diagramů najdete na str. 9. Každý další splněný úkol vám přinese větší množství bodů (e)!

Karta tajných úkolů

Poznámka: Vzorce uvedené na kartách tajných úkolů mohou být libovolně natočené a za každý úkol se přidělují body jen jednou, i když požadovaných vzorců vytvoříte více.

Příklad: Tomáš by získal za tajné úkoly 24 bodů (e), protože splnil všechny čtyři tajné úkoly:

a. Vytvořil vzorec „L“ tří karet se symbolem léto. Připomínáme, že vzorec může být libovolně natočený či převrácený (a).

b. Má dvě karty se symboly ohroženého druhu, které se dotýkají rohem (b).

c. Vytvořil řadu tří karet se symbolem sledovaného druhu (c).

d. Má celkem alespoň 4 karty se symbolem podzim (d).

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ

Soňa a Jan právě dohráli partii hry. Obr. vpravo ukazuje desku Soni na konci hry. Celkem získala Soňa 87 bodů, Jan pouze 78, takže vítězem se stává Soňa. Podrobný rozpis viz str. 10.

BODOVACÍ TABULKA

HRÁČ	Soňa	Jan		
S1	3	10		
S2	12	3		
S3	0	9		
S4	15	6		
Ř1	9	10		
Ř2	10	6		
Ř3	9	12		
Ř4	3	9		
TAJNÉ ÚKOLY	24	10		
ŽALUDY	2	3		
CELKEM	87	78		

SHODA

V případě shody rozhoduje, komu z dotčených hráčů se podařilo splnit více tajných úkolů, trvá-li shoda, rozhoduje větší počet zbylých žaludů. Trvá-li stále shoda, končí partie remízou.

TAJNÉ ÚKOLY
24 BODŮ

ŽALUDY
2 BODY

CELKEM 87 BODŮ

PŘEHLED VŠECH TAJNÝCH ÚKOLŮ

Vzorec tvaru „L“: Musíte mít na své desce 3 karty s uvedeným symbolem, tvořící vzorec tvaru „L“.

Řada 2 karet: Musíte mít na své desce alespoň 2 sousedící karty s uvedeným symbolem.

3 karty: Musíte mít kdekoli na své desce alespoň 3 karty s uvedeným symbolem.

Diagonála: Musíte mít na své desce alespoň 2 karty s uvedeným symbolem, které se dotýkají rohem (diagonálně).

Řada 3 karet: Musíte mít na své desce alespoň 3 sousedící karty s uvedeným symbolem.

4 karty: Musíte mít kdekoli na své desce alespoň 4 karty s uvedeným symbolem.

PODROBNÝ POPIS PŘÍKLADU VYHODNOCENÍ

Zde naleznete podrobný popis vyhodnocení příkladu ze str. 9.

DESKA

SLOUPCE

Sloupec 1: Karty tisovec Montezumův, kulík hvízdavý a luňák vlaštovčí tvoří ekosystém prostředí řeky a mokřady za **3 body**.

Sloupec 2: Karty kořenovník obecný, králík východoamerický a kojot prérijní tvoří ekosystém prostředí řeky a mokřady za 3 body. Žeton výzkumu na kartě králíka přináší další bod, dílčí součet je 4. Na kartách kořenovníku a kojota je symbol klíčového druhu, tento ekosystém se vyhodnocuje třikrát a přináší celkem **12 bodů**.

Sloupec 3: V tomto sloupci nevznikl žádný ekosystém, **0 bodů**.

Sloupec 4: Karty puma americká, sokol stěhovavý, jelenec ušatý a chřestýš rohatý tvoří ekosystém prostředí pouště a stepi za 4 body. Žeton výzkumu na kartě pumy přináší další bod, dílčí součet stoupá na 5. Na kartách pumy a sokola je symbol klíčového druhu, celý ekosystém se vyhodnocuje třikrát a přináší celkem **15 bodů**.

ŘADY

Řada 1: Karty bizon americký a puma americká tvoří ekosystém prostředí pouště a stepi za 2 body. Žeton výzkumu na kartě pumy přináší další bod, dílčí součet stoupá na 3. Na obou kartách je symbol klíčového druhu, celkem přináší tento ekosystém **9 bodů**. Na kartě kořenovníku obecného je rovněž symbol klíčového druhu, ale tato karta není součástí ekosystému, takže se nepočítá.

