

· PRAVĚCÍ · OBŘI

♦ PRAVIDLA ♦



Ve hře **PRAVĚCÍ OBŘI** se z hráčů stávají paleontologové a sbírají ty nejkrásnější fosilie, aby je mohli vystavit ve svém muzeu.

Zvolte, jaké živočišné druhy budete studovat, a využijte jejich unikátních schopností, než je přidáte do své sbírky.

Dejte si pozor, kdy své fosilie vystavíte, protože jakmile tak učiníte, nebudete už moci využívat jejich efekty. Když však budete vyčkávat příliš dlouho, můžete promeškat příležitost získat body!

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Zamíchejte karty a umístěte je lícem nahoru doprostřed stolu a vytvořte tak **balíček** (A).
- 2 Umístěte **čtyři desky vykopávek** (B) doprostřed stolu. Doberte osm karet a ke každé desce vykopávek náhodně přidejte dvě karty lícem nahoru.
- 3 Umístěte **žetony novinek** (C), **jantaru** (D) a **bodovací žetony** (E) poblíž **desek vykopávek** a vytvořte tak zásobu.
- 4 Každý hráč si vybere barvu a vezme si **čtyři ukazatele** (F) odpovídající barvy, **jednu desku muzea** (G) a **dva žetony jantaru**. Žetony a ukazatele pak umístí na určená políčka na svých **deskách muzea**.
- 5 Do zásoby přidejte tolik **žetonů sady** (H) stranou nahoru, kolik je hráčů. Zbytek žetonů vraťte do krabice.
- 6 Hráč, který naposledy narazil na dinosaura, si vezme žeton prvního hráče (I) a zahájí hru.

- 2 : 14 žetonů sady
3 : 20 žetonů sady
4 : 24 žetonů sady
5 : 24 žetonů sady

Zbývající žetony sady vraťte do krabice.

Nezapomeňte mít po ruce příručku!

PŘEHLED KARTY



STUDOVNA

Ve studovně zkoumáte a před vystavením upravujete své fosilie.



VITRÍNA

Vitrína je expozicí vašeho muzea, tedy místem, kde svou sbírku předvádíte světu.

HERNÍ TAH

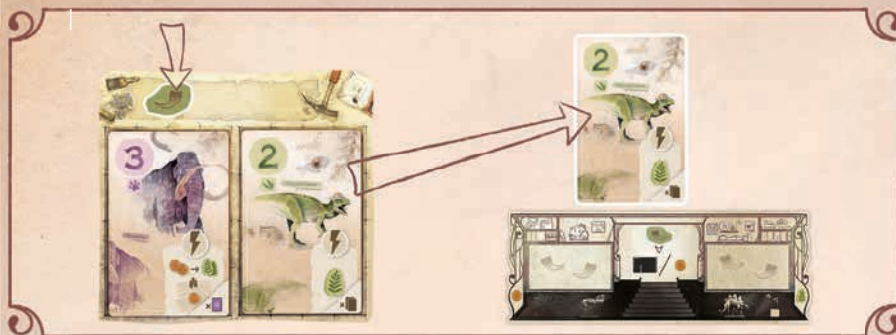
Začíná první hráč. Následně se hráči ve svých tazích střídají po směru hodinových ručiček. Když jste na tahu, musíte provést jednu z následujících dvou akcí:

ZAHRÁJTE JEDEN UKAZATEL

K zahrání jednoho ukazatele je potřeba mít alespoň jeden ukazatel na své desce muzea.

Jestliže na své desce muzea žádný ukazatel nemáte, musíte provést akci „získejte ukazatele zpět“.

- 1 Vezměte si jeden ukazatel ze své desky muzea a umístěte ji na desku vykopávek, **na níž ještě žádný ukazatel nemáte.**
- 2 Vezměte si jednu ze dvou karet z desky vykopávek a umístěte ji do své studovny (například nad svou desku muzea).



- 3 Uplatněte efekt této karty a všechny relevantní opakující se efekty:



Některé karty mají **opakující** se efekty.



Tyto efekty se uplatňují vždy, když je splněna určitá podmínka, včetně okamžiku, kdy si kartu vezmete.

Pokud by na kartách ve vaší studovně mělo být spuštěno více efektů ve stejný okamžik, vyhodnoťte je v pořadí podle svého uvážení.



Většina karet má **jednorázový** efekt, který se projeví jen jednou během tahu, v němž si kartu vezmete.

Pokud by se měly efekty z karet více hráčů spustit ve stejný okamžik, vyhodnoťte je podle pořadí hráčů – počínaje všemi efekty aktivního hráče – a pokračujte po směru hodinových ručiček.

- 4 Na závěr na volné políčko na desce vykopávek doplňte vrchní kartu z balíčku.

(Seznam efektů najdete na str. 8 a detaily karty najdete v příručce.)

ZÍSKEJTE UKAZATELE ZPĚT

Abyste získali ukazatele zpět, alespoň jeden z nich musí být umístěný na desce vykopávek.

Jestliže na desce vykopávek žádný ukazatel nemáte, musíte provést akci „zahrajte jeden ukazatel“.

- 1 Vezměte všechny své ukazatele z desky vykopávek a vraťte je na svou desku muzea.
- 2 Za každý znovuzískaný ukazatel si vyberte jeden z následujících efektů:
Získejte jeden žeton jantaru NEBO vystavte jednu fosilii (viz str. 6).

Za každý znovuzískaný ukazatel si můžete pokaždé vybrat jiný efekt, a to v libovolném pořadí.

NEBO

Laura získá tři své ukazatele zpět.



Rozhodne se vzít si dva žetony jantaru a vystavit jednu fosilii.



Jakmile je akce úplně vyhodnocena, hraje další hráč.

VÝSTAVTE JEDNU FOSILII

Za vystavení fosilie zaplatíte množstvím žetonů jantaru odpovídajícím její velikosti (1, 2 nebo 3). Po utracení žetonů jantaru si vezměte kartu ze studovny a položte ji lícem dolů pod svou desku muzea. Vystavení fosilií je nejlepší způsob, jak získat body.

Pokud si cenu fosilie nemůžete dovolit, nemůžete ji vystavit.

Vystavená fosilie ztrácí všechny své efekty.

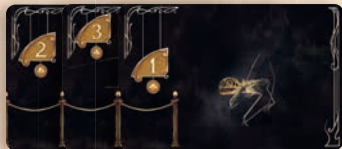
Když vystavíte fosilii, můžete buď založit novou sadu, nebo rozšířit tu stávající:

Pokud chcete začít novou sadu, umístěte kartu do nové řady pod svou deskou muzea. Založením nové sady nezískáte žádné body; pokud chcete body získat, **musíte svou sadu rozšířit**.

Jakmile je fosilie přiřazena k sadě, musí v ní zůstat. K jiné sadě ji už později nelze přiřadit.

Pokud chcete stávající sadu rozšířit, přidejte do ní kartu. Existují dva hlavní druhy sad:

Dokončete SADU DRUHU
Stejný druh + různé velikosti



Dokončete SADU VELIKOSTI
Stejná velikost + různé druhy

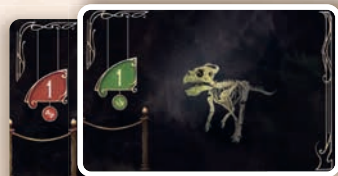


Všimněte si, že druhá karta, jež byla do sady přidána, určuje její druh. Jakmile je druh sady definován, nelze jej změnit.

Do sady druhu nelze přidat karty jiného druhu ani nelze přidat kartu do sady druhu, pokud už tato sada kartu dané velikosti obsahuje.

Do sady velikosti nelze přidat karty jiné velikosti ani nelze přidat kartu do sady velikosti, pokud už tato sada kartu daného druhu obsahuje.

Laura **přidala** malou kartu býložravého druhu k malé kartě masožravého druhu, kterou už měla vystavenou. Protože obě karty mají stejnou velikost (a různé druhy), stává se nyní sada sadou velikosti.



ZÍSKEJTE BODY

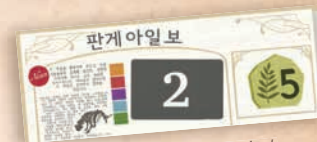
Vždy když rozšiřujete sadu, vezměte si ze zásoby jeden žeton sady a umístěte jej stranou nahoru tak, aby překrýval předchozí a novou kartu (jak je znázorněno na obrázku).



Pokud navíc jako první hráč rozšíříte sadu určitého druhu, okamžitě si ze zásoby vezměte žeton novinek, který odpovídá této sadě.

Pokud jiný hráč získá stejný druh sady s **více kartami**, ukradne vám odpovídající žeton novinek!

Kompletní sada druhu nesmí mít více než tři karty, zatímco kompletní sada velikosti nesmí mít více než pět karet. Pokud jste prvním hráčem, který určitý druh sady dokončil, odpovídající žeton novinek vám už nemůže být ukraden.



Středně velký žeton novinek



Po dokončení sady otočte každý žeton sady stranou nahoru.



KONEC HRY

Konec hry nastává tehdy, když si hráč vezme **poslední žeton sady ze zásoby** nebo **když je balíček prázdný** poté, co hráč doplní políčka na desce vykopávek. Vezměte všechny zbývající žetony sady z krabice a přidejte je do zásoby. Hra pokračuje, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů; poté sečtete své skóre.



Žetony novinek mají hodnotu tři nebo pěti bodů (jak je uvedeno na žetonu).



Když je sada neúplná, každý žeton sady má hodnotu dvou bodů. Když je sada kompletní, každý žeton sady má hodnotu tří bodů.



Nakonec sečtete všechny body získané během hry.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává hru!
V případě remízy se hráči o vítězství dělí.

IKONY A EFEKTY KARET

Získaný žeton jantaru a body jsou vždy brány ze zásoby. Utracené žetony jantaru se vrací do zásoby.



Vždy když si některý z hráčů vezme kartu ...



Jednou během tohoto tahu...



Vždy když si **vezmete** kartu **masožravého druhu**...



... za každou kartu **masožravého druhu**, kterou máte ve studovně.



Vždy když **si vezmete** kartu druhu, kterou nemáte ve své studovně...



... za každý odlišný druh, který máte ve studovně.



Všichni soupeři vyhodnotí tento efekt...



... za každou dvojici karet, které máte ve studovně (bez ohledu na druh nebo velikost).



Získáte jeden bod.



Získáte jeden žeton jantaru.



Můžete vystavit jednu fosilii.



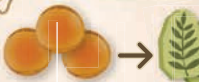
Můžete zdarma vystavit jednu fosilii.



Můžete vystavit až dvě fosilie různých druhů.



Můžete vystavit až dvě fosilie stejného druhu.



Můžete utratit tři žetony jantaru a získat dva body.



Můžete vystavit jednu fosilii, NEBO získat jeden bod.



Vejce funguje jako žolík: má druh, ale v sadě se chová jako karta jakékoliv velikosti.
Chcete-li vejce vystavit, zaplaťte dva žetony jantaru.

Pro detailnější popis efektů karet si prohlédněte příručku.