

Důležité! Abychom podpořili téma hry a usnadnili vám čtení, vynecháváme v pravidlech slova „žeton“ a „dílek“. Například místo „dílek levandule“ nebo „žeton berušky“ uvádíme prostě „levandule“ a „beruška“.

HERNÍ SOUČÁSTI

destička akcí



4 druhy nářadí

15 lopat



15 lopatek



15 motyk



18 hrábí



destička rybníku



deska listů



pořadač na žetony a ostatní komponenty



bodovací bloček



držák na nářadí



PRAVIDLA

ROSTLINY:

20 pryskyřníků
(10 ve 2 barvách)



33 topolovek
(11 ve 3 barvách)



26 magnolií
(12 jednovětých,
14 dvouvětých)



19 levandulových listů



9 levandulových květů



30 listů (6 v 5 barvách)



HMYZ A OSTATNÍ:

9 malých vážek



8 středně velkých
vážek a 4 velké
vážky



30 motýlů



30 berušek



40 včel



16 lampionů
(4 druhy po 4)



PRO KAŽDÉHO HRÁČE (4 sady):

deska
zahrady



bodovací deska



destička vodní kaskády



destička pergoly



2 kapky vody



4 nádoby na med



žába



ptačí budka



květináč na nářadí



Nemusíte číst pravidla.
Podívejte se
na instruktážní
video.

Důležité! Před první hrou vložte rostliny a hmyz do pořadače na žetony, jak je znázorněno na obrázku.

PŘÍPRAVA HRY

Důležité! Před první hrou vložte do každého květináče na nářadí následující: 2 kapky vody, 4 nádoby na med, 1 žábu a 1 ptačí budku (žába a ptačí budka by měly být stejné barvy).

Příprava hráčů

Každý hráč si vezme desku zahrady **A**, destičku pergoly **B**, vodní kaskádu **C** a bodovací desku **D**. Umístěte tyto komponenty dle obrázku níže.

Každý hráč si vezme také květináč **E** s následujícími komponenty: 1 žába **F**, 2 kapky vody **G**, 4 nádoby na med **H** a 1 ptačí budka **I**. Umístěte tyto komponenty na svou desku následovně:

Žába: do zahrady.

2 kapky vody: na počáteční políčka vodní kaskády.

4 nádoby na med: prázdnou stranou nahoru na lavičku před pergolou.

Ptačí budka: do zahrady.

Květináč na nářadí: Jakmile umístíte všechny komponenty z květináče na herní desku, umístěte samotný květináč vedle desky zahrady. Květináč by měl mít kartonový kryt s 15 otvory, které využijete k uložení nářadí, které během hry získáte.

Nevyužité květináče a všechny komponenty v nich vraťte zpět do krabice.

Pořadač na žetony **J**

Vyjměte z krabice pořadač na žetony spolu s destičkou rybníka a umístěte jej doprostřed stolu, aby byl snadno dostupný všem hráčům.

Destička listů **K**

Zamíchejte listy, poté vytvořte 3 stejné hromádky a umístěte je na destičku listů. Umístěte destičku vedle pořadače na žetony.





Nářadí a destička akcí **L**

Umístěte destičku akcí v dosahu všech hráčů stranou pro 2–4 hráče. Rozdělte nářadí podle typu a umístěte je vedle destičky akcí. V závislosti na počtu hráčů použijte následující nářadí:

2 hráči:

3 hráči:

4 hráči:



Nevyužité nářadí umístěte do pořadače na žetony (pod destičku rybníka).

Zamíchejte nářadí zvlášť dle druhu (například při hře 2 hráčů zamíchejte zvlášť lopaty a motyky) a umístěte je v určeném pořadí do držáku nářadí **M**. Poté vezměte 4 lopaty a umístěte je nad destičku akcí tak, aby nad každým akčním místem byla 1 lopata.

Rybník **N**

Velké a střední vážky rozdělte na 4 druhy – po 3 vážkách z každého druhu. Druh vážky poznáte podle obrázků na žetonech. Poté je umístěte na 4 světlé lekníny na rybníce. Vážky by měly být umístěny na lekníny dle druhu a ve specifických sadách:

Hra 2 a 3 hráčů. Umístěte na každý leknín hromádku 2 vážek. Velká vážka by měla být navrchu střední vážky. Zbylé vážky umístěte do pořadače na žetony pod destičku rybníka – v této hře již nebudou potřeba.

Hra 4 hráčů. Na každý leknín umístěte hromádku 3 vážek. Velká vážka by měla být navrchu 2 středních vážek.



Umístění vážek ve hře 4 hráčů.

Jste připraveni začít!

PRŮBĚH HRY

KDO JSTE A CO JE VAŠÍM CÍLEM

V Pergole jste zahradník, který pěstuje rostliny přitahující krásný hmyz. Váš úspěch bude záviset na vzhledu vaší zahrady a na tom, jak ji zaplníte.

Během hry si vybíráte různé nářadí, které vám dává rostliny, hmyz nebo lampiony, a provádíte s ním odpovídající akce: let ptáka, skok žáby, stékání vody nebo třepotání hmyzu.

Každý z vás odehraje 15 kol, po kterých si sečtete získané body.

Váš konečný výsledek se odvíjí od toho, jakou zahradu vytvoříte.

Pravidla sólové hry najdete na stranách 14–15.

TAH HRÁČE

Začíná hráč, který naposledy pracoval na zahradě (pokud takový hráč není, prvním hráčem se stane ten nejbarevněji oblečený). Poté své tahy hrajete postupně po směru hodinových ručiček.

Tah hráče sestává ze 4 kroků:

- 1 výběr nářadí,
- 2 vylepšení zahrady,
- 3 provedení akce,
- 4 úklid.