Řada 2: Karty tisovec Montezumův, králík východoamerický, luněc bažinný a sokol stěhovavý tvoří ekosystém prostředí řeky a mokřady za 4 body. Žeton výzkumu na kartě králíka přináší další bod, dílčí součet stoupá na 5. Na kartě sokola je symbol klíčového druhu, celý ekosystém se vyhodnocuje dvakrát a přináší celkem **10 bodů**.

Řada 3: V této řadě vznikly tři ekosystémy. První tvoří karty kulík hvízdavý a kojot prérijní v prostředí řeky a mokřady, druhý karty kojot a želva Agassizova v prostředí pouště a stepi a třetí karty želva a jelenec ušatý rovněž v prostředí pouště a stepi. Soňa volí druhý z nich, protože na obou kartách, kojota i želvy, je symbol klíčového druhu a tento ekosystém přinese nejvíce bodů, celkem **9 bodů**.

Řada 4: Karty kamzíka běláka a pižmoně severního tvoří ekosystém prostředí hory a polární oblasti za 2 body. Žeton výzkumu na kartě pižmoně přináší další bod, celkový součet je **3 body**.

TAJNÉ ÚKOLY

Soňa splnila všechny 4 úkoly a získala tedy plný počet **24 bodů**:

Vzorec tvaru „L“: Karty kojota prérijního, kamzíka běláka a pižmoně severního tvoří požadovaný vzorec a je na nich požadovaný symbol jara.

Řada 2 karet: Na kartách luňce bažinného a želvy Agassizovy je symbol ohroženého druhu a karty spolu sousedí (tvoří sloupec, to je v pořádku, řada může být libovolně natočena, tedy může tvořit sloupec).

Řada 3 karet: Na kartách luňáka vlaštovčího, kamzíka běláka a pižmoně severního je symbol sledovaného druhu a všechny tvoří řadu.

4 karty: Na kartách medvěda baribala, tisovce Montezumova, luňce bažinného, jelence ušatého i chřestýše rohatého je symbol léta. Jejich pozice na desce je lhostejná a nevadí, že je jich celkem dokonce 5, stačily by 4.

ŽALUDY

Soně zbyly žaludy v celkové hodnotě 7, za ně získává další **2 body**.

CELKOVÝ SOUČET

Celkem Soňa získává **87 bodů**.

SÓLOVÝ REŽIM S VYUŽITÍM EXPEDIČNÍHO DENÍKU

Sólový režim hry nabízí navazující řadu dobrodružství doprovázenou možností prožít příběh začínající bioložky v prvním roce její vědecké kariéry. Celý příběh je podrobně popsán v Expedičním deníku.

Expediční deník

Doporučujeme, abyste všech 20 dobrodružství podnikli v uvedeném pořadí, protože obtížnost se bude postupně zvyšovat. Je to vhodné i proto, že budete zalepené obálky rozlepovat podle čísel, čímž se do hry postupně dostanou další karty druhů v zamýšleném pořadí.

zalepené obálky

Jakmile se však s hrou dostatečně seznámíte, můžete klidně rozlepit všechny obálky a vrhnout se rovnou na dobrodružství, které vás zaujme nejvíce. Karty z rozlepené obálky můžete zamíchat mezi ostatní a hrát, jako by byly nedílnou součástí balíčku. Můžete je také vrátit do obálek, např. proto, aby mohla hru hrát jiná skupina. Přehled najdete na zadní straně Expedičního deníku.

Příprava hry v sólovém režimu je v zásadě shodná s hrou ve více hráčích, ale každý scénář obsahuje drobné úpravy přípravy (a) i průběhu hry (b).

V případě rozporu zvláštních pravidel uvedených v Expedičním deníku (b) se základními pravidly mají přednost zvláštní pravidla.

EXPEDICE 1:
PRVNÍ DEN

Dnes budu poprvé pracovat jako kvalifikovaná bioložka. Profesor Howell mi vzkázal, abych byla ráno v místním parku, kde se seznámím s jeho známou, dr. Mazaovou. Abych řekla pravdu, byla jsem trochu zklamaná. Když jsem si představovala svůj život terénní bioložky, měla jsem na mysli daleká místa s mohutnými vodopády a tmavými jeskyněmi, ne obyčejný místní park.

Dorazila jsem na určené místo a když jsem uviděla tým biologů, kteří už na mě čekali, trošku mě to znervóznilo. Mnoho z nich mělo nášivky a odznáčky z předchozích expedic a jejích vybavení nezlo známky častého používání. Se svým zbrusu novým vybavením z bundou bez třepetů jsem si připadala dost nepatřičně. Pak si nás zavolala dr. Mazaová, aby nám vysvětlila dnešní úkoly.

Máme projít park a zaznamenat všechny rostliny a zvířata, přičemž se máme zvlášť soustředit na knísda a nory. Loni byly turistické trasy v parku upraveny tak, aby lidé co nejméně rušili místní živočichy. Data, která sesbíráme, nám řeknou, jak se tyto změny ovětčily.

Pracuji ve dvojici s jednou z nejzkušenějších terénních pracovnic, etoložkou Kirou McCloudovou. Ze školy si pamatuji, že etolog zkoumá chování zvířat. Cestou lesem mi popsala, jak poznám různá zvířata podle vzhledu i zvuku, což se ukázalo být mnohem těžší než poslech v učebně na univerzitě. V jednu chvíli jsem byla naprosto ohromena dokonalým otiskem tlapy - bohatě jen psí. Kira se smála a říkala, že všichni noví biologové dělají takové začátečnické chyby. Cvik prý dělá mistra a časem rozeznám stopy kněd na první pohled. Za celý den jsme zaznamenali mnoho nových knísd a nor, což znamená, že změny vedení tras se vyplatily.

VŽDYCKY JSEM MILOVALA LEZLA NA DUBY.

a

PŘÍPRA[illegible]Y

1. Zamíchejte karty druhů a 6 vrchních vyložte do nabídky jako obvykle.
2. Použijte destičky zvláštních akcí č. 3, 4 a 9.
3. K dispozici jsou všechny karty prostředí.
4. Vezměte si kartu tajných úkolů č. 10: Pozorování chování.
5. Hru začínáte s 5 žaludy.

b

ZVLÁŠTNÍ PRAVI[illegible]

Žádná.

ÚKOL

Musíte získat alespoň 50 bodů.

TADY MOJE DOBRODRUŽSTVÍ ZAČÍNÁ!

příklad scénáře v Expedičním deníku

KOOPERATIVNÍ REŽIM

Hru lze hrát i kooperativně ve více hráčích. Jedná se o drobnou úpravu sólového režimu a je určena všem, kdo si chtějí užít dobrodružství s jedním či více přáteli.

Hraje se podle všech pravidel sólového režimu s následujícími úpravami:

1. Hráči mají jednu společnou desku a zásobu žaludů.
2. Určete začínajícího hráče, ten je na tahu jako první. Hráči se mohou během hry radit, ale poslední slovo má vždy hráč na tahu.
3. Pokračujte po směru hodinových ručiček jako obvykle. Doporučujeme, abyste spolupracovali jako opravdový tým a zároveň dali hráči na tahu vždy prostor uplatnit svá vlastní rozhodnutí, aby si hru všichni užili.

ŽETONY PŘÍBĚHU

Rubová strana žetonů výzkumu slouží v sólovém a kooperativním režimu mnoha různým účelům spojeným s příběhem hry. Jejich použití je vždy popsáno v příslušném scénáři. Ve hře více hráčů v soutěžním režimu se nepoužívají.

žetony příběhu

VERZE DELUXE

označení verze deluxe

Hru vydáváme alternativně též v provedení deluxe.

DESKY HRÁČŮ

Oboustranné desky v tomto provedení se vyznačují standardní zelenou plochou na jedné straně a tematickými obrázky na straně druhé. Je jedno, kterou stranu použijete. Desky také není třeba sestavovat ze segmentů.

NEOPRENOVÁ PODLOŽKA

Tato podložka slouží jako centrální herní plán, kam můžete vykládat jednotlivé druhy herního materiálu, abyste si udrželi lepší přehled. Podložka je rolovací.

