

JOHAN BENVENUTO

MATHIEU RIVERO

KRAJINA ZVÍRAT

CRESCENDO

PRAVIDLA HRY

OD AUTORA A ZVLÁŠTNÍHO SPOLUAUTORA HRY:

Johan Benvenuto: Ještě jednou – a ano, ještě jednou –, protože si to opravdu zaslouží, chci poděkovat celému týmu Libellud za jeho tvrdou práci a laskavost. Zvláštní poděkování patří Mathieuovi, mému spoluautorovi, za jeho svěží nápady a talentované Maěvě, bez níž by tato hra dnes pravděpodobně nebyla ve vašich rukou. Také chci poděkovat vám všem, kteří jste toto dobrodružství umožnili; vaše nadšení bylo klíčové, aby toto rozšíření mohlo vzniknout.

Mathieu Rivero: Jsem si jistý, že raději budete hrát než číst dlouhá poděkování, takže to zkrátím. Děkuji Johanovi a týmu Libellud za pozvání, vřelé a vášnivé rozhovory a zejména lidský přístup, díky kterému je Krajina zvířat takovou hrou, jakou je. (Omlouvám se všem – tajemství je venku!)



JAK HRÁT

AUTORI (2026): Design: Johan Benvenuto a Mathieu Rivero • Ilustrace: Maëva Da Silva • Projektový manažer: Camille Jaulin • Vývoj: Matthijs Gaciarz • Umělecká ředitelka: Maëva Da Silva • Layout a funkce: Thomas Dutertre a Joëva Gaubin • Grafický design: Simon Hay • Další texty: Jérôme Vessière a Angelina Petrovic • Manažerka marketingu: Anne-Sophie Martin • Manažer kolekce: Mathieu Aubert

Celý tým tímto děkuje Rosie, Marion, Lucasovi, Maximilienovi, Stéphanovi, Clémentovi, Lée a dalším, kteří se na vývoji tohoto rozšíření podíleli.



V TOMTO ROZŠÍŘENÍ NAJDETE...

Toto rozšíření obsahuje 3 nové moduly, díky kterým bude váš herní zážitek ještě lepší! Podobně jako modul „Duchové přírody“, strana B desek hráčů v základní hře a modul v rozšíření Tep života lze tyto moduly hrát samostatně nebo je lze kombinovat různými způsoby. Stačí si na začátku hry vybrat, které z nich chcete použít!

Užijte si kombinaci modulů v rámci tohoto rozšíření nebo s předchozími moduly podle svých preferencí a požadované úrovně obtížnosti. Zde je několik doporučených konfigurací, které vám pomohou rozšíření postupně prozkoumat:



**Modul „Útočiště“ – strana A
(bez použití duchů přírody)**



**Modul „Společníci“ – strana D
(bez použití duchů přírody)**



**Moduly „Společníci“ a „Útočiště“ –
strana C (bez použití duchů přírody)**



**Moduly „Společníci“, „Útočiště“
a „Duchové přírody“ – strana B**



OBSAH

ÚTOČIŠTĚ



Strana 4

Přidá hře na obtížnosti a strategii.

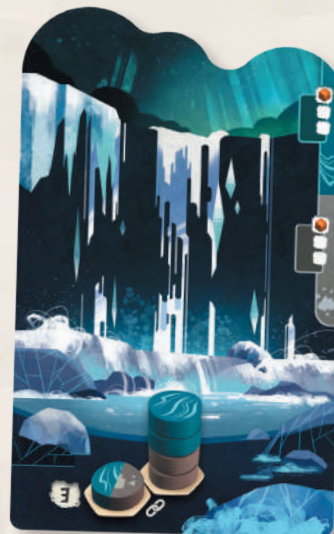
Vytvářejte dechberoucí krajiny, kde je možné umístit vícero zvířat.

Pokud se zaměříte na určitý druh karet, umožní vám to umístit více kostek zvířat.

10 oboustranných karet útočišť



Strana přípravy



Strana dokončení

NOVÉ DESKY HRÁČŮ



Strana 8

Objeďte 2 snadné zdroje obnovy.

Experimentujte se zavlažovacími systémy a různorodými prostředími a objevte nové způsoby, jak vytvářet krajiny a získat více bodů.

4 oboustranné desky hráčů



4 pomocné karty hráčů



- 1 česká pravidla
- 1 výsledková tabulka



SPOLEČNÍCI



Strana 10

Přidejte do hry trochu nenáročné strategie.

Společníci jsou tichými svědky životního cyklu přírody. Přidejte nové karty do balíčku karet zvířat a budujte propojení mezi zvířaty a jejich společníky.

10 karet společníků



20 kostek společníků



ÚTOČIŠTĚ

Tyto dechberoucí krajiny poskytují prostor více zvířatům a zároveň obohacují prostředí.

Útočiště vznikají vytvářením jedinečných stohů žetonů, které by jinak nebyly povoleny. Každé dokončené útočiště vám přináší výhody odpovídající jeho 2 barvám – během hry i při závěrečném bodování.

Příprava hry

Zamíchejte karty útočišť a takto vytvořený dobírací balíček položte doprostřed stolu stranou přípravy nahoru **1**.

Pak odeberte 2 karty útočišť a vyložte je vedle dobíracího balíčku, aby hráči viděli celkem 3 odkryté karty **2**.



Co je nového během tahu

Při použití tohoto modulu je k dispozici nová volitelná akce: během svého tahu můžete kromě svých ostatních akcí vzít 1 kartu útočiště ze 3 dostupných a umístit ji nad svou desku hráče **1**.

Karty útočišť používejte stejně jako jiné karty; v 1 okamžiku smíte mít nad svou deskou hráče vyloženy maximálně 4 karty.

Na konci svého tahu, pokud jste vzali 1 ze 2 karet vedle dobíracího balíčku, ji nahradte horní kartou z dobíracího balíčku (pokud je to možné). Tak zajistíte, že hráči budou mít vždy k dispozici 3 karty, dokud nezůstanou 2 nebo méně karet **2**.

Pokud máte kartu útočiště nad svou deskou hráče, můžete vytvářet specifický terén a žetony pokládat na sebe **na jediné políčko**, což by jinak nebylo povoleno.



PŘÍKLAD:



Matěj si předtím vzal kartu útočiště zobrazenou zde **1**.

Pokud si vezme modrý žeton, může jej umístit na horu výšky 2 **2**. Než si vzal kartu útočiště, nemohl to udělat, protože umístit vodu na horu není normálně povoleno. Jakmile je tento žeton umístěn, Matěj **nemůže** umístit další modrý žeton na jinou horu výšky 2 **3**. Může však dokončit toto útočiště podle stanoveného vzoru **4** a umístit druhý modrý žeton na žetony položené na sobě.

1

2

3

4



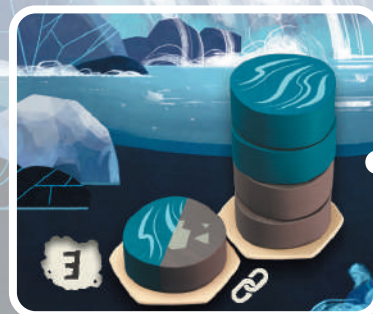
Jakmile je útočiště dokončeno, otočte kartu tak, aby její strana dokončení byla lícem nahoru, a umístěte ji vedle své desky hráče tak, aby na ni všichni hráči viděli. Každé útočiště je spojeno se 2 barvami žetonů a poskytuje 2 výhody související s těmito barvami: první **během hry** a druhou **při bodování na konci hry**.

Během hry lze poslední kostku z určitých karet zvířat umístit na dokončené útočiště. Pokud na kartě zvířete zůstane přesně 1 kostka a barva karty odpovídá 1 ze 2 barev útočiště, můžete tuto kostku vzít a umístit ji na útočiště (čímž dokončíte kartu zvířete). Během hry může útočiště pojmout libovolný počet kostek umístěných tímto způsobem.

Kostky můžete umístit na kartu útočiště místo na samotné útočiště, pokud je na hromádce žetonů příliš mnoho kostek.

PŘÍKLAD:

Po umístění druhé kostky z této šedé karty zvířete na šedý žeton **1** zůstává na kartě pouze 1 kostka. Jan může tuto kostku okamžitě umístit na své modré a šedé útočiště **2**, i když tam již dříve byly umístěny jiné kostky.



Závěrečné vyhodnocení

Při bodování vám každé dokončené útočiště získá 3 body za každý sousední žeton, který odpovídá 1 ze 2 barev útočiště. POZNÁMKA: Berte v úvahu pouze **horní žeton** každého sousedního políčka.

PŘÍKLAD:

Za útočiště zobrazené níže by hráč získal 12 bodů; 3 body za každé sousední políčko, jehož horní žeton je modrý nebo šedý.



DALŠÍ PRAVIDLA

- Při bodování se útočiště nepočítají jako specifické prvky krajiny (nejsou součástí řeky, hor ani oblasti). Například následující krajina **nepředstavuje** řeku o délce 3.



- Při vyhodnocení bodů za budovy nebo útočiště se sousední útočiště považují za stejná jako ostatní krajiny; berte v úvahu pouze **horní žeton** útočiště bez ohledu na to, zda je dokončené, nebo ne.
- Útočiště mohou obsahovat pouze kostky zvířat, tj. figurky ducha přírody nebo kostky společníka (viz *Společníci*) na kartu útočiště umístit nelze.
- Během hry si můžete vzít (a dokončit) více karet útočišť. Za nedokončení útočiště nejste na konci hry nijak penalizováni.



NOVÉ DESKY HRÁČE

Každá strana nové desky hráče má jedinečný tvar a pravidla, díky kterým můžete krajiny vytvářet kreativně a novými způsoby.

Příprava hry

Na začátku hry se hráči společně rozhodnou, zda budou hrát se stranou C, nebo D nové desky hráče. Jako obvykle musí všichni hráči hrát se stejnou stranou otočenou nahoru. Každý hráč si vezme novou pomocnou kartu hráče, na níž je zobrazena strana odpovídající desce hráče.

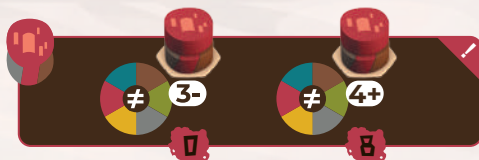
Strana C



Na této straně nejsou uprostřed desky hráče žádná políčka. Proto tam nelze umístit žádné žetony.

Budovy vám mohou na této straně vynést více bodů, ale musí být obklopeny alespoň 4 žetony různých barev (místo obvyklých 3).

BUDOVY – STRANA C:



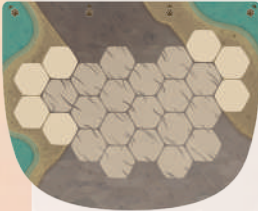
Za každou budovu získáte 8 bodů, ale pouze v případě, že je obklopena alespoň 4 žetony různých barev (z 6 dostupných, včetně červené). Jako obvykle berte v úvahu pouze horní žeton na každém sousedním políčku. Nesplníte-li tuto podmínku, bude hodnota budovy 0 bodů.

PŘÍKLAD:



Všechny ostatní krajiny se řídí stejnými pravidly jako při použití strany A.

Strana D



Na této straně jsou některá políčka na začátku hry suchá (). Ostatní jsou běžná políčka.
Suché políčko se stane běžným, pokud sousedí s vodou.



Oblasti a stromy vám na této straně vynesou více bodů, pokud zabírají běžná políčka. Pokud jsou však políčka, která zabírají, **na konci hry** suchá, nezískáte žádné body.

STROMY - STRANA D:



Výška každého stromu určuje počet bodů, které získáte na běžném políčku.

OBLASTI - STRANA D:



Za každou oblast tvořenou 2 nebo více sousedícími žlutými žetony získáte 6 bodů, pokud alespoň 1 z nich zabírá běžné políčko.

PŘÍKLAD:



Všechny ostatní krajiny se řídí stejnými pravidly jako při použití strany A.



SPOLEČNÍCI

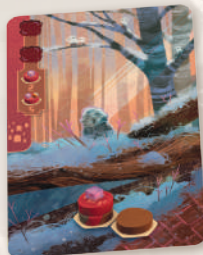
Společníci jsou nenápadní obyvatelé přírody, kteří obohacují každé prostředí, v němž se objeví.

Umístěte je do své krajiny a získáte body; nechte je žít společně se svými zvířaty a získáte ještě více bodů.



Příprava hry

Do balíčku karet zvířat přidejte 10 karet společníků. Pět karet lícem vzhůru položte vedle balíčku jako obvykle. Kostky společníků položte vedle kostek zvířat.



Tah hráče

S kartami společníků hrajete podobně jako s kartami zvířat:

- Ve svém tahu, pokud je uprostřed stolu k dispozici karta společníka, si ji můžete vzít místo karty zvířete a umístit ji nad svou desku hráče **1** (za předpokladu, že máte méně než 4 karty).
- Když si vezmete kartu společníka, umístíte 1 kostku společníka ze zásoby na každé z jejích 2 políček **2**.
- Poté co jste na své desce hráče vytvořili vzor biotopu zobrazený na kartě společníka, můžete umístit 1 kostku společníka na odpovídající žeton v biotopu na své desce hráče (3). Tato akce je volitelná a můžete ji provést kdykoli a opakovaně během svého tahu. Žeton, na který by byla kostka umístěna, nesmí obsahovat žádné kostky **společníka 3**.
- Jakmile jsou obě kostky karty společníka umístěny, položte tuto kartu vedle své desky hráče **4**. Je považována za dokončenou a již se nezapočítává do limitu 4 karet nad vaší deskou hráče.



Avšak je tu 1 velký **rozdíl**:

Kostka společníka a kostka zvířete (nebo figurka ducha přírody) mohou zabírat stejné políčko (bez ohledu na pořadí, v němž jsou umístěny). Také to doporučujeme, získáte tím více bodů!



Závěrečné vyhodnocení

Body za kostky společníků získáte díky jejich umístění na vaší desce hráče:



2 body za každé políčko obsahující samostatnou kostku společníka (bez kostky zvířete nebo figurky ducha přírody).



5 bodů za každé políčko obsahující kostku společníka a kostku zvířete (nebo figurku ducha přírody).

Za neodstranění všech kostek z karty společníka nejste na konci hry nijak penalizováni, pouze získáte méně bodů.

PŘÍKLAD:

