

Hra Steffena Bogena

# MORALIZA CE



pro 2 až 4 hráče od 10 let



# KNIHA PRAVIDEL

# Téma a cíl hry

Když ranní slunce nejistě vystoupá nad vrchoviště, jeho světlo proniká skrz zbývající mlhu. Půda pod kymácejícími se prastarými stromy je útočištěm specializovaných živočichů a rostlin, což z tohoto místa činí důležité místo pro naše životní prostředí.



V této hře je na vás, abyste spravovali tento křehký a fascinující ekosystém a jeho jedinečně přizpůsobené tvory. Úspěch spočívá v chytrém propojení vodních toků a rozmístění rostlin, které udrží vaše vlastní rašeliniště při životě. Vytvořte rozmanité prostředí pro různé druhy zvířat a soutěžte o nejlepší ekosystém.

## Komponenty

### 4 odkládací desky (1 pro každého hráče)



### 16 plánů přístaviště (4 pro každého hráče) 1 bodovací podložka



přední



zadní strana



### 60 karet



přední



zpět

### rašeliníšť14



přední



zpět

### karet rostlin4 karty vody



přední



zpět

### 88 rostlinných markerů (22 pro každý typ rostliny)



bavlníková  
tráva



spěchá



rašelinový  
mech



heather

### 12 vodoznaků



### 1 značka na houby








# Nastavení

1 Zamíchejte **4 karty vody** a položte je vedle sebe do středu stolu, čímž vytvoříte **strukturu vřesoviště**. Pro první hru doporučujeme karty vyložit do náhodné mřížky 2x2 s bílými písmeny směrem nahoru. Na konci této knihy pravidel najdete několik variant.



2 Umístěte jednu z **12 vodních značek** na každý symbol kapky ve struktuře vřesoviště.



3 Vezměte si **60 karet moorů**. Ve dvou nebo třech hráčích vyjměte 12 karet se symbolem  a nepoužité je vraťte zpět do krabice. Zamíchejte zbývající karty moorů a položte je lícem dolů jako **balíček moorů** vedle struktury moorů. Nechte si místo na **vystavení** 3 až 5 karet a na **hromádka na odhazování mouro**.

4 Zamíchejte **14 karet rostlin** a položte 12 horních dílů lícem dolů jako **balíček rostlin** vedle startovního mola. Nechte si místo na **hromádka na odhazování rostlin**. Zbývající 2 karty rostlin vraťte do krabice bez pohledu.

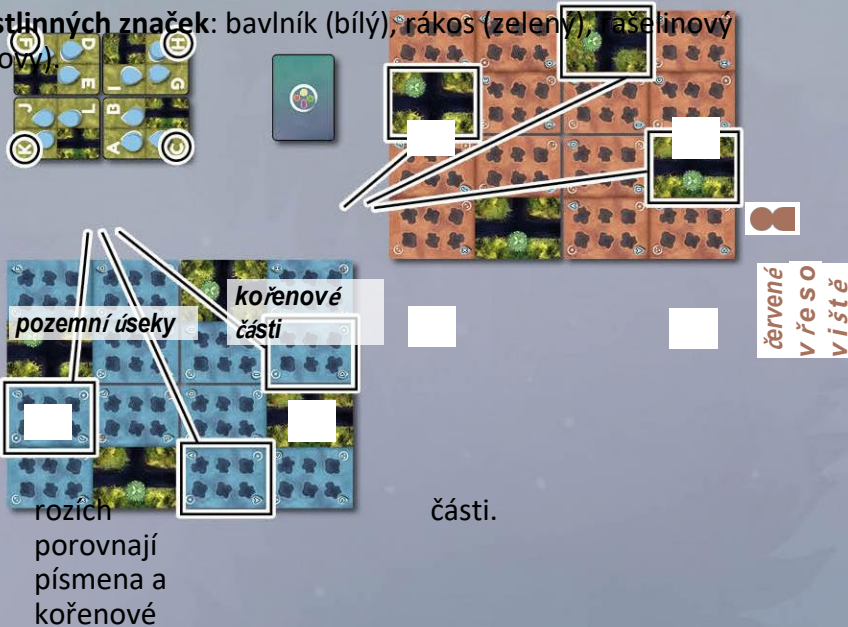


**hromádka na vyhození moorů**

**hromada vyřazených rostlin**

5 Vytvořte zásobu 4 typů **rostlinných značek**: bavlník (bílý), rákos (zelený), rašelinový mech (červený) a vřes (fialový).

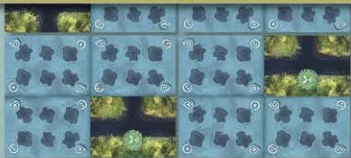
6 Každý hráč si vezme **4 plány vřesovišť** jedné barvy a vytvoří si vlastní **vřesoviště** tak, že zopakuje strukturu vřesoviště z kroku 1. Všechny plány vřesovišť musí odpovídat jejich uspořádání a orientaci struktury vřesoviště, což lze nejnáze provést tak, že se ve vnějších





Plá  
ny  
vřes  
oviš  
tě  
zob  
raz  
ují 4  
část  
i  
stáv  
ající  
ho  
vřes  
oviš  
tě  
**(koř  
eno  
vé  
část  
i) a**  
12  
bar  
evn  
ých  
**půd  
níc  
h**  
**část**  
í, do  
kter  
ých  
se  
můž  
e  
vaš  
e  
vřes  
oviš  
tě  
rozš  
ířit.

**7** Každý hráč si vezme **odkládací desku** a umístí ji vedle svého vřesoviště. Ujistěte se, že pod vaší odkládací deskou je místo pro karty vřesovišť.



**8** Vyberte si začínajícího hráče, který obdrží **značku houby**.



## Jak hrát

*Moorland* se hraje na 12 kol.

Každé kolo se skládá z následujících 3 fází:

- 1) Fáze odhalení ▶ viz níže
- 2) Akční fáze ▶ viz strana 5
- 3) Fáze čištění ▶ viz strana 13

Po skončení 12. kola hra končí a výsledky jsou vyrovnány.



### 1) Fáze odhalení

Vezměte vrchní kartu z balíčku rostlin a položte ji lícem nahoru na odhazovací hromádku rostlin. To je **aktuální karta rostliny**. (Většina karet rostlin zobrazuje dva druhy rostlin, zatímco dvě karty zobrazují všechny čtyři druhy rostlin).



Dále vytvořte **displej** tak, že odkryjete karty moorů z dobíracího balíčku moorů: Při **dvou** hráčích se v každém kole odhalí 3 karty moorů.

Ve **třech** hráčích se v každém kole odkryjí 4 karty moorů.

Při **čtyřech** hráčích se v každém kole odhalí 5 karet moorů.







## 2) Akční fáze

Hráč se značkou houby zahajuje akční fázi svým tahem, poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček, dokud všichni hráči neodehrají jeden tah.

Ve svém tahu proveďte následující **tři akce** v tomto pořadí:

**A) Vezměte si z displeje kartu přístavu (povinné).**

► viz níže

**B) Umístěte do rašelištičky značky rostlin (nepovinné)**

► viz strana 7

**C) Zahrajte karty vřesovišť do svého vřesoviště (obvykle nepovinné).** viz strana 8

Jakmile každý provede jeden tah, akční fáze končí a přecházíte do fáze úklidu.



### A) Vezměte si z displeje kartu mooru

Vyberte si **jednu kartu rašelištičky** z lícem nahoru a umístěte ji pod odkládací desku. V každém tahu si **musíte** vzít kartu.

**Tip:** Plánování je snazší, pokud karty otočíte tak, aby se shodovaly s vřesovištěm.

### Příklad - Vyjmutí karty z displeje:

Peter si ve svém tahu vybere z displeje prostřední kartu rašelištičky a umístí ji pod odkládací desku.



V průběhu hry musíte každou kartu vřesoviště, kterou jste si vybrali v akci A, umístit na určitou část vřesoviště. Akce C (viz strana 8) vám podrobně vysvětlí, jak to provést. Je však důležité porozumět prvkům zobrazeným na kartách, které jsou zde vysvětleny:

## Prvky na kartách vřesovišť

### 1 Rostliny:

Na každé kartě vřesoviště jsou 1 až 4 symboly rostlin, které ukazují, které značky rostlin musí být na pozemní části předtím, než se lze na ni zahrát kartou. Některé z těchto symbolů mohou obsahovat další symbol, který udává, co se stane se značkou rostliny po zahrání karty:



◀ **Uschl** (značka se vrátí do zásoby)



◀ **Zakořenit** (značka je trvale umístěna na tomto symbolu)



◀ Pokud symbol rostliny nemá žádný vnitřní symbol, jeho značka rostliny se později přesune přes vřesoviště (podrobnosti viz strany 9 a 10).



### 2 Vodní cesty:

Na kartách přístavišť jsou zobrazeny různě tvarované vodní cesty, které lze vzájemně propojit. Je pro vás výhodné hrát karty vřesovišť tak, aby tvořily rozsáhlou síť vodních cest. To vám pomůže unášet značky rostlin na správná místa (viz strana 9). Na konci hry také získáte body za nejdelší propojenou vodní cestu.

### 3 Živočišné druhy:

Na některých kartách vřesovišť je uveden symbol zvířecího druhu. Na nich jsou celkem 6 druhů zvířat. Čím více druhů budete mít na konci hry na svém vřesovišti, tím více bodů získáte. Každý pár stejného živočišného druhu je také bodově ohodnocen.

Ve hře najdete následující počet jednotlivých druhů: 8 x brouci, 4 x ptáci, 4 x hadi, 4 x vážky, 4 x motýli a 4 x žáby.

#### **Poznámka:**


Termín "druh" zde používáme pro rozlišení typů živočišných symbolů, nikoliv v jeho vědecky správném významu.

### 4 Vodní jezdci:

Na některých kartách vřesovišť jsou na vodních tocích zobrazeni vodní jezdci. Ti se mezi živočišné druhy nepočítají. Místo toho na konci hry přidělí body hráčům, kteří jich mají na svých vřesovištích nejvíce.



## B) Umístěte do rašelinště značky rostlin

Poté, co si vezmete kartu vřesoviště, **můžete** si vybrat jednu ze svých **částí země** a umístit na ni **značky rostlin jednoho typu** ze zásoby. Typ a počet těchto rostlinných značek závisí na **symbolu růstu**  vytištěném v rozích dané sekce:

Pokud je v oddíle uveden tento typ symbolu růstu, vyberte **jeden** z typů rostlin uvedených na **aktuální kartě rostliny** uprostřed tabulky. Vezměte si ze zásoby vybrané rostliny tolik značek, kolik jich symbol růstu udává (1, 2 nebo 3 tečky), a umístěte je na oddíl.



Vezměte si 1 rostlinný marker vyobrazeného typu na aktuální kartě rostliny a umístěte ji na část země.



Vezměte si 2 značky rostlin jednoho typu uvedené na aktuální kartě rostliny a umístěte je na část země.

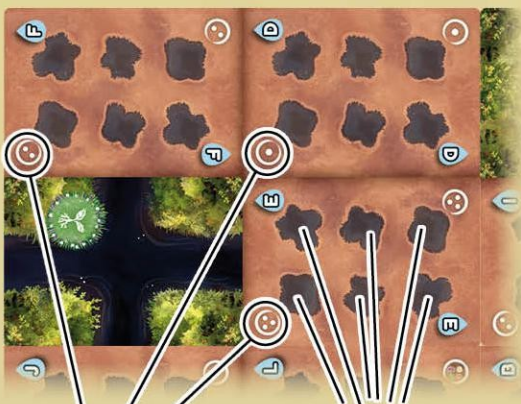


Vezměte si 3 značky rostlin jednoho typu uvedené na aktuální kartě rostliny a umístěte je na část země.

Pokud má sekce tento speciální symbol růstu, vezměte si ze zásoby **1 značku rostliny libovolného typu** a umístěte ji na sekci.



Umístěte jednu značku rostliny jakéhokoli typu na pozemní část.



symboly růstu

prostor y

Všimněte si, že každá část země má **6 políček** a na každé políčko lze umístit pouze jednu značku rostliny.

Pokud by tento postup způsobil přeplnění zvolené části země, umístěte jich tolik, kolik můžete, a vložte do ní přebytek v pravém **dolním rohu** úložné desky.


Tyto nadbytečné značky se odečtou od vašeho konečného

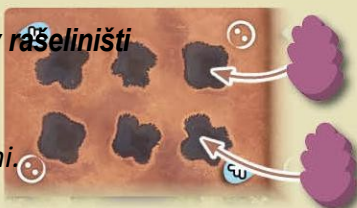


skóre.

**Zásobování rostlinnými značkami:** Zásoba rostlinných značek je neomezená. Pokud není v zásobě dostatek značek rostlin, použijte jako náhradu něco jiného.

### Příklad 1 - Umístění rostlinných značek v rašelinšti

*Annika* chce umístit značky rostlin na její pozemní část , která zobrazuje symbol růstu se dvěma tečkami. Vybere si vřes (fialový) na aktuální kartě rostliny a umístí 2 fialové značky rostlin ze zásoby na 2 volné karty.







## Příklad 2 - Umístění rostlinných značek v rašeliništi

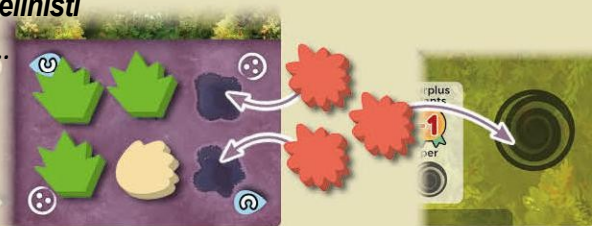


Petr chce na své vřesoviště umístit bavlníkovou trávu (bílá), ale na aktuální kartě rostlin není uvedena. Může však umístit 1 značku bílé rostliny ze zásoby na kartu pozemní část **H**, protože tato část zobrazuje speciální symbol růstu.



## Příklad 3 - Umístění rostlinných značek v rašeliništi

Rebi chce umístit rašelínový mech (červený) na... její pozemní část **C**, který ukazuje Symbol růstu se třemi tečkami. Musí však umístit 1 ze 3 červených značek rostlin, které si vezme, do pravého dolního rohu své odkládací desky, protože **C** v sekci jsou pouze 2 volná místa.



## C) Zahrajte si karty vřesoviště do svého vřesoviště

Touto akcí můžete zahrát **jednu nebo více karet vřesovišť** pod odkládací deskou na pozemní části vřesoviště.

Chcete-li zahrát kartu na pozemní sekci, musí se na ní nacházet všechny značky rostlin uvedené na kartě (nezáleží na tom, zda jsou na sekci další značky rostlin). Pokud je tento požadavek splněn, proveďte následující kroky:



1. Z vybrané části země odstraňte všechny značky rostlin a umístěte je před sebe jako **dočasnou zásobu**.
2. Umístěte kartu vřesoviště na část země. Můžete ji libovolně orientovat (0 nebo 180 stupňů). Vaše vodní cesty nemusí navazovat na žádnou ze sousedních vodních cest, ale obvykle je lepší, když navazují.

3. Zkontrolujte, zda některý ze symbolů rostlin na kartě vřesoviště má symbol "**zakořeni**". Pokud ano, umístěte na každý takový symbol jednu značku rostliny odpovídajícího typu z dočasné zásoby.



Tyto umístěné značky se počítají jako zakořeněné

**zakořeni**

**dočasné  
zásoby**

rostliny a zůstávají na svých symbolech až do konce hry.

4. Zkontrolujte, zda je na kartě vřesoviště symbol "**uschlé**". Za každý takový symbol vraťte z dočasné zásoby do **zásoby** jednu značku rostliny odpovídajícího typu.



5. Nakonec umístěte všechny značky rostlin, které vám zbývají v dočasné zásobě, na **vodní cestu** karty mooru. Tyto značky rostlin nyní **plují**.

dočasné zásoby

**Driftování** znamená přesunutí značek rostlin, které jste právě umístili na vodní cestu, podél výsledné sítě do **pozemních úseků**, které jsou k ní připojeny. Je na vás, kterou ze značek přesunete na který připojený pozemní úsek, pokud je na něm volné místo pro umístění značky rostliny.

Alternativně lze rostlinné značky snášet na připojené volné **kořenové prostory**. Ve vašem vřesovišti jsou čtyři: na každém kořenovém úseku jeden. Každý kořenový prostor může obsahovat jednu značku rostliny. Jakmile na něj značku zanesete, zůstane tam po zbytek hry.



### Příklad - Drifting

*Annika* umístí tuto kartu rašeliniště na sekce **F** poté, co jste odstranil z úseku dvě fialové značky rostlin. Nyní vrátí tyto dvě fialové značky na vodní cestu karty a musí je unést po síti na všechna volná místa na úsecích. a/nebo **D**. Případně se může rozhodnout, že jednu ze značek přenesne na volný kořenový prostor **1**.



Sekce **I** a kořenový prostor **2** nelze dosáhnout přes síť vodních cest, a tam nejsou v úseku žádná volná místa **E** na které by *Annika* mohla umístit značky.

## Poznámky k driftování:

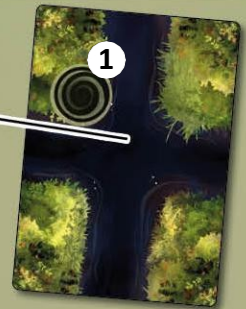
- Některé přistavní karty a kořenové úseky **přerušují** vodní cestu. Značky rostlin nelze přes tyto úseky přesouvat. Pokud však takovou kartu rašelině umístíte na pozemní sekci, lze její značky rostlin (ty, které nejsou zakořeněné ani uschlé) přemístit kterýmkoli ze 4 směrů.
- Pokud musíte přesunout značky rostlin, ale nemáte žádné políčko, kam byste je mohli přesunout, musíte je místo toho umístit do pravého dolního rohu odkládací desky.
- Symboly růstu na pozemních částech nemají vliv na snášení. Na stejný půdní úsek lze přesunout libovolný počet rostlinných značek, pokud je na něm dostatek volných míst.



## Zadní strana karet s vřesovištěm

Na zadní straně každé karty přistavu je zobrazena křižovatka vodních cest. Při hraní karty moor můžete vždy zvolit, zda ji zahrajete lícem dolů. na jakoukoli část půdy, na které se nachází alespoň jedna značka rostliny jakéhokoli typu. Provedte následující kroky:

1. Jako obvykle vezměte všechny značky rostlin z vybrané části země a umístěte je před sebe jako dočasnou zásobu.
2. Položte kartu lícem dolů na díl.
3. Umístěte **jednu značku** rostliny z dočasné zásoby do pravého dolního rohu odkládací plochy. (Vířivá **1** symbol na zadní straně karty vám to připomíná). Poté umístěte zbývající značky z dočasné zásoby na vodní cestu umístěné karty a unášejte je podél těchto vodních cest jako obvykle.



## Kdy musíte hrát karty Moor?

Obvykle se během této akce můžete zdržet hraní karet moorů, pokud se pod vaší odkládací deskou nenacházejí **3** karty.

V tomto případě musíte zahrát alespoň jednu z nich, a to buď lícem nahoru, nebo lícem dolů. Ve spodní části odkládací desky je místo pro 2 nezahrané karty, které si zde můžete ponechat pro další kolo.

Ve **12. kole** musíte také dokončit své vřesoviště tím, že zahrajete všechny karty, které vám zbyly pod odkládací deskou.







**Zvláštní případ:** Pokud někdy budete muset zahrát kartu vřesoviště z některého z právě popsaných důvodů, ale na žádném z vašich pozemků nezůstanou žádné značky rostlin, zahrajte kartu lícem dolů na jeden z vašich pozemků. Poté si vezměte libovolnou značku rostliny ze zásoby a umístěte ji do pravého dolního rohu své odkládací desky.

## Získání vodoznaků

Na **konci svého tahu**, poté, co jste dokončili hraní karet vřesovišť, zkontrolujte, zda jste během tohoto tahu pokryli nějaké úseky země, které dosud nepokryl žádný jiný hráč. (Vzhledem ke struktuře vřesoviště jsou pozice úseků země ve vašem vřesovišti stejné jako u vašich soupeřů a jsou označeny stejnými písmeny).



Za každý takový úsek (ať už jste ho zakryli kartou lícem nahoru nebo dolů) získáte značku vody z té části **struktury rašeliniště**, která má stejné písmeno jako zakrytý úsek, a umístíte ji do pravého horního rohu své odkládací desky.

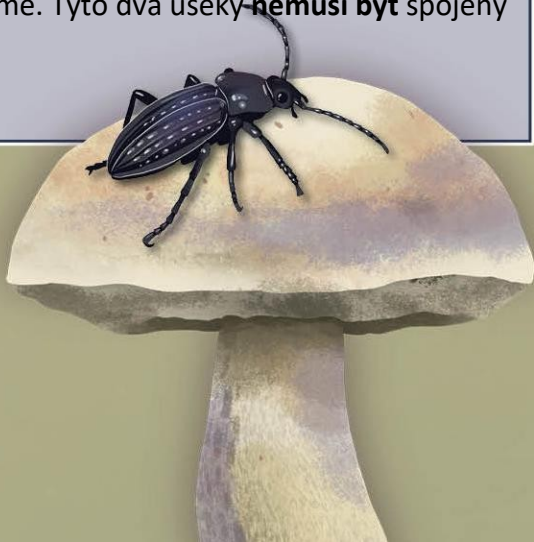
Na konci hry má každá značka vody na vaší odkládací desce hodnotu 1 vítězného bodu.

## Výdajové vodoznaky

Kdykoli během svého tahu můžete utratit žetony vody ze své zásobní desky a přesunout tak žetony rostlin v rámci svého vřesoviště.

Za každý žeton vody, který utratíte, můžete vzít jeden žeton rostliny z libovolné části země a umístit jej na volné místo na libovolné jiné části země. Tyto dva úseky **ne musí být** spojeny vodními cestami.

Spotřebované vodoznaky se vracejí do schránky a nelze je znovu získat.

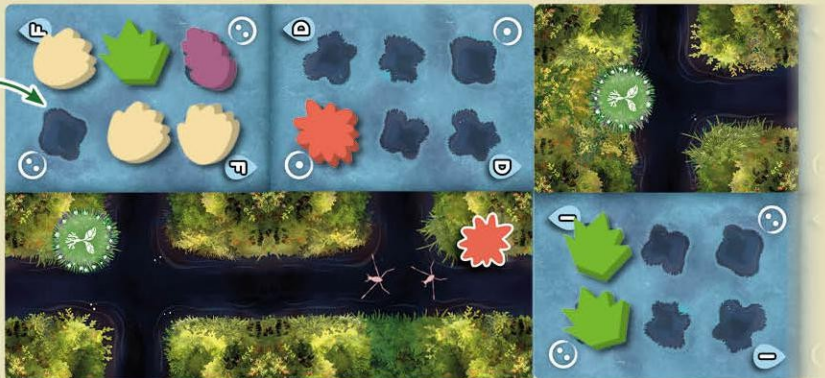




## Příklad - Hraní karet vřesoviště do vřesoviště

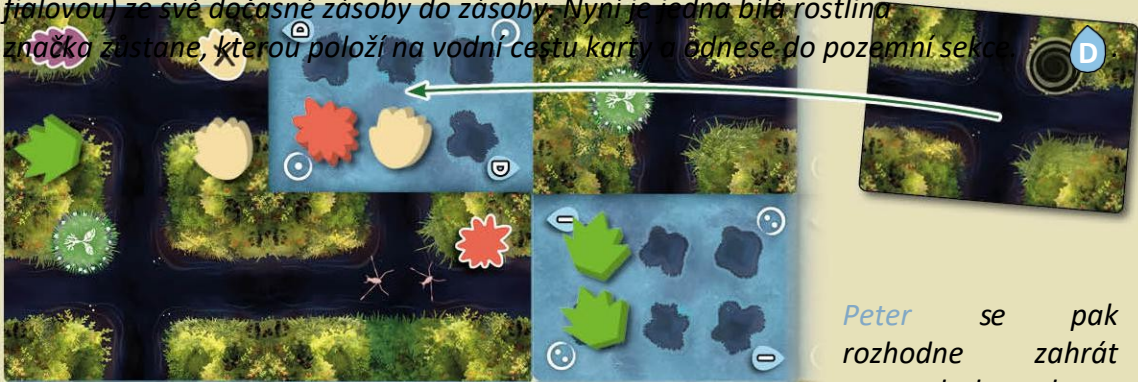


Peter má pod svou odkládací deskou 2 karty vřesoviště a rád by v tomto kole obě karty zahrál do svého vřesoviště. Nejprve **1** místa moor karta na pozemní část



Za tímto účelem odebere všechny rostlinné značky z

a umístí je před sebe jako své dočasné zásoby. Poté umístí kartu. Protože jsou na ní zobrazeny dva symboly "zakořenění", vezme si Petr ze své dočasné zásoby odpovídající značky rostlin (bílou a zelenou) a umístí je na tyto symboly na kartě. Na kartě jsou také zobrazeny dva symboly "uschnutí", proto Petr vrátí odpovídající značky rostlin (bílou a fialovou) ze své dočasné zásoby do zásoby. Nyní je jedna bílá rostlinná značka zůstane, kterou položí na vodní cestu karty a odnese do pozemní sekce.



Peter se pak rozhodne zahrát svou druhou kartu rašeliníště lícem dolů.

na pozemní část. V důsledku toho musí

umístit jednu ze dvou značek rostlin (červenou nebo bílou) do oddílu.

v pravém dolním rohu jeho úložné desky. Vybere si červenou a unáší bílou část k zemi **1**.

Po dokončení všech akcí Petr zkontroluje strukturu vřesoviště uprostřed stolu, aby zjistil, zda jako první pokrýl některou z dříve odkrytých částí země. Protože

byl první, kdo pokrýl úsek **D**, bere si vodoznak.



*z odpovídající části vřesovištní struktury a umístí ji do pravého horního rohu své odkládací desky.*

### 3) Fáze čištění

Jakmile každý provede jeden tah, akční fáze končí. Nyní uklidíte displej tak, že jeho poslední kartu rašeliniště položíte lícem nahoru na hromádku rašelinišť.



Hráč se značkou houby ji předá hráči po své levici. Poté začnete další kolo fází odhalení.



## Konec hry

Hra končí po 12 kolech (na konci kola, ve kterém dojde balíček rostlin). Nyní zjistěte skóre. Projděte 7 bodovacích kategorií na **bodovací podložce** a zaznamenejte, kolik vítězných bodů (VP) každý hráč v každé kategorii získal.



#### 1) Zakořeněné rostliny:

1 VP za každou rostlinnou značku v rašeliništi.



#### 2) Biodiverzita:

Vítězné body za počet druhů na vašem vřesovišti: 6 druhů: 5 VP / 5 druhů: 12 VP / 4 species: 5 VP



3 druhy: / 2 druhy: 2 VP / 1 druh: 1 VP



#### 3) Páry druhů:

2 VP za dvě zvířata stejného druhu na vašem vřesovišti.

**Příklad:** Za 4 brouky získá Annika 4 VP. Za

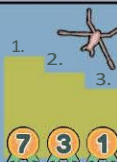
3 vážky dostane ---- 2 VP.



#### 4) Vodní jezdci:

VP za počet vodních jezdců v porovnání se soupeři: 1. místo: 7 VP / 2. místo: 3 VP / 3. místo: 1 VP

- Ve hře se dvěma hráči není 3. místo.
- Abyste mohli získat VP v této kategorii, musíte mít na svém vřesovišti alespoň 1 vodního jezdce.
- V případě rovnosti sečtete vítězné body za příslušná místa a rovnoměrně je rozdělíte (v případě potřeby zaokrouhlete dolů).



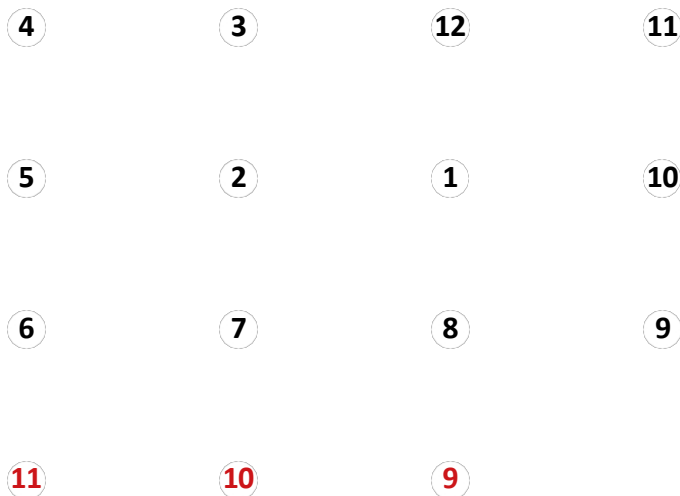
**Příklad:** Annika i mají 6 vodních jezdců. Rebi má 4 vodní jezdce. Annika a sečtou vítězné body za 1. a 2. místo (7+3=10) a rovnoměrně si je rozdělí, každý získá 5



VP. *Rebi* získává 1 VP za 3. místo.

### 5) Nejdelší vodní cesta:

1 VP za každý úsek, který je propojen vodními cestami a vytváří souvislý řetězec v rámci vašeho vřesoviště. Při určování nejdelšího řetězce nelze žádný úsek započítat více než jednou.



**Příklad:** Nejdelší vodní cesta v *Annině* přístavu spojuje 12 úseků, takže získá 12 VP. (Červená přerušovaná čára označuje alternativní konec vodní cesty. Tato vodní cesta však spojuje pouze 11 úseků).

### 6) Vodoznaky:

1 VP za každou značku vody na vaší odkládací ploše.

na

### 7) Přebytné rostliny:

-1 VP za každou značku rostliny na odkládací ploše.

na

U každého hráče sečtete VP, které získal v každé kategorii. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě rovnosti se vítězství dělí.

Games

Deep Print



## Žádný přístav, žádný odjezd: Proč musíme za každou cenu chránit rašeliniště po celém světě?

Vřesoviště hravou formou přibližuje biotop, jehož významu pro naši planetu se stále věnuje příliš málo pozornosti: Málokdo však ví, že rašeliniště jsou nesmírně důležitou přírodní oblastí, zejména v boji proti změně klimatu.

Ničením přírodních rašelinišť se uvolňuje velké množství skleníkových plynů, které podporují globální oteplování.

oteplování. Rašeliniště pokrývají asi tři procenta světové rozlohy, ale ukládají přibližně třetinu uhlíku uloženého v půdě - jejich zničení je tedy velmi důležité.

způsobuje tři procenta celosvětových emisí CO<sub>2</sub>. Na celém světě žije na vřesovištích více než 12 000 druhů živočichů a rostlin, z nichž mnohé jsou endemické, což znamená, že se vyskytují výhradně v těchto ekosystémech. Často jsou přizpůsobeny zvláštním podmínkám, které se na rašeliništích vyskytují. Ničení rašeliništní krajiny odvodňováním, těžbou rašeliny a zemědělským využíváním ohrožuje jejich přežití. Co však můžeme udělat pro ochranu klimatu a zachování vysoce specializovaných rašeliništních živočichů, jako je pudu ve Střední a Jižní Americe nebo rašelinná žába v Evropě a Asii?

*Japonské mokřady Oze jsou domovem vzácných druhů a také oblíbeným cílem výletů.*

*Foto © micata co / Pixabay*

Upozornění na význam našich ohrožených rašelinišť je důležitým krokem. To také dělá *Moorland*: Zde můžete hravě zásobovat rašeliniště vodou a zajistit neporušenou síť života. Ve skutečnosti je takzvané zavodňování

úspěšnou strategií renaturalizace rašelinišť po celém světě, která zároveň umožňuje jejich využívání. Například v rámci techniky obhospodařování mokřadů zvané paludikultura se na rašeliništích pasou vodní buvoli.

a sklizený rákos poskytuje surovinu pro výrobu obalů nebo substrátů pro zahradnictví.

*Žába maurská s modrým zbarvením typickým pro samce v období páření.*

*Foto © Volmer/Naturschutzring Dümmer*

*Moorland*, Deep Print Games a mezinárodní nadace na ochranu přírody Global Nature Fund (GNF) společně něco dělají - a vy jste toho součástí: Koupí deskové hry *Moorland* podpoříte projekty na ochranu životního prostředí.

Společně s mezinárodní sítí Living Lakes podporuje GNF ochranu a obnovu rašelinišť po celém světě. Pracuje také na certifikaci náhražek rašeliny, jako je mulčovací kůra, kompost a kokosová vlákna: V jejich použití se skrývá velká příležitost pro

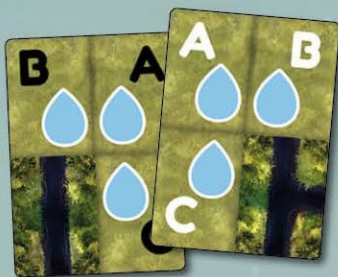
ochranu rašelinišť a jejich jedinečných živočichů.





# Varianty nastavení

Jakmile se s hrou seznámíte a budete připraveni na novou výzvu, můžete v 1. kroku nastavení měnit rozložení struktury vřesoviště:



Každá vodní karta má jednoduchou a tvrdou stranu. Strany s bílými písmeny jsou pro stavbu vodních sítí jednodušší, strany s černými písmeny těžší. Můžete kombinovat strany s bílými a černými písmeny podle své libosti a ovlivňujete tak obtížnost hry.



Strukturu vřesoviště můžete uspořádat podle libosti, nejen do mřížky 2 x 2. Všechny dlouhé okraje karet s vodou však musí být umístěny rovnoběžně a alespoň jedna z nich musí být rovnoběžná s druhou.

**část** každé karty se musí zcela dotýkat alespoň jedné části jiné karty. Zde je několik návrhů:



Děkujeme všem hráčům, zejména Juttě, Konradovi, Laurenzovi, Michaelovi, účastníkům večerů deskových her v Mainaustraße a hráčům kolokvia dějin umění. Zvláštní poděkování patří Barboře Mayerové za tematické tipy!



Herní design: Steffen Bogen  
Umělecká díla: Annika Heller  
Vývoj: Peter Eggert, Moritz Thiele  
Úprava a kniha pravidel: Katja Volk, VEB  
Spielekombinat, Moritz Thiele, Viktor Kobilke.  
Překlad: Neil Crowley

© 2023 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7,  
12159 Berlin, Německo.  
Všechna práva vyhrazena.

[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)



Pegasus Spiele

Playing is Passion!  
[www.pegasusna.com](http://www.pegasusna.com)



[/pegasusspieleNA](https://www.facebook.com/pegasusspieleNA)