1. Žaludy
2. Karty prostředí
3. Žetony výzkumu
4. Destičky zvláštních akcí
5. Počítadlo času
6. Dobírací balíček karet druhů
7. Nabídka
8. Odhazovací hromádka

NA TESTOVÁNÍ HRY SE PODÍLELI

Diana Haydenová, Kristine Birkelová, Gabriel Meyer, Andrew Enriquez, Brooks Boyd, Timothy Meyer, Brandon Geier, Eric Yorkston, Brook Davis, Zawadi Berg Svela, Ben Kanelos, Jacob Trithart, Tylor Murray, Phil Gross, Amanda Panda Wongová, Joseph Piro, Ryan Horricks, Christopher James Garcia, Dorianne Bernierová, Kenrick Carlson Keh, Gordon Helle, Sergio Garcia, Robin Adelmann, Beth Johnsonová, Jon Merkle, TenPH, Andrew Hiener, Jim Bottomley, Jason Bierema, Julius Besser, Emily Baudotová, Tom Sheen, Cole Nevins, Gary Stitely, Alexa Chaplinová, Lauren Zammitová, J-Ann Gonzalesová, Delton Brack, Anne Kucharski, Ilja Ušakov, Jeffrey Berman, Daniel Wynter, Abram Towle, Daniel Schaublin, Ian McBride Smith, Alex DeRadke, Miguel Albornoz, Greg Medhurst, Charlie Sheridan, Ted Brown, Henri Whitehead, Scott Cowan, Dade Murphy, Tim Latshaw, John Tucker, Brian Chandler, Dennis Ventola, Maggie Scudderová, Shane Hendrickson, Kevin White, Kevin Pham, Lance Stack, Chris Stewart, Daniel Stephens, Codie B Hogbin, Daniel S Chenin, Justin Bird, Paki Villota, Kevin Lewis

PODĚKOVÁNÍ AUTORA

Věnováno mojí rodině, která tu byla vždy pro mě, podporovala mě, poskytovala mi zázemí a byla ochotná hrát se mnou stolní hry v jakoukoli denní či noční hodinu!

Zvláštní poděkování zaslouží přátelé a poradci v práci, mimo jiné: Rose Gauntlet Entertainment, naši úžasní zkušební hráči, kolektiv Plaid Hat Games, Frank Balog, Adam Tarr, Gordon Helle and the Meyers Boys.

Jeffrey Joyce

POZNÁMKA PŘEKLADATELE: Do hry byly zařazeny karty mnoha různých živočišných i rostlinných druhů, z nichž některé jsou z našeho pohledu tak exotické, že ani nemají oficiální české druhové jméno. V takových případech jsme si vypomohli latinskými názvy. Můžete si je pojmenovat dle libosti a případně nám své návrhy poslat. Kdo ví, třeba se jednoho dne prosadí i do vědecké nomenklatury ☺.

TIRÁŽ

AUTOR
Jeffrey Joyce
Isaac Vega

ILUSTRACE
Irem Erbilirová
Yan Tamba
Alyssa Menoldová
Patricia Casarrubiosová

UMĚLECKÉ VEDENÍ
Isaac Vega
Sam Vega
Irem Erbilirová

GRAFICKÝ DESIGN
David Richards
Saša Litviněnko
Dimitrij Litviněnko

TEXT PŘÍBĚHU
Lindsey Rodeová

REDAKCE
Jonathan Liu

ODBORNÝ DOHLED
Jeffrey Joyce
Joe Lamb

MARKETING
Danny Quach

PRODUKCE
Isaac Vega
Lindsey Rodeová

ČESKÝ PŘEKLAD
Pravidla: Karel Vlasák
Text příběhu: Lucie Hálová
Odborná konzultace: Jakub Yim Dvořák

REJSTŘÍK KARET DRUHŮ

#	OBR.	NÁZEV
1		čikarí červený
1		topol osika
1		medvědice lékařská
1		psoun prériový
1		vrba černá
1		lumík sibiřský
1		čmelák zemní
1		tarbíkomyš pouštní
1		sekvojovec obrovský
1		monarcha stěhovavý
1		tisovec Montezumův
1		poletuška severní
1		skokan křiklavý
1		orchidej platanthea praeclara