1 Výběr nářadí

Vyberte si 1 libovolné nářadí ze 4 dostupných nad destičkou akcí a umístěte jej vedle své zahrady. Poté si vezměte žetony vyobrazené na nářadí. Například nářadí zobrazující levandulový list a modrou topolovku vám přinese levandulový list a modrou topolovku. Tyto žetony si můžete brát v libovolném pořadí.



Důležité! Každé nářadí se nachází přímo nad akčním místem. Výběrem nářadí si zároveň vybíráte také akci pod ním, kterou provedete ve 3. kroku svého tahu (viz Provedení akce na str. 5).



Příklad: Jana si vybírá nářadí, které se nachází nad akcí stékání vody, a vezme si ho. Poté si vezme žetony vyobrazené na nářadí, takže si vezme modrou topolovku a levandulový list.

2 Vylepšení zahrady

Umístíte získané žetony do své zahrady.

Důležité! Ne všechny žetony se umísťují do zahrady stejným způsobem. Rostliny se umísťují podle pravidel na str. 6–9. Hmyz může být umístěn na označená místa na rostlinách, ale není to povinné. Podrobné informace o umístění a bodování hmyzu najdete na str. 6–9.



Příklad: V předchozím kroku si Jana vzala tyto žetony: levandulový list a topolovku. Nyní je umísťuje do své zahrady.

3 Provedení akce

Nářadí, které jste si vybrali v 1. kroku, se nacházelo nad konkrétním akčním místem (viz níže). Nyní musíte provést tuto akci.

Na destičce jsou k dispozici 4 akce:



Třepotání hmyzu v počtu 0, 1 nebo 2.



Stékání vody.



Let ptáka.



Skok žáby.

Podrobné popisy akcí najdete na str. 10–11.



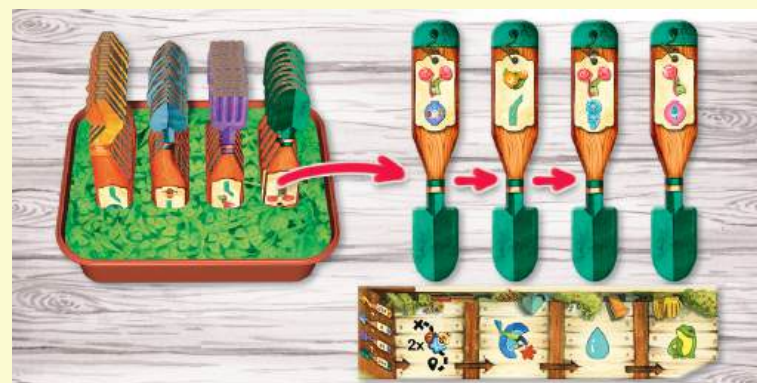
Příklad: Jana si vzala nářadí, které bylo nad akcí stékání vody, takže nyní musí tuto akci provést.

4 Úklid

Nyní je nad destičkou akcí mezi nářadím mezera. Abyste ji vyplnili, posuňte nářadí ve směru uvedeném na destičce.

Poté vezměte nové nářadí z držáku a umísťte ho nad akční místo třepotání hmyzu.

Použité nářadí umísťte na prázdné místo ve svém květináči na nářadí. Počet kusů nářadí v květináči udává počet tahů, které jste odehráli.

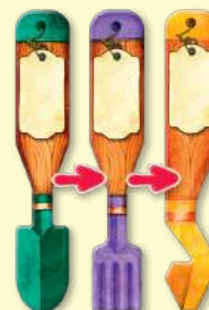


Pokud v držáku nezůstalo žádné nářadí určitého druhu, nahradte chybějící nářadí nad destičkou akcí nářadím jiného druhu. Pořadí umísťování nářadí se odvíjí od počtu hráčů:

2 hráči:



3 hráči:



4 hráči:



Pokud v držáku není žádné další nářadí, znamená to, že nastal konec hry, jelikož každý z vás odehrál 15 tahů (viz Konec hry níže).



KONEC HRY

Hra končí poté, co každý z vás odehrál 15 tahů a má tedy ve svém květináči s nářadím 15 kusů nářadí.

Je čas spočítat si body. Všichni si vezměte jednu stránku z bodovacího archu a запиšte si body získané v každé kategorii.

Podrobná pravidla bodování najdete na následujících stránkách vedle popisů herních komponent.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.

V případě remízy se hráči o vítězství podělí!

ROSTLINY A HMYZ

TOPOLOVKA

Nejpopulárnějším zástupcem čeledi slézovitých je topolovka růžová, která v zahradách roste snad odjakživa. Navzdory svému jménu se vyskytuje v různých barvách. Není úplně jisté, jak se do našich zahrad dostala. Je možné, že byla přivezena z Číny, ale ani tam ji nenajdete volně v přírodě. Pravděpodobně se jedná o uměle vytvořený hybrid z jiných druhů slézů. Pokud ji najdete někde na louce nebo u cesty, znamená to, že tam vyrostla ze semen, která vítr přenesl přes ploty zahrad.

JAK ROSTE?

Květy topolovky jsou ve hře ve 3 barvách (modrá, žlutá a červená). Každá barva vytváří samostatnou rostlinu. Na své zahradě nemůžete zasadit vícebarevnou topolovku.

První topolovku dané barvy můžete umístit kamkoli na svou zahradu. Další topolovka stejné barvy musí být přidána k již stávající topolovce.

Každý květ má místo se symbolem, kam můžete umístit motýla.

Příklad: Jana přidává modrou topolovku ke sloupci modrých květů topolovky ve své zahradě.

JAK SE BODUJE?



Květy topolovky se bodují v sadách. Každá sada je řada květů v různých barvách. Každá sada 3 květů ve 3 různých barvách dává 6 bodů. Každá sada 2 květů ve 2 různých barvách dává 3 body. Každý jednotlivý květ dává 1 bod.

Příklad: Jana má 2 sady 3 různých barev květů (což jí dává celkem 12 bodů – 6 za každou sadu), 1 sadu 2 různých barev květů (což jí dává 3 body) a 1 květ topolovky, který není součástí sady (což jí dává 1 bod). Na konci hry Jana získává $6 + 6 + 3 + 1 = 16$ bodů za květy topolovky ve své zahradě.



MOTÝL

Dospělí motýli jsou na zahradách vždy vítáni. Jsou nejen krásní, ale také pomáhají opylovat květiny, když přelétávají z jedné na druhou a svým dlouhým sosačkem pijí nektar. Pro jejich housenky je však získání si přízně lidských sousedů mnohem těžší. Nejenže žerou listy květů, které sázíme, ale v této vývojové fázi je rozhodně nelze považovat za krásné.

KAM SEDAJÍ?

Motýli sedají na květy topolovky.

Každý květ topolovky má místo, kam může motýl přistát. Na jednom květu může být pouze 1 motýl. Motýly můžete umístit na libovolnou rostlinu topolovky, na které se ještě nenachází žádný motýl.



Motýly nemusíte umísťovat zdola nahoru ani v žádném konkrétním pořadí. Pokud je na topolovce volné místo, můžete tam motýla umístit.



Pokud motýl nemá kam přistát, můžete ho volně umístit do zahrady, aby poletoval.

Později můžete poletujícího motýla umístit na květ pomocí akce třepotání hmyzu v některém ze svých tahů.

JAK SE BODUJE?



Každý motýl se boduje samostatně. Hodnota každého motýla se odvíjí od úrovně květu, na kterém se nachází.

- Pokud je motýl na květu topolovky 1. úrovně, dává 1 bod.
- Pokud je motýl na květu topolovky 2. nebo 3. úrovně, dává 2 body.
- Pokud je motýl na 4. nebo vyšší úrovni, dává 3 body.

Motýli, kteří nejsou na žádném z květů topolovky, nepřinášejí žádné body, pokud je nepoužijete k naplnění nádoby na med nebo k získání kaskádového bonusu (viz níže).

Příklad: Jana má 6 motýlů, z nichž 1 jen poletuje (a dává 0 bodů). Na konci hry získává $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$ bodů za motýly ve své zahradě.



Jedna z nádob na med vedle úlu na pergole dává 1 bod za každého motýla v zahradě, bez ohledu na jeho umístění.



Na konci kaskády je bonus, který přináší 1 bod za každou sadu motýla, berušky a včely v zahradě, bez ohledu na jejich umístění.





MAGNOLIE

Magnolie pocházejí z Asie a Ameriky, ale jsou oblíbené po celém světě. Jejich působivé bílé nebo růžové květy se objevují brzy na jaře, kdy ostatní stromy teprve začínají rašit. Magnolie kvetly také v dávné historii naší planety a má se za to, že se objevily již před 95 miliony let. Tehdy je opylovali brouci, což přetrvává dodnes.

JAK ROSTE?

Magnolie rostou jako strom. Ve hře se magnolie objevují buď jako jednovětvé, nebo jako dvouvětvé, které umožňují další větvení. První magnolii můžete umístit kamkoli do své zahrady. Poté přidávejte další úrovně na volné pupeny již umístěných magnolií (viz obrázek).

Každý dílek magnolie má vyhrazené místo se symbolem, kam můžete umístit berušku.

Příklad: Jana umísťuje další magnolii. Může ji umístit na libovolné místo označené hvězdičkou.



JAK SE BODUJE?



Magnolie se bodují podle úrovně, které dosáhly.

Úroveň 1–3 dává 1 bod za každou magnolii na těchto úrovních.

Úroveň 4 dává 2 body za každou magnolii na této úrovni.

Úroveň 5 a vyšší dává 3 body za každou magnolii na těchto úrovních.

Při bodování nezáleží na druhu magnolie (jednovětvá nebo dvouvětvá). Počítá se pouze fyzický herní dílek.

Příklad: Jana má 4 magnolie na úrovních 1, 2 a 3 (každá dává 1 bod), 2 na úrovni 4 (každá dává 2 body) a 1 na úrovni 5 (dává 3 body). Na konci hry získává $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$ bodů za magnolie ve své zahradě.



BERUŠKA

Kontrastní barvy berušek jsou ve skutečnosti varováním pro predátory, které říká: „Pozor, obsahují dráždivou a odporně chutnající látku!“ Pokud pták toto varování ignoruje a pokusí se berušku sníst, pravděpodobně na tuto lekci dlouho nezapomene. Bohužel to již nepomůže této konkrétní berušce, která tak ale může zachránit jiné berušky do budoucna. Počet teček na zádech berušky je druhově specifický. Nejznámější beruška žijící v Evropě je beruška sedmitečná.

KAM SEDAJÍ?

Berušky sedají na magnolie.

Každá magnolie má místo pro jednu berušku. Na jednom místě může být pouze 1 beruška. Berušky můžete umísťovat na libovolné místo magnolie, na kterém se ještě žádná beruška nenachází.

Berušky nemusíte umísťovat zdola nahoru ani v žádném konkrétním pořadí. Pokud je na magnolii volné místo, můžete tam berušku umístit.



Pokud beruška nemá kam přistát, můžete ji volně umístit do zahrady, aby poletovala.

Později můžete poletující berušku umístit na magnolii pomocí akce třepotání hmyzu v některém ze svých tahů.



JAK SE BODUJE?



Každá beruška se boduje samostatně. Hodnota 1 berušky však závisí na **celkovém počtu berušek** na dané úrovni.

- Pokud je na dané úrovni 1 beruška, dává 1 bod.
- Pokud jsou na dané úrovni 2 berušky, každá z nich dává 2 body.
- Pokud jsou na dané úrovni alespoň 3 berušky, každá z nich dává 3 body.

Příklad: Jana má 4 berušky. Tři z nich jsou na stejné úrovni (každá z nich tedy dává 3 body) a 1 sedí osamoceně (dává 1 bod). Na konci hry Jana získává $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ bodů za berušky ve své zahradě.



Jedna z nádob na med vedle úlu na pergole dává 1 bod za každou berušku v zahradě, bez ohledu na její umístění.



Na konci kaskády je bonus, který dává 1 bod za každou sadu motýla, berušky a včely v zahradě, bez ohledu na jejich umístění.





PRYSKYŘNÍK

Většina pryskyřníků rodu *clematis* (plamének), které pěstujeme na našich zahradách, jsou liánovité rostliny, které rostou „šplháním“ po oporách. Protože se drží pomocí chápavých úponků, nejsou schopné růst na rovných stěnách. Jsou však ideální pro ploty: od kovových sloupků, přes stěnové panely až po pergoly. Zahradníci tyto krásné rostliny natolik milují, že vyšlechtili několik tisíc vícebarevných odrůd.

JAK ROSTE?

Ve hře jsou 2 druhy pryskyřníků: malé (fialové) a velké (modré). Umísťují se na pergolu nad úlem.

Každý pryskyřník má vyhrazené místo (nebo 2 místa v případě větších modrých pryskyřníků) se symbolem, kam můžete umístit včelu.

Když umístíte včelu na pryskyřník, začne tvořit med (viz Nádoby na med na str. 12).



JAK SE BODUJE?



Každý pár pryskyřníků různých velikostí dává 3 body (bez ohledu na to, zda je na něm včela, nebo ne).

Příklad: Jana má 2 páry pryskyřníků různých velikostí (každý pár dává 3 body) a 1 pryskyřník bez páru (který nedává žádné body). Na konci hry Jana získává $3 + 3 = 6$ bodů za pryskyřníky ve své zahradě.



VČELA

Neexistuje žádný jiný hmyz, který by lidstvu sloužil více než včela medonosná. Byla domestikována již ve starověku a od té doby s námi sdílí svůj med a vosk výměnou za úkryt a péči. Dokonale koordinovaná včelí rodina s tisíci včel podřízenými jedné matce je již po léta symbolem pracovitosti. A pokud jde o opylování rostlin, včely jsou naprosto nepřekonatelné jak pro divoké, tak pro kultivované zahrady.

KAM SEDAJÍ?

Včely sedají na 2 druhy rostlin: pryskyřníky a levandulové květy.

- Na malém pryskyřníku může být pouze 1 včela.
- Na velkém pryskyřníku mohou být pouze 2 včely.
- Na levanduli mohou být až 3 včely.



Pokud včela nemá kam přistát, můžete ji volně umístit do zahrady, aby poletovala. Později můžete poletující včelu umístit na rostlinu pomocí akce třepotání hmyzu v některém ze svých tahů.



JAK SE BODUJE?

Včely dávají body pouze za plně obsazené rostliny. Pokud jsou například na levanduli pouze 2 včely (ne 3), nezískáte žádné body.



Příklad: Jana má 7 včel. Dva pryskyřníky jsou plně obsazené včelami, které jí dávají 6 bodů (2 body za malý pryskyřník a 4 body za velký pryskyřník). Má také včelami plně obsazenou levanduli, která jí dává 8 bodů. Na druhé levanduli je pouze 1 včela, která nedává žádné body. Jana získává $2 + 4 + 8 = 14$ bodů.



Na konci kaskády je bonus, který přináší 1 bod za každou sadu motýla, berušky a včely v zahradě, bez ohledu na jejich umístění.





LEVANDULE (LISTY A KVĚTY)

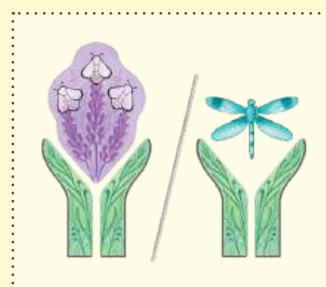
Dívat se na levandule je vždy příjemné. Jejich listy jsou zelené i v zimě a drobné květy (v krásné fialové barvě pojmenované po květině samotné, „levandulová“) přitahují včely a čmeláky po celé léto. Pěstuje se také hojně na polích, kde vytváří fialové koberece květů sahající až k obzoru. Květy se zpracovávají na levandulový olej, který se používá do parfémů i kosmetiky.

JAK ROSTE?

Základ každé levandule tvoří shluk 2 listů.

Vždy když vytvoříte shluk 2 levandulových listů, můžete si vzít levandulový květ nebo malou vážku. Vybraný žeton umístíte mezi tento pár listů. Jakmile je žeton umístěn, zůstane tam až do konce hry. Nemůžete jej přesunout ani vyměnit.

Každý levandulový květ má 3 místa, kam můžete umísťovat včely.



Příklad: Jana si bere svůj 6. levandulový list. To vytvoří další, již třetí pár levandulových listů. Dříve si Jana vybrala vážky, ale tentokrát se rozhodne pro levandulový květ a umístí ho mezi listy.



JAK SE BODUJE?



Každý levandulový list dává 2 body.

Levandulový květ nedává žádné body, ale pomáhá získat body za umístění včely (viz Včely na str. 8).

Bodování vážek je popsáno v následujících odstavcích.

Příklad: Jana má 7 listů (každý jí dává 2 body). Na konci hry Jana získává $2 \times 7 = 14$ bodů za levandulové listy ve své zahradě.



VÁŽKA

Čtyři průhledná křídla, dlouhý zadeček, pár velkých očí. Vážky si lze jen těžko splést s jiným tvorem. Ve světě hmyzu by však měl i samotný pohled na vážku vzbudit strach, protože jsou nesmírně zdatnými lovci, kteří svou kořist chytají za letu. Než však dorostou natolik, aby mohly prozkoumávat naše zahrady, tráví mládí jako larvy žijící pod vodou. Ale i v této podobě jsou nemilosrdnými lovci.

KAM SEDAJÍ?

Malé vážky sedí ve shlucích párů levandulových listů. Střední a velké vážky nepřistávají na žádné rostlině, ale volně poletují v zahradách.

Důležité! Vážku nelze přesunout pomocí akce třepotání hmyzu.



Malou vážku můžete získat, když vytvoříte pár levandulových listů. Střední a velké vážky získáte prováděním akce skok žáby a splněním jejich požadavků (viz Skok žáby na str. 11).

JAK SE BODUJE?



Každá vážka se boduje samostatně.

- Velká vážka dává 5 bodů.
- Střední vážka dává 3 body.
- Malá vážka dává 1 bod.

Příklad: Jana má 4 vážky – 2 velké (každá dává 5 bodů), 1 střední (která dává 3 body) a 1 malou (která dává 1 bod). Jana získává $5 + 5 + 3 + 1 = 14$ bodů.



Na konci kaskády je bonus, který dává 1 bod za každou vážku v zahradě, bez ohledu na její velikost.



AKCE



TŘEPOTÁNÍ HMYZU

JAK TO FUNGUJE?

Vezměte si 2 libovolné žetony hmyzu ze své zahrady (berušku, včelu nebo motýla) a umístěte je na libovolné rostliny, které mají volná místa pro konkrétní hmyz.



Nemusíte provádět celou akci třepotání hmyzu. Pokud chcete, můžete přesunout pouze 1 nebo dokonce žádný hmyz!

S touto akcí můžete přesunout jak hmyz, který již je na vašich rostlinách, tak i ten, který poletuje po vaší zahradě.

Pamatujte, že vášky již nemohou změnit své umístění – můžete přesouvat pouze berušky, včely a motýly.

Příklad: Jana provádí akci třepotání hmyzu. V předchozích tazích získala mnoho nových magnolií a nyní má dostatek míst, kam může umístit své berušky. Přesune 2 berušky tak, aby byly na stejné úrovni jako 3. beruška. Nyní každá beruška dává Janě 3 body.



Příklad: Jana má motýla, který poletuje po zahradě (není na žádné z rostlin), takže akci třepotání hmyzu využije k jeho umístění na vysoko umístěnou topolovku. Poté přesune 1 včelu ze svého pryskyřníku na levandulový květ. To nezpůsobí, že Jana ztratí nádobu na med, kterou již získala (viz Nádobu na med na str. 12).



LET PTÁKA A LISTY



JAK TO FUNGUJE?

Vezměte si horní list z libovolné ze 3 hromádek.

Každý list zobrazuje hmyz, může to být beruška, včela nebo motýl. Poté co si vezmete list, umístěte jej na ptačí budku a pak vezměte hmyz zobrazený na listu a umístěte jej do své zahrady – buď na odpovídající rostlinu, nebo ho nechte poletovat.

Některé listy obsahují také dodatečnou akci třepotání hmyzu. Funguje stejně jako normální akce třepotání hmyzu popsána vlevo, ale **můžete přesunout pouze 1 hmyz**. Akci proveďte ihned po získání takového listu.



Ve velmi vzácném případě, kdy již nezůstávají žádné listy, můžete si během akce let ptáka vzít motýla, berušku nebo včelu. Vyberete si hmyz, který si chcete vzít.

Příklad: Jana provádí akci let ptáka. Vezme si list z jedné z hromádek. Vezme si vyobrazeného motýla a umístí ho na topolovku. Poté umístí list na ptačí budku vedle dříve přidaného listu.



JAK SE BODUJÍ LISTY?

Na konci hry vám každý list jiné barvy na ptačí budce dává 1 bod.

Příklad: Jana během hry získala 6 listů ve 4 barvách. Každá barva jí dává 1 bod. Jana získává 4 body.



Jedna z nádob na med vedle úlu na pergole dává 1 bod za každé 2 listy na vaší ptačí budce, bez ohledu na jejich barvu.





SKOK ŽÁBY

Když tuto akci provedete poprvé, vezměte žabu ze své zahrady a umístěte ji na libovolný leknín v rybníku. Pokud je vaše žába již v rybníku, skočte na sousední leknín (sousední lekníny jsou lekníny, které jsou přímo vedle sebe).

LEKNÍNY S HMYZEM

Na leknínech jsou vyobrazené symboly hmyzu. Když skočíte na takový leknín, okamžitě obdržíte zobrazený hmyz a poté ho umístíte do své zahrady buď na odpovídající rostlinu, nebo ho nechte poletovat.

Příklad: Jana skáče se svou žabou na leknín se symbolem včely. Poté si vezme včelu z pořadače a umístí ji do své zahrady. Může ji umístit buď na určenou rostlinu, nebo na libovolné místo v zahradě, pokud jsou všechny její rostliny obsazené.



LEKNÍN S VÁŽKOU

Výjimkou z výše uvedeného pravidla jsou lekníny s vážkami. Abyste mohli na takový leknín skočit, **musíte nejprve splnit všechny požadavky** vyobrazené na přítomné vážce. Pokud tak neučiníte, nemůžete takový skok provést.

Požadavky jsou následující:



• Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 magnolie libovolného druhu.



• Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 topolovky libovolné barvy.



• Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 pryskyřníky libovolné velikosti.



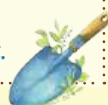
• Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 levandulové listy.

Pokud splníte požadavky vážky, jak je popsáno výše, můžete skočit svou žabou na leknín zobrazující tuto vážku. Pokud jsou na leknínu vážky, vezměte si vrchní vážku a poté ji umístíte do své zahrady. Pokud na leknínu žádné vážky nejsou, skok nemá žádný efekt.

Důležité! S konkrétním požadavkem můžete mít v zahradě pouze 1 vážku. Pokud chcete získat další vážku, musíte splnit jiný požadavek.



Pokud je to váš první skok (jelikož vaše žába ještě není na rybníku), můžete okamžitě skočit na leknín s vážkou, splňujete-li její požadavky.



Příklad: Jana skáče na leknín s vážkou, která vyžaduje alespoň 4 topolovky. Může to udělat, protože už má 6 topolovek. Na leknínu jsou 2 vážky, takže si Jana vezme vrchní velkou vážku a umístí ji do své zahrady, kde ji nechá poletovat. Bez ohledu na počet topolovek, které Jana má, nemůže v této hře získat další vážku s požadavkem na topolovku.



STÉKÁNÍ VODY

Posuňte 1 ze svých 2 kapek vody o 1 pozici dolů po kaskádě. Kapky vody se pohybují podél potůčků viditelných na kaskádě. Kapka vody se pohybuje po kamenech, dokud nedosáhne dna kaskády.



Na stejné pozici nemohou být 2 kapky vody. Když obě kapky vody dosáhnou dna kaskády, místo toho, abyste pohybovali kapkou vody, můžete si vzít motýla, berušku nebo včelu a umístit ji do své zahrady.

KAPKA NA KAMENI

Každý kámen, který může zastavit kapku vody, obsahuje symbol hmyzu. Když přesunete kapku vody na takový kámen, okamžitě si vezměte odpovídající hmyz a umístíte ho do své zahrady na odpovídající rostlinu, nebo ho nechte poletovat.



Příklad: Jana chce získat berušku. Přesune proto kapku vody na kámen se symbolem berušky a poté si vezme berušku z pořadače a umístí ji do své zahrady.

KAPKA VODY NA KONCI KASKÁDY

Když kapka vody dosáhne konce kaskády (přesunete ji na poslední pozici), vezměte si motýla, berušku nebo včelu. Konec kaskády vám také umožňuje získat bonus, který vám na konci hry dává body.

Během hry můžete získat **maximálně 2 bonusy**.



Získejte 1 bod za každou sadu motýl + beruška + včela ve své zahradě, bez ohledu na jejich umístění (hmyz, kterého máte nejméně, určuje, kolik sad máte).



Získejte 1 bod za každou vážku ve své zahradě, bez ohledu na její velikost.



Získejte 2 body za každou plnou nádobu na med.

Důležité! Každý bonus můžete získat pouze jednou. Pokud obě vaše kapky vody dosáhnou konce kaskády, musíte je umístit na různá bonusová místa.



Příklad: Jana přesouvá kapku vody na konec kaskády. Může si vybrat libovolný ze 3 druhů hmyzu, takže si vybere motýla. Jako bonus si vybere další body za své sady hmyzu – kapku vody umístí na bonusové místo, aby to označila.



OSTATNÍ



LAMPIONY

JAK FUNGUJÍ?

Když získáte lampion, umístěte jej kamkoli do své zahrady symbolem nahoru. Každý lampion dává jednorázový bonus. Bonus můžete získat pouze **ve svém tahu** a v momentě, kdy je použitelný (viz popis lampionů níže).

Po použití lampionu jej otočte, abyste symbol již neviděli.

Ve hře jsou 4 druhy lampionů:



Po provedení akce stékání vody proveďte akci znovu (se stejnou nebo jinou kapkou vody).



Po provedení skoku žáby proveďte další skok.



Když si vezmete berušku, motýla nebo včelu, vezměte si další hmyz **stejného druhu**.



Když si vyberete náradí, můžete provést jinou akci, než která je spojena s tímto náradím.



Můžete mít více než 1 lampion stejného druhu. Můžete použít více než 1 lampion v jednom tahu. Lampion můžete také použít ve stejném tahu, kdy jste jej získali.

JAK SE BODUJÍ?

Lampiony nedávají body na konci hry, pokud nenaplníte konkrétní nádobu na med (viz Nádobý na med vpravo).

Příklad: Jana provádí akci skok žáby a skáče na leknín s vážkami, aby získala velkou vážku. Poté použije bonus svého lampionu, který jí umožňuje provést další skok žáby, a skočí na list se symbolem motýla, který jí umožňuje vzít motýla a umístit ho do své zahrady.



Jedna z nádob na med vedle úlu na pergole dává 1 bod za každý použitý i nepoužitý lampion ve vaší zahradě.



NÁDOBY NA MED

JAK FUNGUJÍ?

Když bude na pryskyřnicích na pergole určitý počet včel, můžete ve svém tahu navíc naplnit nádobu na med.

Během hry můžete naplnit až 3 nádoby na med. Chcete-li označit nádobu na med jako naplněnou, otočte ji na stranu se zobrazeným medem. Nádobý na med můžete plnit podle počtu včel sedících na pryskyřnicích na vaší pergole.

- První nádobu naplníte po umístění 4 včel.
- Druhou nádobu naplníte po umístění 7 včel.
- Třetí nádobu naplníte po umístění 9 včel.



Nemusíte začínat umísťovat nové včely. Včely použité k naplnění jedné nádoby se stále počítají, když chcete naplnit další.



Když naplníte nádobu na med, musí být na vašich pryskyřnicích určitý počet včel. Ve svých následujících tazích můžete tyto včely přesunout akci třepotání hmyzu, aniž byste ztratili již naplněné nádoby na med. Abyste mohli naplnit další nádobu na med, budete potřebovat další včely na pryskyřnicích.

JAK SE BODUJÍ?

Každá nádob na med dává body za elementy na ní zobrazené:



1 bod za každého motýla ve vaší zahradě (na topolovkách nebo poletujícího).



1 bod za každé 2 nasbírané listy, bez ohledu na jejich barvu.



1 bod za každou berušku ve vaší zahradě (na magnoliích nebo poletující).



1 bod za každý použitý i nepoužitý lampion ve vaší zahradě.

Příklad: Jana má nádobu na med, která jí dává 1 další bod za každého motýla v její zahradě. Má 5 motýlů na topolovkách a 1 poletujícího, takže celkem 6 motýlů. To dává Janě 6 bodů na konci hry.



Na konci kaskády je bonus, který dává 2 body za každou naplněnou nádobu na med.



PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ

Toto jsou Janiny desky na konci hry.



Jana počítá své body na bodovací desce a získává:

- topolovky – 13 bodů ($6 + 6 + 1$)
- motýli – 5 bodů ($1 + 2 + 2$)
- magnolie – 10 bodů ($6 \times 1 + 2 \times 2$)
- berušky – 17 bodů ($2 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 2$)
- pryskyřníky – 3 body (1×3)
- včely – 14 bodů ($3 \times 4 + 1 \times 2$)
- levandulové listy – 10 bodů (5×2)
- vážky – 9 bodů ($1 + 3 + 5$)
- nádoby na med – 10 bodů ($7 + 3$)
- kapky vody – 7 bodů ($3 + 4$)
- listy různých barev – 2 body

Jana získala 100 bodů a může porovnat svůj výsledek s ostatními hráči. Pokud by hrála sólovou hru, může si svůj výsledek zaznamenat do tabulky úspěchů vedle vybraného úspěchu pro tuto hru.



SÓLOVÁ HRA

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru podle standardní přípravy s následujícími změnami.

Otočte destičku akcí na stranu pro sólovou hru.



Vezměte 2 střední a 2 velké vážky, každou s jiným symbolem. Poté je umístěte na destičku rybníku na 4 světlé lekníny.



V sólové hře budete používat 2 druhy nářadí – nejprve lopaty, pak hrábě. Každý druh zamíchejte samostatně a umístěte je v správném pořadí do držáku nářadí. Poté vezměte 4 lopaty a umístěte je nad destičku akcí tak, aby každá lopata byla nad 1 akčním místem.



PRŮBĚH HRY

Sólová hra je stejná jako běžná hra. Zahrnuje však některé rozdíly.

Před každou hrou si vyberte výzvu z tabulky na další straně. Během hry se pokusíte splnit cíle této výzvy.

Začnete hru a provedete svůj tah. Po skončení vašeho tahu, než přesunete nářadí a přidáte další, váš soused z druhé strany plotu provede svůj automatický tah.

Soused zahodí jedno nářadí z destičky akcí ze stejné poloviny destičky, ze které jste si vybrali své nářadí (nářadí odložte stranou, v této hře se již nepoužije). Nad destičkou tak budou pouze 2 nářadí. Nářadí posuňte doprava (pokud to aktuální pozice zbývajících nářadí umožňuje) a okamžitě doplňte prázdná místa. Proveďte svůj další tah stejným způsobem. Hra končí, když provedete 15 tahů a vedle destičky akcí zůstanou pouze 3 nářadí.

KONEC HRY

Spočítejte si body podle běžných pravidel.

Poté zkontrolujte, zda se vám podařilo splnit požadavky výzvy.

Pokud se vám je podařilo splnit, запиšte svůj výsledek do tabulky na další straně u vybrané výzvy. Pokud se vám výzvu splnit nepodařilo, запиšte svůj výsledek do prostoru „volná hra“.

Výzvy v tabulce obsahují také výsledky vašich sousedů – Ferdy a Mravence. Pokud je váš výsledek lepší než jejich, je vaše zahrada pýchou celého sousedství. Pokud ne, zkuste to znovu!

KLUB 1000

Pokud se vám podařilo splnit všech 10 výzev, je čas zkontrolovat, zda patříte do prestižního klubu 1000. Pokud je celkový součet všech vašich bodů alespoň 1000, získáváte platinový odznak Superzahradníka. Pokud se vám nepodařilo získat celkem 1000 bodů, zkuste to znovu ve výzvách, v nichž jste nasbírali nejméně bodů.





VÝZVY

1. BERUŠKA NA VŠECH ÚROVNÍCH MAGNOLIE

Musíte mít alespoň 1 berušku na každé z alespoň 3 úrovní magnolie.

Ferda získal: **102**

Mravenec získal: **100**

Váš výsledek:

2. POUŽITÍ 4 LAMPIONŮ

Během hry musíte použít alespoň 4 lampiony.

Ferda získal: **99**

Mravenec získal: **103**

Váš výsledek:

3. OD KAŽDÉHO DRUHU HMYZU ALESPŮŇ 4 ŽETONY (KROMĚ VÁŽEK)

Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 berušky, 4 včely a 4 motýly.

Ferda získal: **102**

Mravenec získal: **102**

Váš výsledek:

4. ALESPŮŇ 5 BODŮ ZA KASKÁDOVÝ BONUS

Musíte přesunout alespoň 1 kapku vody na konec kaskády a získat alespoň 5 bodů z vybraného bonusu.

Ferda získal: **104**

Mravenec získal: **106**

Váš výsledek:

5. ALESPŮŇ 5 BODŮ ZA NÁDOBU NA MED

Musíte získat alespoň 5 bodů za naplněnou nádobu na med.

Ferda získal: **106**

Mravenec získal: **102**

Váš výsledek:

6. ALESPŮŇ 4 KVĚTINY PLNÉ VČEL

Musíte mít alespoň 4 květiny plné včel (mohou to být levandulové květy nebo pryskyřníky).

Ferda získal: **107**

Mravenec získal: **103**

Váš výsledek:

7. ALESPŮŇ 2 MOTÝLI ZA 3 BODY

Musíte mít alespoň 2 motýly na topolovkách, z nichž každý vám dává alespoň 3 body.

Ferda získal: **105**

Mravenec získal: **106**

Váš výsledek:

8. SADA PĚTI RŮZNÝCH LISTŮ

Musíte mít alespoň 1 list z každé z 5 barev.

Ferda získal: **98**

Mravenec získal: **101**

Váš výsledek:

9. ALESPŮŇ 4 VÁŽKY

Musíte mít alespoň 4 vážky libovolné velikosti.

Ferda získal: **101**

Mravenec získal: **101**

Váš výsledek:

10. VOLNÁ HRA

Standardní hra bez výzvy.

Ferda získal: **105**

Mravenec získal: **104**

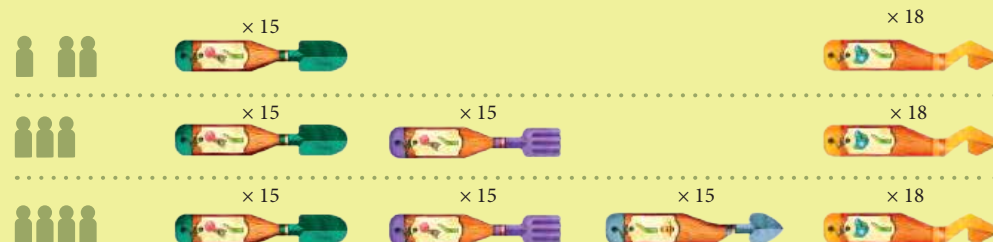
Váš výsledek:

KLUB 1000 – PLATINOVÝ ODZNAK SUPERZAHRADNÍKA

Získejte alespoň 1000 bodů za všechny výše uvedené výzvy!

PŘEHLED

POŘADÍ NÁŘADÍ



Třepotání hmyzu

Vezměte si 2 libovolné žetony hmyzu ze své zahrady (berušku, včelu nebo motýla) a umístěte je na odpovídající rostliny, které mají volná místa.

Let ptáka

Vezměte si list z libovolné ze 3 hromádek a poté si vezměte hmyz vyobrazený na tomto listu z pořadače. Umístěte list na ptačí budku ve své zahradě.

Stékání vody

Přesuňte 1 ze svých 2 kapek vody o 1 pozici dolů po kaskádě. Kapky vody se pohybují podél potůčků viditelných na kaskádě.

Skok žáby

Skočte se svou žábou na sousední leknín a poté si vezměte hmyz nebo vážku (pokud splňujete její požadavky).

TAH HRÁČE



Provedte akci.



Umístěte nářadí do svého květináče.



Doplňte nářadí na prázdné místo nad destičkou akcí.

LAMPIONY

- Když si vyberete nářadí, můžete provést jinou akci, než která je spojena s tímto nářadím.
- Při získání berušky, motýla nebo včely získavate další hmyz stejného druhu.
- Po provedení akce stékání vody můžete tuto akci provést znovu.
- Po provedení skoku žáby provedte další skok.

NÁDOBY NA MED

- 1 bod za každé 2 nasbírané listy, bez ohledu na jejich barvu.
- 1 bod za každou berušku ve vaší zahradě (na magnoliích nebo poletující).
- 1 bod za každého motýla ve vaší zahradě (na topolovkách nebo poletujícího).
- 1 bod za každý použitý i nepoužitý lampion ve vaší zahradě.

VÁŽKY

- Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 magnolie, na počtu větví nezáleží.
- Musíte mít ve své zahradě 4 levandulové listy.
- Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 pryskyřníky libovolné velikosti.
- Musíte mít ve své zahradě alespoň 4 topolovky libovolné barvy.

KASKÁDOVÉ BONUSY

- Získáte 1 bod za každou sadu motýl + beruška + včela ve své zahradě, bez ohledu na jejich umístění (počet sad určuje hmyz, kterého máte nejméně).
- Získáte 1 bod za každou vážku ve své zahradě, bez ohledu na její velikost.
- Získáte 2 body za každou naplněnou nádobu na med.

AUTORSKÝ TÝM:

AUTOŘI HRY

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

ILUSTRACE

Karolina Kijak-Dzikońska

GRAFICKÝ NÁVRH

Karolina Kijak-Dzikońska
Ka Leszczyńska

HERNÍ VÝVOJ

Michał Szewczyk

PRAVIDLA

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

PROJEKTOVÁ KOORDINACE

Przemek Wojtkowiak

GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ

Ka Leszczyńska
Adam Strzelecki

NÁVRH POŘADAČE

Game Trayz



PODĚKOVÁNÍ

Przemek Fornal
Asia Flisowska
Kuba Gołębiowski

Adam Kwapiński

Anna Turczyńska

Sylwia Smolińska

Sandra Socha

Urszula Świat

Michał Szewczyk

Waldemar Marer

Wojciech Grajkowski

Skupina Roboty Planszowe:

Arkadiusz Dymalski

Jędrzej Modrzyński

Bartosz Wyrwał

Jarosław Piersiała

Marcin Kowalski

Michał Długaj

Jakub Prazmowski

Jeremi Prazmowski

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

GameRock Studio, s. r. o.

PŘEKLAD

Mirka a Richard Jandovi

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polsko
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl