

JOHAN BENVENUTO

KRAJINA ZVÍŘAT

PRAVIDLA HRY

OD AUTORA HRY: Chtěl bych touto cestou poděkovat týmu Libellud za jejich vynikající práci, zejména pak Anouk a Valentinovi, kteří v této hře viděli potenciál. Maëvo, dovol mi, abych tě ještě jednou pochválil za tvé vynikající ilustrace! Bez tebe by hra nebyla tím, čím je. Děkuji také členům CAL (sdružení herních designérů z Lyonu) za jejich rady a připomínky v průběhu testování.

2024 AUTOŘI: Herní designér: Johan Benvenuto • Ilustrace: Maëva Da Silva • Projektový manažer: Anouk Girard-Dagnas • Vývoj: Matthis Gaciarez, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy • Umělecký ředitel: Maëva Da Silva • Layout a funkce: Thomas Dutertre • Grafický design: Simon Hay • Produktový manažer: Stéphane Robert
Celý tým tímto děkuje Mathieuovi, Marion, Quentinovi, Camille, Alexandře, Delphine, Lucasovi, Joëvovi, Maximilienovi, Paulovi, Dorine, Ophélii, Laurentovi, Clémentovi a všem ostatním, kteří se podíleli na vývoji této hry.



JAK HRÁT

CÍL HRY

Ve hře **KRAJINA ZVÍŘAT** budete pomocí barevných žetonů vytvářet krajinu a biotopy pro svá zvířata. Abyste získali co nejvíce bodů a vyhráli hru, zakomponujte biotopy do svých krajin moudře a zabydlete v nich co nejvíce zvířat.

HERNÍ SOUČÁSTI

- A** 1 látkový pytlík
 - B** 1 středová deska
 - C** 4 oboustranné desky hráčů
 - D** 4 pomocné karty hráčů
 - E** 120 žetonů krajinných prvků
 - F** 66 kostek zvířat
 - G** 4 figurky duchů přírody
 - H** 32 karet zvířat
 - I** 10 karet duchů přírody
 - J** 1 výsledková tabulka
 - 1 pravidla
- 23** modrých žetonů krajinných prvků
 - 23** šedých žetonů krajinných prvků
 - 21** hnědých žetonů krajinných prvků
 - 19** zelených žetonů krajinných prvků
 - 19** žlutých žetonů krajinných prvků
 - 15** červených žetonů krajinných prvků

PŘÍPRAVA HRY

1

Umístěte středovou desku otočenou stranou pro 2-4 hráče směrem vzhůru.

2

Všechny žetony krajinných prvků vložte do pytlíku a položte jej vedle středové desky.

3

Na každé z 5 políček středové desky umístěte 3 žetony, které náhodně vytáhnete z pytlíku.

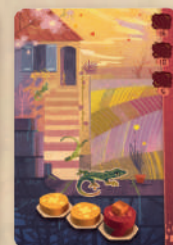
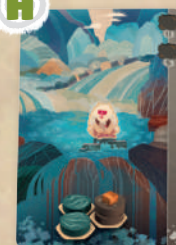
4

Zamíchejte všechny karty zvířat a položte 5 karet lícem vzhůru vedle středové desky. Zbylé karty položte poblíž jako dobírací balíček a kostky zvířat umístěte v dosahu všech hráčů coby společnou zásobu.



POZNÁMKA: Před zahájením používání karet duchů přírody doporučujeme nejprve odehrát několik her bez nich. Příslušné karty a žetony si ponechte v krabici (viz *Karty duchů přírody*, str. 10).

H



F



D



C



5

Všichni si vezměte desku hráče a společně se rozhodněte, kterou stranu desky použijete. Všichni musíte hrát na desce otočené lícem nahoru stejnou stranou. Také si všichni vezměte pomocnou kartu hráče, na níž je vyobrazena strana shodující se s vaší deskou hráče.



POZNÁMKA: Pro prvních několik her doporučujeme použít stranu A desky hráče.



6

Ten z vás, který jako poslední spatřil nádhernou krajinu, se stává prvním hráčem. Nasměrujte k němu šipku na středové desce.



3

TAH HRÁČE

Počínaje prvním hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, všichni postupně vykonáte následující akce v pořadí, které si sami zvolíte:

Povinná akce:

Vezměte a umístěte žetony

Nepovinná akce:

Vezměte si 1 kartu zvířete

Umístěte 1 kostku zvířete

Na konci svého tahu vytáhněte 3 žetony krajinných prvků z pytlíku a doplňte jimi středovou desku. V případě potřeby doplňte řadu karet zvířat tak, aby v ní bylo 5 karet otočených lícem nahoru.

Vezměte a umístěte žetony

Díky této akci rozmístíte jednotlivé krajinné prvky, které budou vytvářet vaši krajinu.

Tuto akci **musíte** během svého tahu vykonat **přesně jednou**. Vezměte si 3 žetony krajinných prvků z jednoho libovolného políčka na středové desce.

Tyto 3 žetony musíte podle níže uvedených pravidel libovolným způsobem umístit na svou desku hráče. Po umístění jednoho žetonu můžete před umístěním dalšího žetonu provést nepovinné akce.

PŘÍKLAD:

Ester si vezme 1 šedý žeton, 1 hnědý žeton a 1 žlutý žeton. Ty následně položí na svou desku hráče.

JAK UMÍSTIT ŽETON KRAJINNÉHO PRVKU

- Vždy jej můžete umístit na prázdné políčko.
- Můžete jej položit na 1 nebo 2 již dříve umístěné žetony a vytvořit tak stromy, budovy nebo hory (jak je znázorněno na obrázku vpravo). Žádný jiný způsob vrstvení žetonů krajinných prvků není povolen.
- Nesmíte jej umístit pod již dříve umístěné žetony.
- Nesmíte jej umístit na políčko obsazené kostkou zvířete (viz *Umístění kostky zvířete*, str. 6).



Vezměte si 1 kartu zvířete

Zvířata ve hře jsou zastoupena kartami zvířat. Na každé kartě zvířete je uveden vzor biotopu, který musíte vytvořit ve své krajině, abyste tam mohli umístit své zvíře.

Tato akce je **nepovinná**. Můžete ji provést kdykoli během svého tahu, ale **pouze jednou za tah**.

1 Vyberte si 1 kartu zvířete z 5 karet vyložených uprostřed herní plochy. Tuto kartu umístěte nad svou desku hráče. V jednom okamžiku smíte mít nad svou deskou hráče vyloženy maximálně 4 karty zvířat.

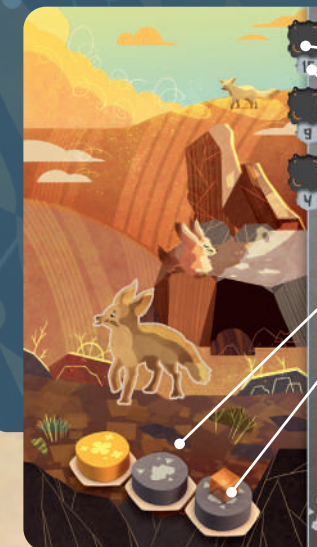
2 Vezměte si ze společné zásoby tolik kostek zvířat, kolik je políček vpravo nahoře na vaší kartě zvířete, a na každé políčko umístěte 1 kostku.

Všechna tato zvířata (kostky) pak můžete umístit do krajiny (viz *Umístění kostky zvířete*, str. 6).

PŘÍKLAD:



POPIS KARTY ZVÍŘETE



Zde umístěte kostky zvířat, než je budete moci přesunout na svou desku hráče.

Počet vítězných bodů.

Vzor, který musí vaše žetony krajinných prvků vytvořit na vaší desce hráče, abyste vytvořili biotop.

Krajinný prvek, na který musíte umístit kostku zvířete v rámci daného biotopu.

Upozornění na barvu žetonu, na který musíte umístit kostku zvířete.



POZNÁMKA: Pro první hry doporučujeme vyhnout se tomu, abyste měli nad deskou hráče více karet zvířat, jejichž kostky jsou umístěny na stejné barvě. Barevný proužek vpravo na boku karty vám připomíná danou barvu, proto se snažte vybírat taková zvířata, jejichž proužky mají různé barvy.

Umístění 1 kostky zvířete

Jakmile vytvoříte požadovaný biotop, mohou se zvířata usídlit ve vaší krajině.

Tato akce je **nepovinná**. Ve svém tahu ji smíte provést **kdykoli a opakovaně**.

Požadavky na umístění:

- Vzor biotopu musíte na své desce hráče vytvořit přesně podle vzoru na kartě zvířete. Jeho orientace však může být libovolná (viz *Orientace*, str. 7).
- Výška stromů a hor musí přesně odpovídat tomu, jak je to zobrazeno na kartě.
- Krajinný prvek, na který chcete umístit kostku zvířete v rámci biotopu, nesmí být obsazený.
- Budovy smíte postavit libovolným způsobem (tj. spodní žeton může být červený, hnědý nebo šedý).

Splníte-li uvedené podmínky, vezměte spodní kostku z karty zvířete a umístěte ji na odpovídající žeton krajinného prvku v daném biotopu na své desce hráče. Po umístění poslední kostky z karty zvířete položte danou kartu vedle své desky hráče. Považujte ji za dokončenou a už ji nezapočítávejte do limitu 4 karet.

Na konci hry získáte za každou umístěnou kostku z karty zvířete odpovídající počet vítězných bodů (viz *Závěrečné bodování*, str. 8–9).

PŘÍKLAD:



Ester si vzala 3 žetony (2 šedé a 1 červený). První položí zde **1**, což jí umožní umístit fenka **2**.



POZNÁMKA: Jeden žeton může být součástí více biotopů.



Druhý žeton **3**, který Ester pokládá, jí umožňuje umístit další 2 kostičky fenka **4** a **5**. Tímto okamžikem dokončí kartu fenka a položí ji vedle své desky hráče **6**.



POZNÁMKA: Umístění kostky zvířete je trvalé, i když vzor, který původně tvořil biotop, se již na vaší desce hráče nevyskytuje. To se může stát například tím, že červený žeton umístíte na šedý žeton.



Ester položí poslední žeton, který si v tomto tahu vzala **7**, což jí umožní umístit rejska **8**. Položení žetonu a rejska nevyžaduje odstranění fenka **9**, protože toho umístila před přidáním dalšího žetonu.



Orientace

Kombinace



KONEC HRY

Konec hry nastane z jednoho ze dvou důvodů:

Potřebujete-li doplnit středovou desku a v **pytlíku již nejsou žádné žetony krajinných prvků**.

Na konci svého tahu máte na své desce hráče **2 nebo méně neobsazených políček**.

Je-li to nezbytné, ukončete aktuální kolo tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů. Na konci hry sečtete body za vytvořené krajiny a umístěná zvířata (viz *Závěrečné vyhodnocení*, str. 8–9).

Hráč s největším počtem bodů se stává vítězem!

V případě remízy vyhrává hráč, který umístil nejvíce kostek zvířat. V případě opětovné remízy se hráči o vítězství podělí.



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

STROMY



Strom tvoří 1 zelený žeton umístěný na 0, 1 nebo 2 hnědých žetonech, čímž vytvoříte stromy o velikosti 1, 2 nebo 3.

Výška každého stromu určuje počet bodů, které získáte.

HORY



Hory tvoří na sobě položené 1, 2 nebo 3 šedé žetony.

Výška každé hory určuje počet bodů, které získáte. Nicméně nesousedí-li hora s jinou horou, je její hodnota 0 bodů.

OBLASTI



Oblast tvoří alespoň 2 žluté žetony které spolu sousedí.

Za každou oblast tvořenou 2 nebo více sousedícími žlutými žetony získáte 5 bodů. Abyste dosáhli co nejvyššího počtu bodů, měli byste vytvářet malé skupiny oddělené od sebe. Tvoří-li například vaši oblast 4 nebo více sousedících žetonů, je považována za jednu oblast a má hodnotu pouze 5 bodů.

BUDOVY



Budovu tvoří 1 červený žeton položený na 1 hnědém, šedém nebo červeném žetonu.

Za každou budovu získáte 5 bodů, ale pouze v případě, že je obklopena alespoň 3 žetony různých barev (z 6 dostupných, včetně červené). Na každém sousedním poli berte v úvahu pouze horní žeton.

Nesplníte-li tuto podmínku, bude hodnota budovy 0 bodů.

VODA – STRANA A: ŘEKA



Řeku tvoří řetězec na sebe navazujících modrých žetonů.

Délka řeky určuje počet získaných bodů. Spočítejte nejkratší cestou počet žetonů z jednoho konce řeky na druhý (včetně koncových žetonů).

Body získáte pouze za svou nejlepší řeku. Obsahuje-li tok řeky více než 6 po sobě jdoucích žetonů, za každý následující žeton získáte plus 4 body.

PŘÍKLAD:

Není součástí nejkratšího toku.



VODA – STRANA B: OSTROVY



Při použití strany B desky hráče budete modré žetony hodnotit odlišným způsobem. Každé políčko nebo skupina políček oddělených od sebe modrými žetony tvoří ostrov.

Za každý ostrov získáte 5 bodů.



POZNÁMKA: Vždy vám ve hře vznikne alespoň 1 ostrov, i když jej neoddělíte pomocí modrých žetonů.

PŘÍKLAD:

David vytvořil 4 ostrovy. Získal tedy 20 bodů.



KARTY ZVÍŘAT



Za každou kartu zvířete, ať už dokončenou, nebo ne, získáte počet bodů uvedený na vrchním políčku, na kterém se nenachází kostka zvířete.

Karta, na níž zůstaly všechny kostky, má hodnotu 0 bodů. Za neodstranění všech kostek z karty zvířete nejste nijak penalizováni, vyjma toho, že karta má nižší bodovou hodnotu.

PŘÍKLAD:



Celkový počet bodů za krajiny = 53



Celkový počet bodů za zvířata = 63

Na konci hry získá Ester 53 bodů za vytvořené krajiny a 63 bodů za umístěná zvířata, celkem tedy 116 bodů.



KARTY DUCHŮ PŘÍRODY



Po odehrání několika her můžete použít karty duchů přírody a užít si bohatší herní zážitek!

Příprava hry

Zamíchejte karty duchů přírody a každému hráči rozdejte 2 karty otočené lícem dolů. Ve svém prvním tahu se na tyto 2 karty podívejte. Poté si 1 z nich vyberte, položte ji lícem vzhůru nad svou desku hráče a druhou vraťte do krabice. Následně na vybranou kartu umístíte figurku ducha přírody. Tyto figurky se řídí stejnými pravidly pro umísťování jako kostky zvířat.



POZNÁMKA: Body z karty duchů přírody se počítají stejně jako u karet zvířat a přičítají se ke všem ostatním bodům získaným jiným způsobem.

Tah hráče

Karta ducha přírody se započítává do vašeho limitu 4 karet, a to až do okamžiku, kdy umístíte její figurku ducha přírody na svou desku hráče.

Konec hry

S kartami duchů přírody nakládáte stejným způsobem jako s kartami zvířat. Umístíte-li figurku ducha přírody na svou desku hráče, získáte body, avšak pokud ji neumístíte, nejste nijak penalizováni. Body získané za kartu ducha přírody se započítávají až na konci hry a jsou závislé na krajině, kterou jste vytvořili.

Hodnotu karty v bodech určíte podle pravidla uvedeného na kartě. Některé z těchto karet duchů přírody vás odmění za kombinace krajiny, které byste možná ani jinak nehledali!

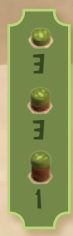
Za některé karty duchů přírody získáte body na základě:



Počet oblastí na vaší desce hráče.



Například s tímto duchem přírody získáte 4 body za každou horu o výšce 2 a 4 body za každou horu o výšce 3 na vaší desce hráče (včetně osamocených hor). To vše navíc k běžným bodům získaným za hory.



Skupiny propojených oblastí na desce hráče. Za samostatnou oblast považujte i jeden žlutý žeton krajinného prvku.

Například s tímto duchem přírody získáte kromě běžných bodů za oblasti 2 body za každou skupinu 1 nebo 2 žlutých žetonů a 10 bodů za každou skupinu 3 nebo více žlutých žetonů na vaší desce hráče.



PŘÍKLAD:



Ester má tuto kartu ducha přírody a podařilo se jí umístit kostku na svou desku hráče. Na konci hry jí tato karta přinese 2 body za každou skupinu 1 nebo 2 žlutých žetonů a 10 bodů za každou skupinu 3 nebo více žlutých žetonů, což jí dává $2 + 2 + 10 = 14$ bodů navíc.



REŽIM JEDNOHO HRÁČE



Můžete hrát sólo, abyste hru poznali, trénovat, nebo se prostě pokusit překonat své nejvyšší bodové hodnocení! Chcete-li hrát sami, musíte ve hře provést následující změny:

Příprava hry

Umístěte středovou desku otočenou stranou vzhůru pro sólový režim obsahující jen 3 políčka. Ke středové desce vyložte pouze 3 karty zvířat otočené lícem vzhůru.

Tah hráče

Na konci každého tahu:

- Zbýlých 6 žetonů odhodte do krabice (nevracejte je do pytlíku). Poté na každé ze 3 políček položte 3 žetony.
- Jestliže jste si v tomto tahu nevzali kartu zvířete, můžete odhodit 1 kartu zvířete vyloženou vedle středové desky a nahradit ji vrchní kartou z dobíracího balíčku.

Všechna ostatní pravidla zůstávají beze změny.

Při hraní v sólovém režimu je vaším cílem získat co nejvíce sluncí ☀, která představují míru vašeho úspěchu ve hře. Počet získaných ☀ závisí především na vašem bodovém hodnocení, ale také jej ovlivňuje použitá strana desky hráče a také duch přírody, kterého jste si vybrali na začátku hry. V každé konfiguraci se snažte překonat své nejvyšší skóre.

BODOVÉ HODNOCENÍ

40 70 90 110 130 140 150 160
1☀ 2☀ 3☀ 4☀ 5☀ 6☀ 7☀ 8☀

STRANA



DUCH PŘÍRODY



PŘÍKLAD:

Ester získala 130 bodů (5☀) přičemž použila desku hráče na straně A (+1☀) s lvím duchem (+1☀). Dosáhla tedy 7☀. To není vůbec špatné!

NÁPOVĚDA HRÁČE

TAH HRÁČE

Povinná akce:

Vezměte a umístěte žetony

Nepovinná akce:

Získejte 1 kartu zvířete

Umístěte 1 kostku zvířete

Akce můžete vykonávat v libovolném pořadí.
Nepovinné akce smíte provést mezi umístěním 2 žetonů.

Konec tahu:

- Doplněte středovou desku.
- V případě potřeby doplněte řadu karet zvířat tak, aby v ní bylo 5 karet otočených lícem nahoru.

Umísťování žetonů krajinných prvků

Jednou za tah.

- Můžete jej umístit na prázdné políčko.
- Nikdy pod dříve umístěný(-é) žeton(-y).
- Nikdy pod nebo na kostku zvířete.
- Žetony smíte pokládat na sebe pouze v případě, že dodržíte pravidla pro jejich pokládání, jak je uvedeno vpravo.



Získání karet zvířat

Jednou za tah.

- Ihned si vezměte tolik kostek, abyste pokryli každé políčko na pravé straně karty.
- Nad svou deskou hráče smíte mít najednou maximálně 4 karty.
- Doporučení: Vyhněte se tomu, abyste měli současně nad deskou hráče několik karet stejné barvy.

Umísťování kostky zvířete

Bez omezení.

- Vzor biotopu může být libovolně natočený.
- Musíte splnit požadavky na výšku stromu a hory uvedené ve vzoru.
- Na jedno políčko můžete umístit maximálně 1 kostku.
- Žeton může být součástí několika (stejných nebo různých) biotopů.
- Umístění každé kostky je trvalé, a to i v případě, že biotop, na který jste kostku umístili, se již na vaší desce hráče nenachází.

KONEC HRY

- V pytlíku už nejsou žádné žetony krajinných prvků, kterými by bylo možné doplnit středovou desku.
- Alespoň jednomu hráči již na herní desce zbývají pouze 2 nebo méně prázdných políček. Pokračujte ve hře, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů.