

HLEDÁNÍ ZTRACENÉHO DRUHU



HLEDÁNÍ ZTRACENÉHO DRUHU



ÚVOD

Lidstvo zná tisíce druhů rostlin a zvířat, ale některé z nich nebyly spatřeny celá desetiletí a možná jsou na pokraji vyhynutí. Chceme-li tyto druhy zachránit, musíme je najít znovu.

Hledání ztraceného druhu je hra o expedicích za znovunalezením konkrétního ztraceného druhu. Chopíte se v ní role vědců hledajících dlouho nespátřená zvířata. Ačkoli se takové druhy nacházejí po celém světě, tato hra se soustředí na druhy žijící na ostrově Papua-Nová Guinea.

Organizace **Re:wild** sestavila seznam ztracených druhů celého světa, který najdete na stránkách www.rewild.org/lost-species. S nejrůznějšími partnery podnikají četné expedice po celém světě a povzbuzují další nadšence, aby podnikli své vlastní výpravy za účelem objevení těchto úžasných ztracených druhů.

CÍL HRY

Najděte zvíře ztraceného druhu a správně nahlase, kde jste viděli další druhy tohoto ostrovního biotopu. Vědec, který nejvíce přispěje k objevení všech druhů, ve hře zvítězí!

HERNÍ KOMPONENTY

- a. 1 oboustranný herní plán
- b. 1 bloček poznámkových listů
- c. 4 hráčské zástěny
- d. 8 vědců (dřevěné figurky ve 4 barvách)
- e. 1 vedoucí expedice (dřevěná figurka)
- f. 7 hor (dřevěné žetony)
- g. 18 karet výpomoci
- h. 6 karet ztracených druhů
- i. 40 žetonů pozorování
- j. 30 žetonů fází
- k. 4 žetony fotopastí
- l. 4 žetony městeček
- m. 1 pořadač na žetony fází (ve tvaru lodi)
- n. 4 destičky hejn loriů

a.



b.



c.



d.



e.



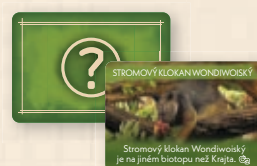
f.



g.



h.



i.



j.



k.



l.



m.



n.



PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

1. Položte **herní plán** doprostřed stolu. Natočte jej tak, aby každý z hráčů seděl u jedné ze stran vymezených kompasem: sever, jih, východ nebo západ.

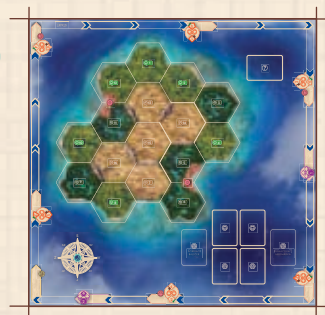
Herní plán má dvě strany a na každé jiný ostrov. Hra na podlouhlém ostrově je o něco snazší, proto ji doporučujeme pro vaši první partii.



Snazší



Těžší



2. Vyberte si ztracený druh, který budete hledat – můžete jej buď vylosovat náhodně z balíčku ztracených druhů, nebo se na něm domluvit. Položte vybranou **kartu ztraceného druhu** na vyhrazené pole herního plánu. Ostatních 5 těchto karet vraťte do krabice.
3. Zamíchejte balíček **karet výpomoci** a položte jej lícem dolů na pole pro dobírací balíček. Otočte horní 4 karty balíčku a vyložte po jedné na 4 pole pro karty vedle balíčku.
4. Položte **hory** na odpovídající ilustrace horských hřebenů (vždy na hranici mezi některými políčky ostrova). Budou tam stát po celou partii a slouží jako výraznější vizuální připomínka hor.
5. Roztřídte **žetony fáze** dle tvaru do tří přihrádek pořadače ve tvaru lodě.



5



6. Postavte figurku **vedoucího expedice** na první světlé políčko počítadla času, označené číslem 1. To je políčko první fáze pozorování (viz dále).
7. Každý hráč si zvolí barvu a vezme si dvě figurky **vědci**. Jednoho postavte na startovní políčko počítadla času, a to v náhodně zvoleném pořadí. Druhého postavíte na mapu na políčko, které vám určí doprovodná aplikace.

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

8. Každý hráč si vezme **tužku** a **poznámkový list** odpovídající ostrovu (podlouhlý či kulatý) a straně herního plánu, u níž sedí. Např. hráč u strany „jih“ si vezme list v levém horním rohu označený „jih“, který ukazuje ostrov z odpovídajícího úhlu.
9. Každý hráč si vezme **zástěnu** odpovídající barvy a postaví ji před sebe tak, aby před soupeři zakrývala jeho poznámkový list.
10. Každý hráč si vezme 1 **destičku hejna loriů** a dále ve své barvě: 1 **žeton fotopasti**, 1 **žeton městečka** a 10 **žetonů pozorování**. Tyto komponenty také umístěte za svou zástěnu.



Sólová hra: Hrajete-li sólově, dokončete kroky 1–10 výše a dále se řiďte instrukcemi uvedenými v sólových pravidlech a v aplikaci.

PŘÍPRAVA APLIKACE



Download on the
App Store



GET IT ON
Google Play

Každý hráč potřebuje přístup k telefonu či tabletu. Nejlepší je, když má každý hráč své vlastní zařízení, ale pokud to tak nechcete či to není možné, více hráčů může sdílet totéž zařízení. Sdílíte-li zařízení, dokončete kroky níže pro jednoho hráče, poté stiskněte „Přidat hráče na tomto zařízení“ a proveďte kroky pro dalšího hráče znovu.

11. Na všech zařízeních, s nimiž budete hrát, nainstalujte **doprovodnou aplikaci**: najděte v obchodě s aplikacemi „The Search For Lost Species“, stáhněte ji a nainstalujte. Nechcete-li být během hry rozptylováni notifikacemi, klidně si zapněte režim letadlo – aplikace nevyžaduje internetové připojení. V nastavení (ozubené kolečko dole) si případně zvolte češtinu.
12. Na jednom zařízení vyberte v menu nahoře ztracený druh odpovídající kartě na herním plánu a poté stiskněte buď snazší (podlouhlý) či těžší (kulatější) ostrov, čímž spustíte novou hru.
13. Na všech ostatních zařízeních na úvodní obrazovce stiskněte „Vložit kód hry“ a napište stejný čtyřpísmenný kód, který vám ukazuje první zařízení. Poté stiskněte „Přidat se do hry“.
14. Ujistěte se, že na všech zařízeních **vidíte stejný kód hry**. Poté stiskněte „Pokračovat“.
15. Každý si zvolte stranu herního plánu, u níž sedíte.

16. Vyberte si obtížnost. Každý hráč se dozví nějaké množství **počátečních informací**, a to tím více, čím snazší obtížnost si zvolil. Tyto informace zaznamenejte na svůj poznámkový list.

- Pokud jste hru nikdy nehráli, doporučujeme úroveň „Začátečník“.
- Pokud jste ji již hráli, úroveň „Zkušený badatel“ či „Génius“ přinesou větší výzvu! Můžete také nastavit různým hráčům různou obtížnost dle jejich zkušeností s touto hrou a luštěním obecně.

17. Zaznamenejte témata bádání a konferencí na pravou stranu svého listu.

18. Postavte svou figurku vědce na políčko, které uvádí aplikace.

Stiskněte ZAČÍNÁME a pusťte se do hledání!

ZÁKLADNÍ PRINCIPY HRY

OSTROV

Na ostrově je **16 očíslovaných políček krajiny**, která budete procházet, prohledávat a umísťovat na ně své fotopasti. Na každém políčku krajiny se nachází buď **přesně jedno zvíře** z těch, která hledáte, nebo je **prázdné**. Každé také patří do jednoho ze tří biotopů: pahorkatina, džungle či mokřad. Všechna políčka sousedící s vodou (okrajem ostrova) jsou **pobřežní**. A pozor, toto je velmi důležité: **políčka, mezi nimiž stojí žeton hor, se nikdy nepovažují za sousední**.

Na ostrově jsou i dvě **městečka** (vždy na pomezí dvou políček krajiny), kde můžete získat pomoc místních obyvatel a dozvědět se důležité informace o ostrově.





Poznámka: V zelených rámečcích najdete tematické zajímavosti – netýkají se pravidel hry.

Ztracené druhy vystupující v této hře byly původně objeveny v lesích Indonésie a Papuy-Nové Guineje. Na těchto ostrovech se nacházejí lesy na kopcích, deštné pralesy, mangrovové lesy na mokřadech a lesy na rašeliníštích.

Indonésii, což je čtvrtá nejlidnatější země světa, tvoří více než 17000 ostrovů. Asi 6000 z nich je obydlených. Indonésie sdílí tentýž ostrov s Papuou-Novou Guineou, k níž také patří několikero ostrovů na sever a východ od hlavní pevniny.



ZVÍŘATA

Existuje pět druhů zvířat, která se snažíte najít: loriové, vačnatci, ropuchy, krajta a samotný ztracený druh (všimněte si, že pro zjednodušení vašich poznámek začíná každý druh jiným písmenem a tato písmena se neopakují ani u typů biotopů). Rozmístění jedinců každého druhu podléhá pevně daným pravidlům, která určují, kde daná zvířata mohou a kde nemohou být.



LORIOVÉ = CELKEM 4

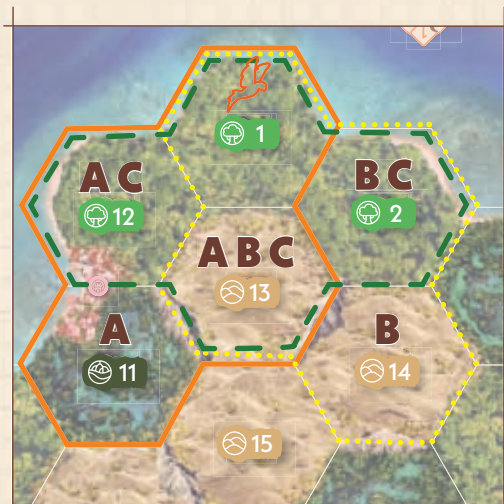
Dohromady tvoří jeden z těchto možných tvarů:



Tento tvar může pokračovat i přes hory.



Všichni čtyři loriové na mapě vždy zaujmají tento tvar.



Víte-li jistě, že je lori na políčku 1, všichni ostatní musí být buď na políčkách označených A, nebo B, nebo C. Z toho vyplývá, že na políčku 13 je určitě další lori.

Destičkou hejna loriů můžete překrývat políčka mapy na svém poznámkovém listu, abyste si lépe představili možné pozice všech čtyř loriů.

VAČNATEC = CELKEM 3

Od **každého** vačnatce  můžete na 1-2 kroky dojít ke **každému** jinému vačnatci. „Krokem“ se rozumí přesun po sousedících políčkách (tj. nikoli přes hory).



Víte-li jistě, že je vačnatec na políčku **14**, zbylí 2 vačnatci musejí být na některé ✓. Všimněte si, že políčka **7, 12 a 16** jsou sice vzdoušnou čarou jen 2 políčka daleko, ale kvůli horám k nim nelze dojít na max. 2 kroky.



Jsou-li vačnatci na políčku **14 a 1**, poslední musí být na některé ✓. Všimněte si, že políčka **4 a 5** „vypadla“ – lze na ně sice dojít na dva kroky od **14**, ale nikoli od **1**. A ať zvolíte **libovolné dva vačnatce**, dělí je vždy max. 2 kroky.

ROPUCHY = CELKEM 2

Každá sousedí s **alespoň 2 opravdu prázdnými** políčky [] (viz dále).



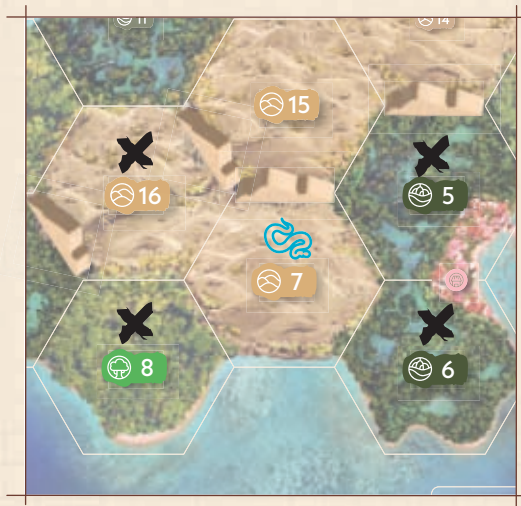
Je-li ropucha na políčku **6**, políčka **5 a 7** musejí být opravdu prázdná, protože jsou to jediná dvě políčka sousedící s ropuchou.



Je-li ropucha na políčku **14**, alespoň dvě ze zaškrtnutých ✓ políček musejí být opravdu prázdná. Políčka **5 a 13** s ropuchou nesousedí (dělí je hory), takže o jejich (ne)prázdnosti nevíte nic.

KRAJTA = CELKEM 1

Nesousedí s vačnatcem



Je-li krajta na políčku **7**, na žádném ze zaškrtnutých **X** políček nemůže být vačnatec. Opět připomínáme, že políčka oddělená horami nejsou sousedící.



Je-li vačnatec na políčku **13**, krajta nemůže být na žádném ze zaškrtnutých políček **X**.



Divoce žijící zvířata lze nalézt na všech ostrovech jihovýchodní Asie a stále ještě objevujeme nové druhy. Vlivem odlesňování však ztrácejí své přirozené prostředí.

Ačkoli se v této hře mluví o 1 kraji či 2 ropuchách, každé z políček odpovídá skutečnému biotopu, kde by pravděpodobně žily desítky jedinců.

? ZTRACENÝ DRUH = CELKEM 1

Ve hře najdete několikero možných ztracených druhů, ale v každé partii použijete vždy jen 1. Ke každému z nich náleží speciální pravidlo ohledně jeho možné pozice na ostrově. Toto pravidlo najdete na kartě daného ztraceného druhu, která po celou partii leží na plánu.

Při průzkumech a ve fotopastech (viz dále) se políčko s tímto zvířetem **jeví jako prázdné**.

[] OPRAVDU PRÁZDNÁ POLÍČKA = CELKEM 5

6 z 16 políček ostrova se vám bude jevit prázdných při všech průzkumech i na fotopasti. Jen 5 z nich je **opravdu** prázdných – na jednom z nich je hledaný **ztracený druh**! Protože jej nemůžete žádným dotazováním přímo objevit, musíte použít logický úsudek z indicií, které se během hry dozvíte, a vydedukovat, které z 6 „naoko prázdných“ políček ukrývá ztracený druh a kterých 5 je opravdu prázdných.

Ropuchy sousedí s alespoň dvěma **opravdu** prázdnými políčky. (Nicméně totéž prázdné políčko se může počítat mezi „alespoň dvě opravdu prázdná sousedící políčka“ pro obě ropuchy současně.)

POČÍTADLO ČASU

Počítadlo času je stupnice na okraji herního plánu. Při provádění jakékoli akce posune hráč svého vědce na počítadle o patřičný počet polí vpřed. Hráči se nestřídají v tazích pravidelně – na tahu je vždy ten, jehož vědec je nejvíce vzadu na počítadle času (tj. učinil nejméně kroků). Na tomto obr. fialový.



Světlá políčka na počítadle času jsou určena pouze pro figurku vedoucího expedice – vedoucí se přesouvá jen po nich, zatímco vědci je přeskakují.

POZOROVÁNÍ

 Na rubu žetonu pozorování je vždy konkrétní zvíře. Tyto žetony pokládáte během hry na konkrétní políčka mapy, když svojí dedukcí dojdete k závěru, že je zde právě toto zvíře. Za správně umístěné žetony pozorování získáte na konci hry body, za špatně umístěný žeton ztratíte trochu času (na počítadle) a samotný žeton se vám nevrátí.

Po položení žetonu pozorování jej sice nesmíte přemísťovat, ale chvíli trvá, než se vy (a všichni ostatní) dozvíte, zda byl váš tip správný. Žetony pozorování se pokládají, odhalují i vyhodnocují při pohybu vedoucího expedice (tj. nehráčské figurky na počítadle času, která řídí příchod speciálních událostí do hry – viz dále).

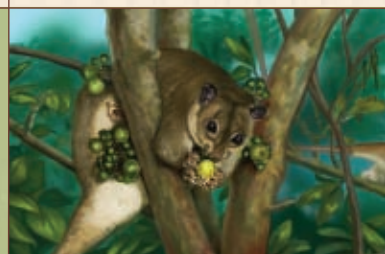




Loriové jsou středně velcí až velcí exotičtí papoušci vyskytující se v Austrálii, Nové Guineji, na ostrovech jihovýchodní Asie a v Pacifiku. Je pro ně typický zašpičatělý jazyk, kterým k obživě získávají nektar z květů.



V anglické verzi hry se namísto „vačnatce“ jedná o konkrétní druh vačnatce – kuskuse, obývajícího lesy Indonésie a Papuy-Nové Guineje (tento termín se ovšem do překladu nehodil kvůli unikátnosti začátečního písmene). Kuskusové se živí listy, nektarem, ovocem, květinami a občas malými zvířaty či vejci. Pomalu prolézají korunami stromů a většinu dne prospí. Jejich predátory jsou krajty, jestřábi a sovy.



V Indonésii a Papui-Nové Guineji je několik invazivních druhů ropuch, např. ropucha jihoasijská či ropucha obrovská – a to dokonce do té míry invazivních, že zcela vytlačují mnohé původní druhy. Navíc jsou jedovaté a mohou otrávit zvířata, která je kousnou, olíznou či sežerou. Tento fakt je ve hře reprezentován tím, že vždy sousedí s opravdu prázdnými políčky.



Krajty naleznete po celé Indonésii i Papui-Nové Guineji, např. krajtů mřížkovanou či krajtů ametystovou. Krajtů mřížkovaná je nejdelším hadem světa a je také skvělým plavcem. Živí se převážně malými savci a občas i ptáky.



PRŮBĚH HRY

STŘÍDÁNÍ TAHŮ

V této hře se hráči nestřídají na tazích pravidelně, jak je obvyklé. Pořadí tahu namísto toho závisí na pořadí figurek vědců na počítadle času.

Hráč, jehož vědec je mezi figurkami na počítadle nejvíce vzadu, je na tahu. Ve svém tahu provede jednu akci a následně posune svého vědce na počítadle času o tolik políček, kolik jsou náklady dané akce ⌚. Při tom obvykle předežene vědce jiných hráčů.

Poté je na tahu hráč, jehož vědec je **nyní posledním** vědcem na počítadle času. Takto se hráči střídají na tahu, dokud někdo správně neurčí pozici ztraceného druhu.

PRŮBĚH TAHU

Když jste na tahu, proveďte následující tři kroky v uvedeném pořadí:

1. **Provést jednu akci** – Vyberte si a proveďte jednu z pěti dostupných akcí.
2. **Postoupit svým vědcem na počítadle času** – Posuňte svého vědce vpřed na počítadle času o počet políček odpovídající nákladům právě provedené akce.
3. **Aktivovat a přesunout vedoucího expedice** (pouze je-li poslední) – Pokud je po vašem tahu poslední figurkou na počítadle vedoucí expedice, proveďte efekty odpovídající políčku, kde stojí, a přesuňte vedoucího na následující světlé políčko počítadla času. Tyto efekty vždy platí pro všechny hráče, můžete je chápat jako speciální události hry či jako „tah nehráčské postavy“.

1. PROVÉST JEDNU AKCI

Pěší průzkum či **průzkum na člunu** – vyberte si jeden druh zvířete a přesuňte svého vědce na ostrově přes několik sousedících políček. Aplikace vám sdělí, kolikrát jste po cestě potkali dané zvíře.

Fotopast – posuňte svého vědce na vybrané políčko ostrova. Aplikace vám přesně sdělí, jaké zvíře se zde nachází, NEBO že se políčko jeví prázdné.

Návštěva městečka – přesuňte svého vědce do městečka. Vezměte si jednu kartu výpomoci a vyberte si jedno z témat bádání. Aplikace vám sdělí informace o tomto tématu bádání: pravidlo o vzájemné pozici daných prvků na mapě, které ve vaší partii platí.

Nalezení ztraceného druhu – označte políčko, kde si myslíte, že je ztracený druh, A NAVÍC určete obsah na dvou políčkách krajiny sousedících se ztraceným druhem. Aplikace vám sdělí, zda je váš tip správný (ale musí být správný kompletně – pokud např. určíte správně pozici ztraceného druhu a špatně obsah sousedících políček, jedná se o neúspěšný pokus).

Poznámka: Při přesunu vědce po ostrově můžete vždy pohyb zahájit, vést přes či skončit na políčku, kde stojí vědci jiných hráčů.

Poznámka: Při každé herní akci nějak interagujete s aplikací na svém chytrém zařízení. Fakta, která se dozvíte, si značte na svůj poznámkový list, včetně toho, co jste díky nim vydedukovali. Na str. 17 najdete příklady zápisu poznámek. Aplikace poskytuje i historii všech získaných poznatků.

PĚŠÍ PRŮZKUM ČI PRŮZKUM NA ČLUNU

Vaši pozornost přitáhl jeden konkrétní druh zvířat. Prozkoumejte několik políček krajiny a zjistěte, kolik zvířat daného druhu v celé této oblasti potkáte.

Pěší průzkum

- Přesuňte svého vědce na ostrově o **1–3 políčka**. Smíte se vrátit i na políčka již navštívená.
- Zeptejte se aplikace, kolik zvířat jednoho konkrétního druhu jste celkem potkali.
- Každý „krok“ jde z jednoho políčka na sousední políčko krajiny.
- Pěším průzkumem nemůžete jít přes hory, ty musíte obejít.
- Pěší průzkum můžete zahájit i v městěčku.

Náklady akce **pěší průzkum** jsou 3 .

Poznámka: Pěší průzkum může vést i přes jediné políčko. Pokud váš vědec např. stojí na políčku 1, můžete jej přesunout na políčko 2 a konat průzkum pouze v něm. V tomto případě může být výhodnější akcí **fotopast** (byť má o 1 vyšší náklady).

Průzkum na člunu

- Přesuňte svého vědce na ostrově o **4–6 políček**. Smíte se i vrátit na políčka již navštívená, ale musíte navštívit **minimálně 4 různá** políčka krajiny.
- Zeptejte se aplikace, kolik zvířat jednoho konkrétního druhu jste celkem potkali.
- Každý pohyb jde z jednoho políčka na sousední políčko krajiny.
- Váš pohyb musí začínat na pobřeží, vést pouze přes pobřežní políčka a na pobřeží skončit.
- Procházíte-li skrz městečko, nepočítejte jej jako políčko.
- Průzkum na člunu můžete zahájit i v městěčku.

Náklady akce **průzkum na člunu** jsou 2 .



Příklad: Červený hráč na políčku 7. Zkoumá na člunu a přesouvá se na políčka 6, poté 5, poté 4, 3, pak se vrátí na 4 a nakonec znovu na 5. Udělal tedy 6 „kroků“ pouze po pobřeží a navštívil alespoň 4 různá políčka – je to platný tah. V aplikaci označí za navštívená políčka 6, 5, 4 a 3 (Políčko, odkud pohyb začal, se nepočítá. Městečko se nebere jako součást políčka, tedy prvním pohybem vždy navštívíte jedno ze dvou polí na kterém se městečko nalézá.).



Příklad: Zkoumáte-li na člunu, musí celý váš pohyb vést podél pobřeží. Nesmíte udělat krok napříč ostrovem po vnitrozemí (viz obr. vlevo) a nesmíte přeskačovat pobřežní políčka (viz obr. vpravo).

Průzkum – obecný postup

Na herní obrazovce aplikace stiskněte tlačítko „Pěší průzkum“ nebo „Průzkum na člunu“. Označte na mapě v aplikaci všechna políčka, přes něž váš průzkum vedl, a také vyberte druh zvířete (nebo že se ptáte na prázdná políčka). **Všechny tyto své volby oznamte i soupeřům.**

Aplikace vám sdělí, kolik exemplářů daného zvířecího druhu se v dané oblasti celkem nachází. To již je soukromá informace – запиšte si ji na svůj list, ale **neoznamujte** ji soupeřům.

Poznámka: První políčko, které jste prozkoumávali, je políčko, na něž vedl váš první krok v daném tahu – nikoli políčko, kde jste tah začínali.

Pozor! Pamatujte, že políčko obsahující ztracený druh se při průzkumu jeví jako prázdné. Ptáte-li se na prázdná políčka, může být jedním z nich.

FOTOPAST



„Průzkum“ vás zavedl na konkrétní místo ostrova, kde dle vás spočívá klíčová informace. Pomocí fotopasti se můžete přesně dozvědět, které zvíře zde žije.

Přesuňte svého vědce na ostrově až **o 3 kroky** tak, aby přesun skončil na políčku, kam chcete položit fotopast. Jako obvykle platí, že nesmíte přecházet přes hory.

Umístěte svůj žeton fotopasti na dané políčko. Dokud se vám nevrátí v rámci efektu vedoucího expedice, nesmíte už tuto akci provést znova.

Na herní obrazovce aplikace stiskněte tlačítko „Fotopast“. Označte políčko ostrova, kam fotopast pokládáte. **Oznamte soupeřům, že pokládáte fotopast.**

Podmínka: Samozřejmě musíte mít svůj žeton fotopasti k dispozici.

Pozor! Jak bylo dříve uvedeno, políčko, kde je ztracený druh, se pro fotopast i průzkum jeví prázdné. Je-li výsledkem vaší akce fotopast „prázdné políčko“, může to být jedno z 5 opravdu prázdných, nebo políčko obsahující ztracený druh.

Aplikace vám sdělí, jaké zvíře se na daném políčku nachází, NEBO že se políčko jeví jako prázdné. To je soukromá informace – запиšte si ji na svůj poznámkový list, ale **nesdělujte** soupeřům.

Náklady akce **fotopast** jsou 4 .

NÁVŠTĚVA MĚSTEČKA

Místní domorodci rádi přiloží ruku k dílu vašeho vznešeného poslání. Při návštěvě městečka můžete získat výpomoc a dozvědět se cenné informace o celém ostrově.

Přesuňte svého vědce až o 3 políčka (opět nelze překročit hory) a ukončete pohyb v městečku. Pro tyto účely se samotné městečko počítá jako políčko.

Umístěte do městečka svůj žeton městečka. Dokud se vám nevrátí v rámci efektu vedoucího expedice, nemůžete městečko navštívit znovu.

Na herní obrazovce aplikace stiskněte tlačítko „Návštěva městečka“. Poté postupně proveďte kroky níže.

Náklady akce **návštěva městečka** jsou 1 .

Podmínka: Musíte mít svůj žeton městečka k dispozici.

1. Vyberte si 1 kartu výpomoci

Vezměte si libovolnou kartu výpomoci ležící lícem vzhůru na herním plánu (tematicky se jedná o místního obyvatele či skupinu obyvatel, která vám nabízí pomoc). Nabídku karet doplňte otočením nové karty z balíčku – pokud v něm již žádné karty nezůstávají, vytvořte nový balíček zamícháním odhazovací hromádky.

- Karty s efekty **na konci hry** () a **neustále** (∞) si ponechte před sebou po zbytek hry.
- Karty s efektem **1x** () si také ponechte před sebou, po využití efektu kartu odhodíte.
- Karty s efektem **ihned** () vyhodnoťte hned v okamžiku získání a odhodte.

Bližší vysvětlení všech efektů karet najdete na poslední straně těchto pravidel.

2. Zeptejte se na 1 téma bádání

Po výběru karty výpomoci si vyberte i 1 dostupné téma bádání v aplikaci. **Oznamte svůj výběr soupeřům.**

V aplikaci se dozvíte logické pravidlo o vybraném tématu bádání: logickou podmínku o vzájemné pozici daných prvků na ostrově, která v dané partii platí. To je soukromá informace – zaznamenejte si ji na svůj list, ale **nesdělujte** soupeřům.

Poznámka: Témata bádání jsou unikátní pro každý kód hry (tj. mění se z partie na partii). Pokud jste se ovšem v rámci jedné partie již zeptali na bádání A, ptát se znovu na A vám nic nového nesdělí. Soupeř, který se v téže partii také zeptá na bádání A, se dozví totéž co vy.

NALEZENÍ ZTRACENÉHO DRUHU ?

A je to tady! Všechna ta dřina se snad konečně vyplatí. Že byste právě vy našli ztracený druh?

Na herní obrazovce aplikace stiskněte tlačítko „Najít ztracený druh“. Označte políčko, kde se podle vás nachází ztracený druh, vyberte dvě sousedící políčka (jeho přirozené prostředí) a nastavte v aplikaci, co si myslíte, že se nachází na nich. I v tomto případě platí, že políčka oddělená horami se za sousedící nepovažují.

Aplikace vám sdělí, zda je váš odhad správný (pozice ztraceného druhu i popis jeho životního prostředí).

NESDĚLUJTE SOUPEŘŮM nic z toho, co jste tipli, ale **SDĚLTE**, zda jste tipli správně.

Náklady akce **nalezení ztraceného druhu** jsou 5 ⌚.

Pozor! Tuto akci můžete provést zcela nezávisle na pozici svého vědce na mapě. Nepřesouvejte svého vědce na políčko, kde tipujete ztracený druh – vyzradili byste svůj tip soupeřům.

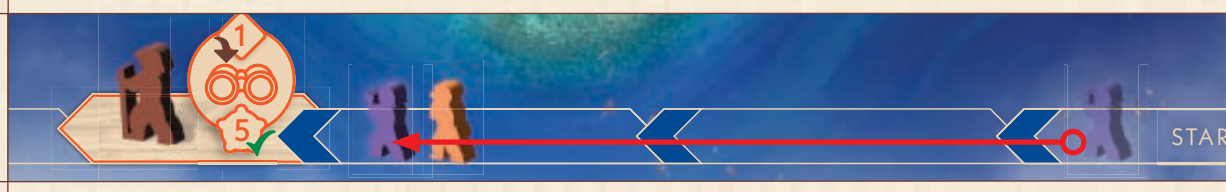
Pozor! Chcete-li nalézt ztracený druh, musíte znát nejen jeho pozici na mapě, ALE TAKÉ obsah dvou políček s ním sousedících (tedy jeho přirozené prostředí). Pokud cokoli z toho spletete, považuje se celý odhad za neúspěšný, ale nedozvíte se, co přesně jste spletli.

Pozor! Pokud jste pozici ztraceného druhu i jeho životní prostředí určili úspěšně, nastává konec hry. Po posunu svého vědce na počítadle času přejděte k sekci **KONEC HRY** (viz str. 21).

2. POSTOUPIT SVÝM VĚDCEM NA POČÍTADLE ČASU

Po dokončení akce přesuňte svého vědce na počítadle času vpřed o tolik políček, kolik byly náklady právě provedené akce. Seznam nákladů všech akcí najdete v tabulce níže a je uveden i na hráčských zástěnách (nezapomeňte, že některé karty výpomoci mohou tyto náklady pro vás dočasně či trvale měnit). Světlá políčka určená pro vůdce expedice přeskakujte a nepočítejte do hodnoty pohybu.

Skončí-li váš vědec pohyb na políčku, kde už nějaký vědec či vědci stojí, postavte svého příchozího vědce **před** všechny ostatní figurky zde stojící, ale stále na stejné políčko. To znamená, že tito hráči provedou svůj příští tah dříve než vy.



Příklad: Fialový hráč je na tahu. Vybere si **průzkum na člunu**, což je akce s náklady 2 ⌚. Přesune svého vědce na počítadle času o 2 políčka vpřed a postaví jej před oranžového, který už na stejném políčku stál. Oranžový provede svůj příští tah dříve než fialový.

AKCE	NALEZENÍ ZTR. DRUHU	FOTOPAST	PĚŠÍ PRŮZKUM	PRŮZKUM NA ČLUNU	NÁVŠTĚVA MĚSTEČKA
NÁKLADY	5 ⌚	4 ⌚	3 ⌚	2 ⌚	1 ⌚

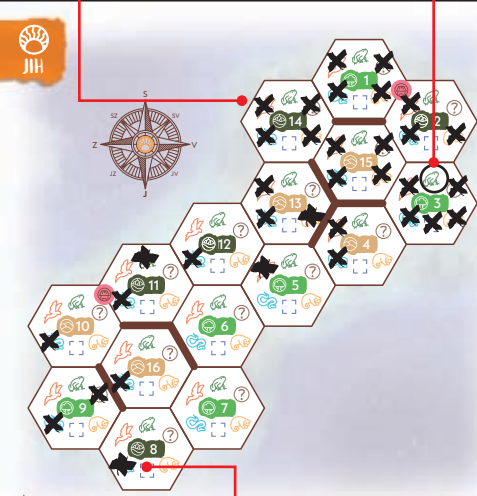
JAK VYPLŇOVAT POZNÁMKOVÝ LIST

Když usoudíte, že na políčku některé zvíře **být nemůže**, přeškrtněte ho.

Když usoudíte, že na políčku některé zvíře **je**, zakroužkujte ho a přeškrtněte všechna ostatní.

Sem si zapisujete výsledky bádání a konferencí, které se dozvíte.

Do těchto sloupců si můžete zaznamenávat akce, které provedli soupeři.



HLEDÁNÍ ZTRACENÉHO DRUHU

Jméno: Dan
Kód hry: A1A1

Akce	Výsledek	Nela
Foto 3	R	8-3 L
Město B		14, 15, 11 L
2-7 K	1	Město D
Město E		11-7 V
6-8 V	1	

Bádání a konference

A **Mokřad**

B **V** Aspoň 2 V jsou na = biotopu

C **L + V**

D **Pahorky**

E **R + K** K nesousedí s R

F **K**

G **Z + R** Z není na SZ od ropuchy

H **Z + V**

Finální skóre

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----

CELKEM

LOGICKÁ PRAVIDLA

L 4 Loriové	Spolu tvoří tvar
V 3 Vačnatci	Na 1-2 kroky od každého jiného
R 2 Ropuchy	Sousedí s alespoň 2
K 1 Krajita	Nesousedí s
O 5 Opravdu prázdná p.	Těchto 5 a 1 se jeví prázdná
Z 1 Ztracený druh	Není přes hory s lorím (a při průzkumu/fotopasti se jeví prázdná)

Zkratka pro každý druh zvířat

Doporučujeme jiný vzhled přeškrtnutí pro zaznamenání **startovní** informace.

Sem запиšte pravidlo ztraceného druhu.

Zakroužkujte čísla políček, kde bylo vaše pozorování potvrzeno jako první (i v případě shody mezi prvními).

3. AKTIVOVAT A PŘESUNOUT VEDOUČÍHO EXPEDICE (JE-LI POSLEDNÍ)

Je-li po přesunu vašeho vědce poslední figurkou na počítadle času vedoucí expedice, proveďte následující efekty dle symbolů na jeho aktuálním políčku. Efekty se vždy týkají všech hráčů (takže je lhostejno, kdo u stolu je provádí).

Po vyhodnocení všech těchto efektů přesuňte vedoucího expedice vpřed na následující světlé políčko.

Fáze městeček



Každý hráč si vezme zpět do zásoby svůj žeton městečka.

Fáze fotopastí



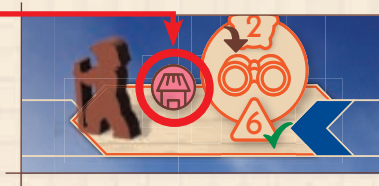
Každý hráč si vezme zpět do zásoby svůj žeton fotopasti.

Fáze konference



Během této fáze se všichni hráči dozvědí novou informaci o umístění ztraceného druhu (všichni hráči stejnou informaci).

V aplikaci stiskněte tlačítko „Konference o ztraceném druhu“ a následně číslo odpovídající aktuální fázi konference (**bud'1, nebo 2**).



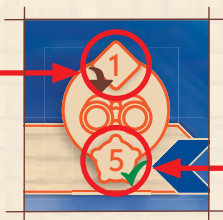
Aplikace vám následně sdělí informace z této konference: jedno logické pravidlo o pozici ztraceného druhu, které v dané partii platí. Protože je stejné pro všechny hráče, stačí, když se na ně podívá jeden a oznámí je všem soupeřům, nebo se pochopitelně může podívat každý hráč za sebe. Každý hráč zaznamená získanou informaci na vyhrazený řádek svého poznámkového listu.

Tuto fázi proveďte pouze poprvé, když vedoucí expedice dorazí na symbol s daným číslem. Pokud obejde celý plán a dorazí na něj znovu, není důvod sdělovat znovu stejnou informaci.

Fáze pozorování

Tato fáze se dělí na dva kroky. V prvním kroku může každý hráč „nahlásit pozorování“ – položit své žetony pozorování na herní plán (v pozdějším průběhu hry vedoucí expedice zkontroluje, zda bylo pozorování správné). Druhým krokem této fáze je právě kontrola dřívějších pozorování.

Toto je číslo **hlášených** pozorování. Všechny žetony pozorování rozmístěné v této fázi budou překryty žetonem fáze s tímto číslem.



Toto je číslo **kontrolovaných** pozorování. V této fázi ověříte správnost všech žetonů pozorování, na nichž leží žeton fáze s tímto číslem. (První dvě **fáze pozorování** v průběhu partie se tedy skládají jen z kroku **hlášení** pozorování.)

1. Hlášení pozorování

A. Výběr žetonů pozorování – Všichni hráči si vyberou 0-2 žetony pozorování s příslušným druhem. Tyto žetony si za zástěnou přichystají, pak je otočí zvířetem dolů, překryjí rukou a tu vysunou před svou zástěnou (s vybranými žetony lícem dolů pod dlaní). Všichni se tedy musí současně rozhodnout, kolik žetonů umístí, ale nikdo zatím nevidí, kolik jich budou umisťovat soupeři.

B. Rozmístění žetonů pozorování – V této fázi každý hráč položí své zvolené žetony na políčka, kde věří, že je dané zvíře. Děje se tak v pořadí dle počítadla času (zezadu dopředu). Nikdo nesmí během jedné fáze položit více svých žetonů na totéž políčko. Pokládá-li více hráčů žeton na stejné políčko, položte je do sloupečku na sebe.

Poznámka: Na políčko, kde bylo zvíře již potvrzeno, nelze pokládat nové žetony pozorování.

C. Rozmístění žetonů fází – Na každý nově umístěný žeton (i sloupeček žetonů) pozorování položte jeden žeton fáze, jehož tvar a číslo odpovídá symbolu v **horní části políčka**, na němž **stojí vedoucí expedice** (před tím, než se vedoucí přesune). Žetony fází mají z každé strany jiné číslo, nepamenejte při vyhledávání správných žetonů zkontrolovat obě strany.



Příklad: Je druhá fáze pozorování celé partie. V první fázi oranžový nahlásil pozorování na políčko 3. Nyní na políčko 3 přidává i fialový a červený po jednom žetonu – tyto žetony utvoří sloupeček, na který položíte žeton fáze 2. Z hlediska vyhodnocování pořadí hlášení se hlášení červeného a fialového považují za současná, nahlášena ve stejnou chvíli (a hlášení oranžového za dřívější).

Fialový také nahlásil jedno pozorování na políčko 4. I na tento fialový žeton pozorování položíte jeden žeton fáze s číslem 2.

Hlášení pozorování – další pravidla a objasnění

Více hráčů může v téže fázi pozorování položit po jednom žetonu na totéž políčko – tyto žetony položte do sloupečku na sebe (pochoptelně zvířetem dolů). Z hlediska bodování se považují za nahlášená ve stejnou chvíli.

Žetony pozorování můžete položit na libovolné políčko ostrova bez ohledu na pozici svého vědce – nelze jen pokládat na políčka, kde bylo zvíře již s jistotou potvrzeno.

Jakmile položíte žeton pozorování na některé políčko, nelze ho přesunout a již se vám do zásoby nevrátí. Pokud vám žetony pozorování určitého druhu dojdou, nemůžete po zbytek partie hlásit žádná pozorování tohoto druhu.

Dva své stejné žetony pozorování na totéž políčko položit nesmíte, ale smíte na totéž políčko položit své žetony pozorování **různých** druhů za podmínky, že tak nečiníte v téže fázi pozorování.

Smíte nahlížet na své dříve umístěné žetony pozorování, pokud zapomenete, které pozorování jste kam položili. Dejte si však pozor, abyste nahlíželi opravdu jen na své vlastní žetony.

2. Kontrola pozorování (až od třetí fáze pozorování)

Nyní zkontrolujte celý herní plán, leží-li někde žetony pozorování (či sloupečky žetonů), na nichž je žeton fáze odpovídající **spodnímu** číslu na políčku vedoucího expedice. Všechna tato pozorování nyní zkontrolujte ve vzestupném pořadí políček.

A. Odhalení pozorování – Odhalte všechny žetony pozorování označené daným číslem fáze. Zatím neodhalujte žetony pozorování na témže políčku s pozdějším číslem fáze.

B. Kontrola pozorování – Kterýkoli hráč stiskne tlačítko „Kontrola pozorování“ v aplikaci. Vyberte dané políčko a druh zvířete odpovídající danému žetonu pozorování. Poté stiskněte tlačítko „Zobrazit výsledek“.

C. Vyhodnoťte žetony pozorování – Následující obrazovka ukáže, zda bylo pozorování správné, či nikoli. Tento výsledek oznamte všem hráčům. Se samotným žetonem pozorování naložte dle toho, zda bylo pozorování správné, či nikoli (viz níže).

Správné pozorování

Tímto je potvrzeno, že na daném políčku se skutečně nachází dané zvíře.

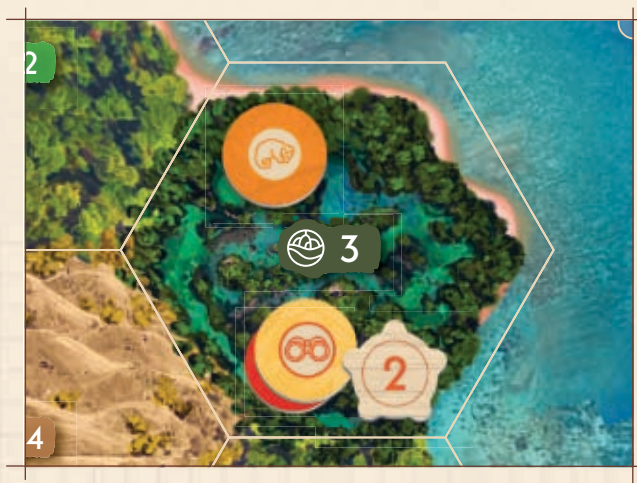
Hráči, kteří pod žeton fáze **odpovídající aktuální fázi kontroly pozorování** umístili svůj správný žeton pozorování, zakroužkují číslo daného políčka vpravo dole na svém poznámkovém listu. Na konci hry získá každý hráč 1 bod za každé políčko zakroužkované v tomto řádku svého listu.

Všichni hráči mohou na mapě na svém poznámkovém listu zakroužkovat dané zvíře a přeškrtnat všechna ostatní. Po zbytek hry není na toto políčko možné umístit žádný žeton pozorování.

Odhalte všechny zbývající žetony pozorování na daném políčku (bez ohledu na to, že jejich žeton fáze odpovídá až pozdější fázi) a také zkontrolujte, zda ukazují správné zvíře.

Všechny nesprávně umístěné žetony pozorování vyřadte ze hry. Za každé nesprávné pozorování musí patřičný hráč jako penalizaci posunout svého vědce na počítadle času o 1 políčko vpřed.

Všechny správně umístěné žetony pozorování ponechte na políčku v jednom sloupečku. Na konci hry získá každý hráč body dle bodové hodnoty pozorování daného druhu. Všechny žetony fází z tohoto políčka vraťte do lodi (pořadače).



Příklad: Je fáze kontroly pozorování 1. Pozorování vačnatce oranžového hráče se ukázalo jako správné. Oranžový si na svém poznámkovém listu zakroužkuje 3 vpravo dole, protože jeho pozorování na políčku 3 bylo potvrzeno jako první. Následně otočte i žetony pozorování pod žetonem fáze 2 a u každého zvlášť zkontrolujte, zda také ukazují vačnatce. Pokud ano, přidejte jej do sloupečku k oranžovému žetonu, ale patřičný hráč si vpravo dole na svém listu nic nezakroužkuje. Pokud ne, vyřadte žeton pozorování ze hry a patřičný hráč postoupí jako penalizaci svým vědcem na počítadle času o 1 ⌚ vpřed.

Nesprávné pozorování

Zvíře, které toto políčko obývá (nebo zda jej vůbec nějaké zvíře obývá), **zůstává neznámé** – zvíře z žetonu pozorování to však rozhodně není. Každý hráč si může na tomto políčku svého poznámkového listu dané zvíře škrtnout.

Samotný nesprávně umístěný žeton pozorování vyřadte ze hry. Příslušný hráč musí postoupit svým vědcem na počítadle času o 1 políčko vpřed jako penalizaci.

Neotáčejte žetony pozorování pod **žetony fází s budoucími čísly**. Prozatím zůstávají lícem dolů.

Leží-li pod aktuálně vyhodnocovaným žetonem fáze více žetonů pozorování, vyhodnoťte každý z nich.

Poznámka: Pokud jako penalizace za nesprávné pozorování posouvá své vědce více hráčů, číňte tak odzadu dopředu na počítadle času – tedy tak, ať se relativní pořadí tahu mezi všemi „penalizovanými“ hráči nezmění.



Příklad: V tomto příkladu je také fáze kontroly pozorování 1, ale pozorování vačnatce oranžového hráče se ukázalo jako nesprávné. Žeton pozorování je vyřazen ze hry a oranžový hráč musí jako penalizaci posunout svého vědce na počítadle času o 1 ⌚ vpřed. Žetony pozorování umístěné v jiné fázi (tj. aktuálně nekontrolované) ponechte ležet. V této fázi se prozatím neodhalí.

KONEC HRY

KDY HRA KONČÍ

Do konečné fáze hra vstoupí v okamžiku, kdy některý hráč správně nalezne ztracený druh. I v tomto případě postoupí svým vědcem na počítadle o počet políček odpovídající nákladům akce (5 ⌚).

POZOR! Žádný hráč, který v aplikaci určuje pozici ztraceného druhu, **NEOZNAMUJE** soupeřům nic z toho, co tipoval! Sděluje jim pouze to, zda byl jeho tip správný, či nikoliv.

POSLEDNÍ MOŽNOST ZÍSKAT BODY

V konečné fázi hry (poté, co některý hráč poprvé úspěšně našel ztracený druh) již neprobíhají žádné tahy. Každý z ostatních hráčů dostane však jednu možnost zvýšit své skóre, pokud jeho vědec stojí na počítadle času alespoň o 1 políčko zpět za hráčem, který ztracený druh našel.

Podle toho, o kolik políček vzadu stojí váš vědec za vědcem hráče, který našel ztracený druh jako první, můžete nahlásit 1–2 pozorování, nebo se také pokusit nalézt ztracený druh. Tuto možnost vyhodnocujete v pořadí tahu na počítadle (odzadu dopředu).

Pro účely bodování se všechny žetony pozorování položené během této závěrečné fáze považují za položené současně.

NAHLÁSIT POZOROVÁNÍ

Stojí-li váš vědec o **1–3** políčka za lokalizátorem ztraceného druhu, můžete nahlásit 1 pozorování. Stojí-li o **4–5** políček vzadu, můžete nahlásit až 2.

NEBO

NALÉZT ZTRACENÝ DRUH

Tuto akci proveďte v aplikaci jako obvykle.

Byl-li váš tip správný, získáte 4–12 bodů dle vaší pozice na počítadle času (str. 22).

Pozor! Během těchto akcí v rámci celé fáze „poslední možnost získat body“ již neposouváte své vědce na počítadle času. Pro účely závěrečného vyhodnocení by všichni vědci měli zůstat na políčku, kde stáli, když byl poprvé správně nalezen ztracený druh.

ODHALENÍ ZVÍŘAT

Poté, co každý hráč dostal příležitost učinit jednu závěrečnou akci k získání dalších bodů, stiskněte v aplikaci tlačítko „Ukončit hru a odhalit vše“. Na obrazovce uvidíte kompletní mapu ostrova se všemi zvířaty. To může učinit každý hráč za sebe.

Všechny zbývající žetony pozorování otočte lícem vzhůru a porovnejte je se zobrazenou mapou. Všechny nesprávně umístěné vyřadte ze hry a správně umístěné ponechte na jejich políčkách. Všechny žetony umístěné do dané oblasti jako první (i v případě shody) přinesou bonus pro prvního pozorovatele.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na úplný závěr partie si každý hráč poznamená dosažené body do všech políček svého listu (vpravo dole) a sečte je, aby zjistil své celkové dosažené skóre.

Finální skóre															
2	6	0	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Políčka, kde tvé pozorování bylo první správné: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16															

1. První pozorovatel – bonus za první správná pozorování

Každý hráč získá za každé zakroužkované políčko ve spodním řádku, tedy políčko, kde byl jeho žeton pozorování mezi prvními potvrzenými jako správné. To platí i pro pozorování zkontrolovaná až v závěrečné fázi hry.

2. Správná pozorování

Získáte body za každý správně položený žeton pozorování, viz tabulka:

LOŘIOVÉ – ZA KAŽDÉHO
VAČNATCI – ZA KAŽDÉHO

ROPUCHY – ZA KAŽDOU
KRAJTA –

3. Karty výpomoci

Získáte body za všechny své karty s efekty „na konci hry“.

4. Nalezení ztraceného druhu

Získáte , jste-li prvním hráčem, kdo správně našel ztracený druh.

Pokud jste správně našli ztracený druh, ale nikoli jako první, získáte body dle toho, o kolik polí stojí váš vědec na počítadle času za vědcem hráče, který byl první (tedy 1–5 polí). Body dle této vzdálenosti jsou následovné:

O 5 POLÍ VZAD:
O 4 POLE VZAD:
O 3 POLE VZAD:

O 2 POLE VZAD:
O 1 POLE VZAD:

URČENÍ VÍTĚZE

Sečtete skóre ze všech kategorií. Hráč, který získal nejvíce bodů, nejvíce přispěl k expedici za nalezení ztraceného druhu a zvítězil ve hře.

V případě shody...

vítězí ten z hráčů ve shodě, kdo získal více bodů za nalezení ztraceného druhu.

Pokud shoda trvá...

vítězí ten z hráčů ve shodě, který získal více bodů za bonusy prvního pozorovatele.

Pokud shoda stále trvá...

mohou se hráči ve shodě radovat ze sdíleného vítězství!

DŮLEŽITÉ TERMÍNY A KONCEPTY

Na následujících stránkách najdete definice pojmů ohledně vzájemných pozic prvků na mapě, abyste mohli správně dedukovat informace z indicií získaných během hry.

ZVÍŘATA

SOUSEDÍCÍ:

Když zvíře „sousedí“ s jiným zvířetem, znamená to, že tato dvě zvířata obývají políčka, která sdílejí jednu hranu. Připomínáme, že políčka, mezi nimiž stojí žeton hor, se za sousedící nepovažují.

Příklad: Políčka 2, 3, 4 a 15 všechna sousedí s Ropuchou na políčku 14.



ZVÍŘECÍ JEDINCI VERSUS ZVÍŘECÍ DRUHY:

Pojem „zvířecí jedinci“ odkazuje na celkový počet jednotlivých zvířat bez ohledu na jejich druh. „Zvířecí druh“ hovoří o zvířatech, která mají totéž jméno.

Příklad: Ztracený druh na políčku 2 sousedí s celkem třemi zvířecími jedinci (2 loriové a 1 vačnatec). Také sousedí se dvěma zvířecími druhy.



KOMPAS

NA JV (NEBO JINÝ UVEDENÝ SMĚR):

Je-li zvíře „na JV“ od jiného zvířete, znamená to, že obývá jedno z políček v přímé linii od daného zvířete. Tento směr se počítá i přes hory. V nápovědách nikdy nemůže padnout směr východ či západ, ale používá se 6 směrů odpovídajících šestúhelníkovému poli: S (sever), J (jih), JV (jihovýchod), JZ (jihozápad), SV (severovýchod) a SZ (severozápad).

Příklad: Políčka 13, 14 a 4 (zaškrtnutá) jsou na JV od Ropuchy.



HORY

SOUSEDÍ S HORAMI:

Pokud zvíře „sousedí s horami“, znamená to, že obývá políčko, které má na alespoň jedné hraně žeton hor.

Příklad: Všechna zaškrtnutá políčka sousedí s horami.



PŘES HORY OD:

Je-li zvíře „přes hory od“ jiného zvířete, znamená to, že obývají políčka, mezi nimiž stojí 1 žeton hor (jinými slovy, nebýt těchto hor, byla by to sousedící políčka).

Příklad: Vačnatec a Ropucha jsou přes hory od sebe navzájem. Stejně tak Vačnatec a Krajta (ač se jedná o jiné hory). Ropucha a Krajta nejsou přes hory – zato jsou sousedící.

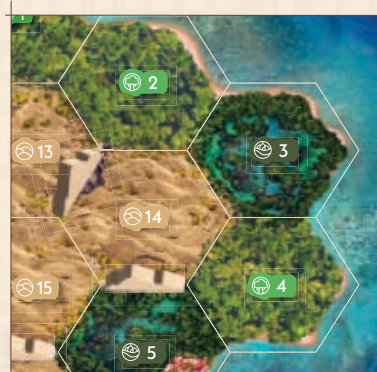


BIOTOPY A KROKY

VE STEJNÉM BIOTOPU:

Je-li zvíře „ve stejném biotopu“ jako jiné zvíře, znamená to, že obě sídlí na políčku stejného biotopu a vzhledu (ze tří možností: Pahorkatina / Džungle / Mokřad). Nemusí však jít o tutéž spojitou oblast daného biotopu.

Příklad: Políčka 2 a 4 patří do stejného biotopu (Džungle), ačkoli nejsou ani sousedící, ani se nejedná o spojitou oblast džungle.



1-2 KROKY OD:

Je-li zvíře na 1 krok od jiného, je sousedící. Je-li na 2 kroky, je sousedící se sousedícím políčkem. Kroky mohou vést pouze mezi sousedícími políčky, čili (jako obvykle) nikoli přes hory.

Příklad: Všechna zaškrtnutá políčka jsou na 1-2 kroky od Vačnatce na políčku 14.





Kaloň aruský*

Pteropus aruensis

Naposledy spatřen: 1877 na Aruských ostrovech

Kaloňové jsou netopýrům podobní letouni, kteří se ovšem orientují pomocí zraku, nikoli echolokací. Tento kaloň, podobný rozšířenějšímu kaloňovi černobradému, byl spatřen jen na Aruských ostrovech. V 90. letech se jej neúspěšně pokusila znovunalezt expedice badatelů, objevili však čelistní kost, která by tomuto druhu mohla náležet. Na jeho úbytku se pravděpodobně podílel lov, je to pestrobarevná kořist. Navíc 92 % tamních deštných pralesů, kde žije, ohrožuje masivní pěstování cukrové třtiny. www.iucnredlist.org/species/136504/21974958



Stromový klokan wondiwoiský*

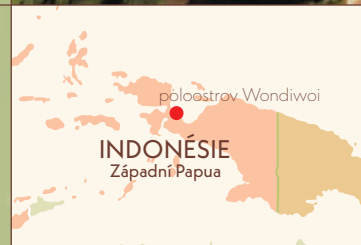
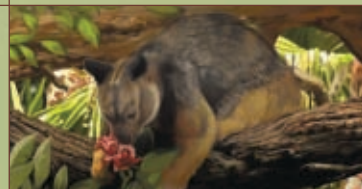
Dendrolagus mayri

Naposledy spatřen: 1928 na poloostrově Wondiwoi v západní Papui

Záhada obestírající tento ztracený druh narostla do legendárních proporcí. Když byl tento klokan objeven v mechových horských lesích poloostrova Wondiwoi v nadmořské výšce 1600 metrů, nemohli vědci přijít na to, jak se stalo, že obývá tak vyvýšené oblasti – odpověď stále zůstává jakýmsi zoologicko-geografickým tajemstvím. Vše, co o tomto druhu víme, pochází z jediného odloveného jedince, dospělého samce, kterého v roce 1928 odlovil jeden z předních evolučních biologů světa Ernst Mayr.

Aktualizace: V roce 2018 vyfotil turista v Západní Papui druh, který by mohl být tímto stromovým klokanem.

www.rewild.org/lost-species/wondiwoi-tree-kangaroo



Varan Zugův*

Varanus zugorum

Naposledy spatřen: 1980 na ostrově Halmahera

S výjimkou pár jedinců importovaných na obchod se zvířaty je tento varan (pojmenovaný po americkém herpetologovi Georgeovi R. Zugovi) úplně neznámý. Místní jej vidají velmi zřídka, pokud vůbec, a vědci nevědí nic o jeho zvyklostech ani historii. Pochází ze souostroví Moluky ve východní Indonésii, kde bylo v posledních letech objeveno mnoho druhů varanů, a naposledy byl viděn v pralesích ostrova Halmahera. Je jedním z 25 nejhledanějších ztracených druhů dle organizace Re:wild. <https://www.rewild.org/lost-species/zugs-monitor>





Paježura Attenboroughova

Zaglossus attenboroughi

Naposledy spatřena: 1961 v Kyklopských horách Papuy

Pokud je paježura Attenboroughova ještě pořád někde tam venku, je jedním z pouhých pěti přežívajících druhů řádu ptakořitných – prastarého rodu vejcorodých savců žijících pouze v Austrálii a na Nové Guineji, jejichž historie se táhne až do jurského období před 160 miliony let. Tento druh je nejmenší a pravděpodobně nejohroženější druh paježury, lidstvu známý jen díky jedinému zvířeti, kterého v roce 1961 ulovil holandský botanik na expedici Kyklopskými horami. Místní však mají za to, že toto zvíře někde v horách stále přebývá.

www.rewild.org/lost-species/attenboroughs-long-beaked-echidna



Východosepická opičí kobyłka*

Biroella rammei

Naposledy spatřena: 1913 v Papui–Nové Guineji

Východosepická opičí kobyłka se vyskytuje v severozápadní části Papuy–Nové Guineje. Tyto zvláště pojmenované kobyłky jsou okřídlené a bleskurychlé a nebyly spatřeny po více než 100 let. Zatímco ostatní „opičí kobyłky“ hýří pestrými barvami, poslední spatřený jedinec tohoto druhu byl převážně hnědý. Hlavní hrozbou tohoto druhu je odlesňování.

www.iucnredlist.org/species/107450293/107451545



Výreček siauský

Otus siaoensis

Naposledy spatřen: 1866 na ostrově Siau

Tyto droboučké sovy lze nalézt pouze na ostrově Siau v Indonésii. Mají ušní boltce a žluté oči. Jedná se o jediný druh sovy, který přebývá na tomto ostrově, a to pravděpodobně v řidších lesích.

Většina jejich přirozeného prostředí byla zničena těžbou dřeva a v moderní době nebyli v přírodě spatřeni. Místní obyvatelé je ovšem čas od času hlásí, dokonce v roce 2017 bylo zveřejněno video sovy v budově na ostrově Siau, což může být jedinec tohoto druhu.

www.iucnredlist.org/species/22728599/134199532



*Pozn. překl: Některé ztracené druhy v této hře zcela postrádají český druhový název. Možností překladu bylo buď nechat kartu nadepsanou latinsky, nebo zhruba přeložit název anglický. Druhá možnost nám připadala tematičtější.

HLEDÁNÍ ZTRACENÉHO DRUHU

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Adam Bednář

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický,

Eliška Schmucková, Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Adam Bednář, Michal Hubáček

AUTOŘI

Autoři hry: Ben Rosset & Matthew O'Malley

Vývoj hry: Gil Hova & Wei-Hwa Huang

Hlavní producent projektu: Dan Bojanowski

Pomocný producent projektu: Jimmy Le

Umělecký dohled: Anita Osburn

Ilustrace: Stephanie Dziejyk & Anh Le

Grafický design: Anita Osburn

Redakce: Scott Thomas

Hlavní výtvarník: Todd Crapper & Noelle Lopez

3D grafika: David L'Huillier

Úvodní vývoj aplikace: Matthew O'Malley & Randy Hoyt

Vývoj aplikace: Bezier Games, Inc.

Testeři: Shelley Rosset, Margaux O'Malley, Matt Austin, Chris Matthew, Tyler Lipchen, Shannon Lentz, Jeff Chin, Andrew Nerger, Dan Germain, Nick Schrag, Brian Blankstein, Justin Vickers, John Shulters, Sarah Graybill, Elizabeth Hargrave, Brian Brubach, Dominic Crapuchettes, Melanie Goodrich, Don Gilstrap, Adrian Gilstrap, Valerie Schrag, Justin Taylor, Jeff Schaefer, Twan Wildenborg, Joshua Calandrillo, Jeroen Prinsen, Samuel L. Haist, Marcus E. Burchers, Joe Rakstad, David Sims, Joey Hurley, Jessica Hopko, Kirk Hopko, Landon Dickens, Joshua Adkins, Gregory S. Holmes, Seth Albert Losey, Melissa Millar, Miranda Robinson, Gregory Millar, Liam Millar, Matthew Carter, Thunyporn Thongthai, Daren Tan, Dan Lysne, Jarosław Wójcicki, Dan Noar, James Barrett-Morison, Nathan Popham, Justin Brady, Jacob Hajski, Matthew Losee, Lauren Christman, Wojciech Giżyński, Alexander Mont, Rocco Privetera, David Gordon, Henry-Michael Brown

RENEGADE GAME STUDIOS

Prezident a vydavatel: Scott Gaeta

Viceprezidentka obchodního týmu: Sara Erickson

Hlavní účetní: Robyn Gaeta

Ředitelka provozu: Leisha Cummins

Projektová manažerka: Katie Gjesdahl

Ředitelka strategických partnerství: Erika Conway

Obchodní manažerka: Kaitlin Ellis

E-commerce: Nick Medinger

Manažer prodeje a marketingových programů: Matt Holland

Komunitní manažer: Jordan Gaeta

Producent deskových a karetních her: Dan Bojanowski

Spoluproducent, deskové a karetní hry: Jimmy Le

Spoluproducent, RPG: Kevin Schluter

Hlavní vývojář, World of Darkness: Juhana Pettersson

Vývojář produktů, RPG: Jason Keeley

Herní designér – senior: Matt Hyra

Herní designéři: Dan Blanchett, Christopher Chung

Ředitelka vizuálního designu: Anita Osburn

Kreativní ředitelka, hry: Jeanne Torres

Kreativní ředitelka, RPG: Sarah Robinson

Kreativní produkce:

Todd Crapper, Noelle Lopez, & Gordon Tucker

Asistentka videoprodukce: Katie Schmitt

Manažerka zákaznického servisu: Jenni Janikowski

Zákaznický servis: Bethany Bauthues

Finanční úřednice: Madeline Minervini

Autoři hry by rádi poděkovali všem testujícím hráčům, že umožnili existenci této hry, také svým rodinám a přátelům za nekončící podporu a Randymu Hoytovi a Johnovi Shultersovi za jejich hvězdnou práci na hře *The Search for Planet X*.

Renegade Game Studios děkuje fanouškům hry *The Search for Planet X*, že jejich nadšení přivedlo na svět i tuto hru! Zvláštní poděkování si zaslouží i organizace Re:wild, jejíž misí je chránit a obnovovat divočinu, aby na Zemi veškerý život vzkvétal.

© 2025 Renegade Game Studios. Všechna práva vyhrazena.



VYSVĚTLENÍ KARET



Ihned: tento efekt vyhodnoťte hned při získání karty. Kartu poté odhodťte.



Neustále: kartu si ponechte před sebou na stole. Její efekt platí po zbytek hry.



1x: tuto kartu si ponechte před sebou na stole. Vyhodnoťte, kdy chcete, a poté kartu odhodťte.



Na konci hry: při závěrečném bodování získáte navíc uvedené body za svoje správná pozorování daného druhu či na daném biotopu.

Stařešina			Hned se zeptejte na další bádání. Napřed oznamte obě témata, pak se na obě podívejte. Druhé bádání nestojí žádný čas.
Průvodkyně			Všechny vaše akce pěší průzkum mají od této chvíle náklady pouze 2.
Znalec džungle			Jedna fotopast v džungli má náklady pouze 2.
Znalec pahorkatin			Jedna fotopast na pahorkatině má náklady pouze 2.
Znalec mokřadů			Jedna fotopast na mokřadu má náklady pouze 2.
Průzkumník			Jeden pěší průzkum má náklady pouze 1.
Poslíček			Nahlašte 1 pozorování. Na svůj žeton pozorování položte žeton fáze odpovídající políčku, kde aktuálně stojí vedoucí expedice (nebo nejbližšímu políčku před vedoucím, pokud na aktuálním čísle není). Stojí-li například na políčku nebo na fázi pozorování 3, použijte žeton fáze .
Ochránci džungle			za každé správné pozorování v džungli.
Opatrovníci mokřadů			za každé správné pozorování na mokřadu.
Strážci pahorkatin			za každé správné pozorování na pahorkatině.
Sledování vačnatců			za každé správné pozorování vačnatce.
Herpetologie			za správné pozorování krajty.
Monitoring ropuch			za každé správné pozorování ropuchy.
Pozorování ptáků			za každé správné pozorování loriho.