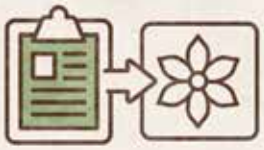
#	OBR.	NÁZEV
1		kořenovník obecný
1		carnegie obrovská
1		pavouk microhexura montivaga
1		javor cukrodárný
1		svišť vancouverský
2		tchoř černonohý
2		zajíc tmavoocasý
2		králík východoamerický
2		želva Agassizova
2		tetřívek douglaskový
2		husa císařská
2		lasice dlouhoocasá
2		krab aratus pisonii
2		bobr kanadský
2		mýval severní
2		kulík hvízdavý
2		tuleň kroužkovaný
2		bělokur horský
2		chřestýš rohatý
2		zajíc měnivý
2		vačice virginská
2		kachnička karolínská
3		kajmanka supí
3		liška polární

REJSTŘÍK KARET DRUHŮ

#	OBR.	NÁZEV
3		užovka nerodia clarkii
3		sýček králičí
3		kojot prérijní
3		ovce aljašská
3		velemlok americký
3		kamzík bělák
3		jelenec ušatý
3		vydra severoamerická
3		vidloroh americký
3		liška obecná
3		fret kočičí
3		jelen wapiti
3		jeřáb kanadský
3		luněc bažinný
3		luňák vlaštovčí
3		jelenec běloocasý
3		sob polární
4		bizon americký
4		medvěd baribal
4		orel bělohlavý
4		ovce tlustorohá
4		kondor kalifornský
4		rys kanadský
4		puštík západní

#	OBR.	NÁZEV
4		pižmoň severní
4		sokol stěhovavý
4		sovice sněžná
4		kondor krocanovitý
5		aligátor severoamerický
5		krokodýl americký
5		vlk arktický
5		orel skalní
5		medvěd grizzly
5		vlk mexický
5		puma americká
5		vlk kanadský
5		medvěd lední
5		vlk rudohnědý
5		rosomák sibiřský

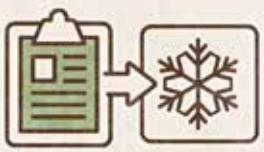
REJSTŘÍK SYMBOLŮ ZVLÁŠTNÍCH AKCÍ



Můžete položit 1 žeton výzkumu na některou svou kartu se symbolem jaro, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

Můžete položit 1 žeton výzkumu na některou svou kartu se symbolem léto, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

Můžete položit 1 žeton výzkumu na některou svou kartu se symbolem podzim, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.



Můžete položit 1 žeton výzkumu na některou svou kartu se symbolem zima, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

Můžete položit 1 žeton výzkumu na některou svou kartu se symbolem sledovaného druhu, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

Můžete položit 1 žeton výzkumu na některou svou kartu se symbolem ohrožený druh, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

Můžete položit 2 žetony výzkumu na některou svou kartu (oba na jedinou kartu) se symbolem ohrožený druh, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

Můžete položit 1 žeton výzkumu na některou svou kartu prostředí, kde ještě žádný žeton výzkumu neleží.

Můžete dobrat 3 vrchní karty druhů z dobíracího balíčku. Jednu můžete vyložit na svou desku, zbylé musíte v libovolném pořadí odhodit. Při tom získáte žaludy jako obvykle.

Můžete dobrat 3 vrchní karty z odhazovací hromádky. Jednu můžete vyložit na svou desku, zbylé musíte v libovolném pořadí odhodit. Při tom získáte žaludy jako obvykle. Pokud je v odhazovací hromádce méně karet, doberete obě či jedinou.

Vezměte si z banku žaludy v uvedené hodnotě.

Můžete přemístit jednu kartu na své desce na jiné prázdné pole. Při tom získáte žaludy jako obvykle.

Můžete jednu po druhé přemístit až 2 karty na své desce na jiná prázdná pole. Při tom získáte žaludy jako obvykle. Můžete přemístit jednu kartu dvakrát, nebo dvě různé karty, každou jednou. Druhou kartu můžete přemístit na uvolněné pole po první kartě.

MUSÍTE odhodit uvedený počet karet v libovolném pořadí z nabídky. Případné žaludy z odhozených karet vraťte do banku. Na konci tahu doplňte nabídku dle obvyklých pravidel.