

JOHAN BENVENUTO

KRAJINA ZVÍŘAT

PRAVIDLÁ HRY

OD AUTORA HRY: Chcel by som poďakovať tímu Libellud za ich vynikajúcu prácu, najmä Anouk a Valentinovi, ktorí v tejto hre videli potenciál. Maëva, dovol' mi, aby som ťa ešte raz pochválil za tvoje vynikajúce ilustrácie! Bez teba by hra nebola tým, čím je. Takisto by som chcel poďakovať členom CAL (združenie herných dizajnérov v Lyone) za ich rady a pripomienky počas testovania.

2024 AUTORI: Herný dizajnér: Johan Benvenuto · Ilustrácie: Maëva Da Silva · Projektový manažér: Anouk Girard-Dagnas · Vývoj: Matthis Gaciarz, Valentin Gaudicheau, Oleksandr Nevskiy · Umelecký riaditeľ: Maëva Da Silva · Layout a funkcie: Thomas Dutertre · Grafický dizajn: Simon Hay · Produktový manažér: Stéphane Robert
Celý tím týmto ďakuje Mathieuovi, Marion, Quentinovi, Camille, Alexandre, Delphine, Lucasovi, Joëvovi, Maximilienovi, Paulovi, Dorine, Ophélii, Laurentovi, Clémentovi a všetkým ostatným, ktorí sa podieľali na vývoji tejto hry.



AKO HRAŤ

CIE HRY

V hre **KRAJINA ZVÍŘAT** budete pomocou farebných žetónov vytvárať krajinu a biotopy pre svoje zvieratá. Aby ste získali čo najviac bodov a vyhrali hru, múdro zakomponujte biotopy do svojich krajín a umiestnite do nich čo najviac zvierat.

HERNÉ SÚČASTI

- A** 1 látkové vrecúško
- B** 1 stredová doska
- C** 4 obojstranné dosky hráčov
- D** 4 pomocné karty hráčov
- E** 120 žetónov krajinných prvkov
- F** 66 kociek zvierat
- G** 4 figúrky duchov prírody
- H** 32 kariet zvierat
- I** 10 kariet duchov prírody
- J** 1 bodovací bloček
- 1 pravidlá
- 23** modrých žetónov krajinných prvkov
- 23** sivých žetónov krajinných prvkov
- 21** hnedých žetónov krajinných prvkov
- 19** zelených žetónov krajinných prvkov
- 19** žltých žetónov krajinných prvkov
- 15** červených žetónov krajinných prvkov

PRÍPRAVA HRY

1 Umiestnite stredovú dosku otočenú stranou pre 2–4 hráčov smerom nahor.

2 Všetky žetóny krajinných prvkov vložte do vrecúška a položte ho vedľa stredovej dosky.

3 Na každé z 5 políčok na stredovej doske umiestnite 3 žetóny, ktoré náhodne vytiahnete z vrecúška.

4 Zamiešajte všetky karty zvierat a položte 5 kariet lícom nahor vedľa stredovej dosky. Zvyšné karty položte do blízkosti ako doberací balíček a kocky zvierat umiestnite na dosah všetkých hráčov ako spoločnú zásobu.

POZNÁMKA: Pred použitím kariet duchov prírody odporúčame najprv odohrať niekoľko hier. Príslušné karty a žetóny si nechajte v krabici (viď *Karty duchov prírody*, strana 10).



5 Každý si vezmite dosku hráča a spoločne sa rozhodnite, ktorú stranu dosky použijete. Všetci musíte hrať na doske otočenej lícom nahor rovnakou stranou. Taktiež si všetci vezmite pomocnú kartu hráča, na ktorej je zobrazená strana, ktorá sa zhoduje s vašou doskou hráča.

POZNÁMKA: Pri prvých hrách odporúčame používať stranu A dosky hráča.

6 Ten z vás, kto ako posledný spozoroval nádhernú krajinu, sa stane prvým hráčom. Nasmerujte šípku na stredovej doske smerom k nemu.

ŤAH HRÁČA

Počnúc prvým hráčom a ďalej v smere hodinových ručičiek budete všetci postupne vykonávať nasledujúce akcie v poradí, ktoré si zvolíte:

Povinná akcia:

Získajte a umiestnite žetóny

Nepovinná akcia:

Vezmite si 1 kartu zvierat

Umiestnite 1 kocku zvierat

Na konci svojho ťahu vytiahnite z vrecúška 3 žetóny a pridajte ich na stredovú dosku. V prípade potreby doplňte rad kariet zvierat tak, aby v ňom bolo 5 kariet otočených lícom nahor.

Získajte a umiestnite žetóny

Vďaka tejto akcii rozmiestnite jednotlivé krajinné prvky, ktoré budú vytvárať vašu krajinu.

Túto akciu **musíte** počas svojho ťahu vykonať **presne raz**. Vezmite si 3 žetóny z jedného ľubovlného políčka na stredovej doske.

Tieto 3 žetóny musíte podľa nižšie uvedených pravidiel ľubovlným spôsobom umiestniť na svoju dosku hráča. Po umiestnení jedného žetónu môžete pred umiestnením ďalšieho žetónu vykonať nepovinné akcie.

PRÍKLAD:

Ester si vezme 1 sivý žetón, 1 hnedý žetón a 1 žltý žetón. Tie následne položí na svoju dosku hráča.

AKO UMIESTNIŤ ŽETÓN KRAJINNÉHO PRVKU

- Vždy ho môžete umiestniť na prázdne políčko.
- Môžete ho položiť na 1 alebo 2 predtým umiestnené žetóny a vytvoriť tak stromy, budovy alebo hory (ako je znázornené na obrázku vpravo). Iný spôsob ukladania žetónov nie je povolený.
- Nesmiete ho umiestniť pod už predtým umiestnené žetóny.
- Nesmiete ho umiestniť na políčko obsadené kockou zvierat (viď Umiestnenie kocky zvierat, strana 6).



Vezmite si 1 kartu zvierat

Zvieratá v hre sú reprezentované kartami zvierat. Na každej karte zvierat je zobrazený vzor biotopu, ktorý musíte vytvoriť vo svojej krajine, aby ste tam mohli umiestniť svoje zvierat.

Táto akcia je **nepovinná**. Môžete ju vykonať kedykoľvek počas svojho ťahu, ale **len raz za ťah**.

1 Vyberte si 1 kartu zvierat z 5 kariet vyložených uprostred hernej plochy. Túto kartu umiestnite nad svoju dosku hráča. Nad svojou doskou hráča môžete mať v jednom okamihu vyložené maximálne 4 karty zvierat.

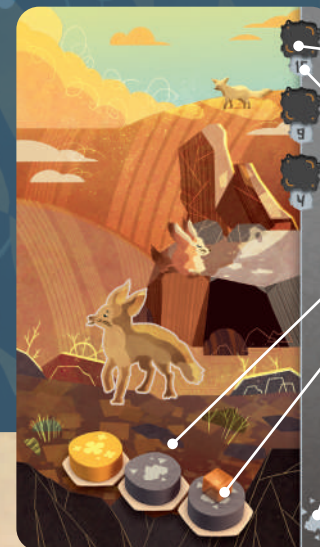
2 Vezmite si zo spoločnej zásoby toľko kociek zvierat, koľko je políček vpravo hore na vašej karte zvierat, a na každé políčko umiestnite 1 kocku.

Tieto zvieratá (kocky) teraz môžete umiestniť do krajiny (viď Umiestnenie kocky zvierat, strana 6).

PRÍKLAD:



POPIS KARTY ZVIERAŤA



Tu umiestnite kocky zvierat skôr, ako ich budete môcť presunúť na svoju dosku hráča.

Počet víťazných bodov.

Vzor, ktorý musia vaše žetóny krajiny vytvoriť na vašej doske hráča, aby ste vytvorili biotop.

Krajinné prvky, na ktoré musíte umiestniť kocku zvierat v rámci daného biotopu.

Upozornenie na farbu žetónu, na ktorý je potrebné položiť kocku zvierat.



POZNÁMKA: Pri prvých hrách odporúčame vyhnúť sa tomu, aby ste mali nad doskou hráča viacero kariet zvierat, ktorých kocky sú umiestnené na rovnakej farbe. Farebný prúžok vpravo na strane karty vám pripomína danú farbu, preto sa snažte vyberať zvieratá, ktorých pružky majú rôzne farby.

Umiestnite 1 kocku zvieráťa

Akonáhle vytvoríte požadovaný biotop, môžu sa zvieratá usadiť vo vašej krajine.

Táto akcia je **nepovinná**. V svojom ťahu ju môžete vykonať **kedykoľvek a opakovane**.

Požiadavky na umiestnenie:

- Vzor biotopu musíte na svojej doske hráča vytvoriť presne podľa vzoru na karte zvieráťa. Jeho orientácia však môže byť ľubovoľná (viď *Orientácia*, strana 7).
- Výška stromov a hôr musí presne zodpovedať tomu, ako je to zobrazené na karte.
- Žetón krajinného prvku, na ktorý chcete umiestniť kocku zvieráťa v rámci biotopu, nesmie byť obsadený.
- Budovy môžete postaviť ľubovoľným spôsobom (spodný žetón môže byť červený, hnedý alebo sivý).

Ak tieto podmienky splníte, vezmite spodnú kocku z karty zvierat a umiestnite ju na príslušný žetón krajinného prvku v danom biotope na svojej doske hráča. Po umiestnení poslednej kocky z karty zvieráťa položte túto kartu vedľa svojej dosky hráča. Považujte ju za kompletnú a nezapočítavajte ju do limitu 4 kariet.

Na konci hry získate za každú umiestnenú kocku z karty zvieráťa príslušný počet víťazných bodov (viď *Záverečné bodovanie*, strany 8–9).

PRÍKLAD:



Ester si vzala 3 žetóny (2 sivé a 1 červený). Prvý z nich umiestni sem **1**, čo jej umožní umiestniť fenka **2**.



POZNÁMKA: Jeden žetón krajinného prvku môže byť súčasťou viacerých biotopov.



Druhý žetón **3**, ktorý Ester položí, jej umožní umiestniť ďalšie 2 kocky **4** a **5**. V tomto momente dokončí kartu fenka a položí ju vedľa svojej dosky hráča **6**.



POZNÁMKA: Umiestnenie kocky zvieráťa je trvalé, aj keď vzor, ktorý pôvodne tvoril biotop, už nie je na vašej doske hráča. To sa môže stať tak, že napríklad umiestnite červený žetón na sivý žetón.



Ester položí posledný žetón, ktorý si vzala v tomto ťahu **7**, čo jej umožní umiestniť piskora **8**. Umiestnením žetónu a piskora nevyžaduje odstránenie fenka **9**, pretože ho umiestnila pred pridaním ďalšieho žetónu.



Orientácia

Kombinácia



KONIEC HRY

Hra sa skončí z jedného z dvoch dôvodov:

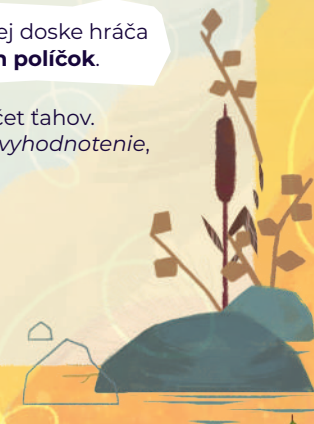
Ak potrebujete doplniť stredovú dosku a **vo vrecúšku už nie sú žiadne žetóny**.

Na konci svojho ťahu máte na svojej doske hráča **2 alebo menej neobsadených políček**.

Ak je to potrebné, ukončíte aktuálne kolo tak, aby všetci hráči odohrali rovnaký počet ťahov. Na konci hry spočítajte body za vytvorené krajiny a umiestnené zvieratá (viď *Záverečné vyhodnotenie*, strany 8–9).

Hráč s najväčším počtom bodov sa stáva víťazom!

V prípade rovnosti bodov vyhráva hráč, ktorý umiestnil najviac kociek zvierat. V prípade opätovnej remízy si hráči výhru rozdelia.



ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

STROMY



Strom sa skladá z 1 zeleného žetónu umiestneného na 0, 1 alebo 2 hnedé žetóny, čím vytvoríte stromy veľkosti 1, 2 alebo 3.

Výška každého stromu určuje počet bodov, ktoré získate.

HORY



Hory tvoria 1, 2 alebo 3 sivé žetóny naskladané na seba.

Výška každej hory určuje počet bodov, ktoré získate. Ak však hora nesusedí s inou horou, jej hodnota je 0 bodov.

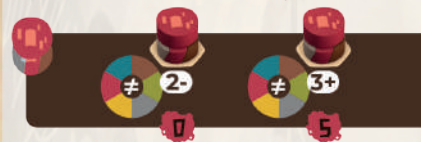
OBLASTI



Oblasť sa skladá z najmenej 2 žltých žetónov, ktoré spolu susedia.

Za každú oblasť zloženú z 2 alebo viacerých susedných žltých žetónov získate 5 bodov. Aby ste dosiahli čo najväčší počet bodov, mali by ste vytvárať malé skupiny, ktoré sú od seba oddelené. Ak napríklad vaša oblasť pozostáva zo 4 alebo viacerých susediacich žetónov, považuje sa za jednu oblasť a má hodnotu len 5 bodov.

BUDOVY



Budova predstavuje 1 červený žetón položený na 1 hnedý, sivý alebo červený žetón

Za každú budovu získate 5 bodov, ale len vtedy, ak je obklopená aspoň 3 žetónmi rôznych farieb (zo 6 dostupných, vrátane červenej). Na každom susednom políčku berte do úvahy len vrchný žetón.

Ak túto podmienku nesplníte, hodnota budovy bude 0 bodov.

VODA – STRANA A: RIEKA



Rieku tvorí reťazec na seba nadväzujúcich modrých žetónov.

Dĺžka rieky stanovuje počet získaných bodov. Spočítajte najkratšou cestou počet žetónov z jedného konca rieky na druhý (vrátane koncových žetónov). Body sa udeľujú len za najlepšiu riek. Ak tok rieky obsahuje viac ako 6 po sebe idúcich žetónov, za každý nasledujúci žetón získate plus 4 body.

PRÍKLAD:

Nie je súčasťou najkratšieho toku.



VODA – STRANA B: OSTROVY



Pri použití strany B dosky hráča budete modré žetóny vyhodnocovať iným spôsobom. Každé políčko alebo skupina políčok oddelených modrými žetónmi tvoria ostrov.

Za každý ostrov získate 5 bodov.



POZNÁMKA: Počas hry vždy získate aspoň 1 ostrov, aj keď ho neoddelite modrými žetónmi.

PRÍKLAD:

David vytvoril 4 ostrovy. Získal teda 20 bodov.



KARTY ZVIERAT



Za každú kartu zvieratá, či už dokončenú, alebo nie, získate počet bodov uvedený na hornom políčku, na ktorom sa nenachádza kocka zvieratá.

Karta, na ktorej zostali všetky kocky, má hodnotu 0 bodov. Za neodstránenie všetkých kociek z karty zvieratá nie je žiadna penalizácia, okrem toho, že karta má nižšiu bodovú hodnotu.

PRÍKLAD:



Celkový počet bodov za krajiny = 53



Celkový počet bodov za zvieratá = 63

Na konci hry získal Ester 53 bodov za vytvorené krajiny a 63 bodov za umiestnené zvieratá, spolu 116 bodov.



KARTY DUCHOV PRÍRODY



Po odohraní niekoľkých hier môžete použiť karty duchov prírody a užiť si bohatší herný zážitok!

Príprava hry

Zamiešajte karty duchov prírody a každému hráčovi rozdajte 2 karty otočené lícom nadol. Vo svojom prvom ťahu sa na tieto 2 karty pozrite, vyberte si 1 z nich a položte ju lícom nahor nad svoju dosku hráča a druhú vráťte do krabice. Následne položte na vybranú kartu figúrku ducha prírody. Figúrky duchov prírody sa riadia rovnakými pravidlami pre umiestnenie ako kocky zvierat.



POZNÁMKA: Body z karty duchov prírody sa počítajú rovnako ako body z kariet zvierat a pripočítavajú sa ku všetkým ostatným bodom získaným iným spôsobom.

Ťah hráča

Karta ducha prírody sa započítava do vášho limitu 4 kariet, a to až do okamihu, keď umiestnite jej figúrku ducha prírody na svoju dosku hráča.

Koniec hry

S kartami duchov prírody zaobchádzajte rovnako ako s kartami zvierat. Ak umiestnite figúrku ducha prírody na svoju dosku hráča, získate body, a ak ju neumiestnite, nie ste nijako penalizovaní. Body získané za kartu ducha prírody sa započítavajú až na konci hry a závisia od krajiny, ktorú ste vytvorili.

Hodnota karty v bodoch je určená pravidlom na karte. Niektoré z týchto kariet ducha prírody vás odmenia kombináciami krajiny, ktoré by ste inak nehládali!

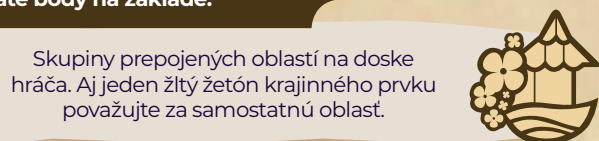
Za niektoré karty duchov prírody získate body na základe:



Počet oblastí na vašej doske hráča.



Napríklad s týmto duchom prírody získate 4 body za každé 2 hory a 4 body za každé 3 hory na vašej doske hráča (vrátane osamelých hôr). To všetko navyše k bežným bodom získaným za hory.



Skupiny prepojených oblastí na doske hráča. Aj jeden žltý žetón krajinného prvku považujte za samostatnú oblasť.

Napríklad s týmto duchom prírody získate okrem bežných bodov za oblasť aj 2 body za každú skupinu 1 alebo 2 žltých žetónov a 10 bodov za každú skupinu 3 alebo viacerých žltých žetónov na vašej doske hráča.



PRÍKLAD:



Ester má túto kartu ducha prírody a podarilo sa jej umiestniť kocku na svoju dosku hráča. Na konci hry jej táto karta prinesie 2 body za každú skupinu 1 alebo 2 žltých žetónov a 10 bodov za každú skupinu 3 alebo viacerých žltých žetónov, čo jej dáva $2 + 2 + 10 = 14$ bodov navyše.



REŽIM JEDNÉHO HRÁČA



Môžete hrať sólo, aby ste sa zoznámili s hrou, trénovať, alebo sa jednoducho pokúsiť prekonať svoje najvyššie skóre! Ak chcete hrať sami, musíte v hre vykonať nasledujúce zmeny:

Príprava hry

Stredovú dosku umiestnite otočenú stranou nahor pre sólový režim, ktorá obsahuje iba 3 políčka. Vedľa stredovej dosky vyložte len 3 karty zvierat otočené lícom nahor.

Ťah hráča

Na konci každého ťahu:

- Zvyšných 6 žetónov odhodte do krabice (nevracajte ich do vrecúška). Potom na každé z troch políčok položte 3 žetóny.
- Ak ste si v tomto ťahu nevzali kartu zvierata, môžete odhodiť 1 kartu zvierata vyloženú vedľa stredovej dosky a nahradiť ju vrchnou kartou z doberacieho balíčka.

Všetky ostatné pravidlá zostávajú nezmenené.

Pri hre v sólovom režime je vaším cieľom získať čo najviac slniečok ☀, ktoré predstavujú vašu úspešnosť v hre. Počet získaných ☀ závisí predovšetkým od vášho skóre, ale ovplyvňuje ho aj strana dosky hráča, ktorú používate, ako aj duch prírody, ktorého ste si vybrali na začiatku hry. Pokúste sa prekonať svoje najvyššie skóre v každej konfigurácii.

SKÓRE

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

STRANA



DUCH PRÍRODY



PRÍKLAD:

Ester získala 130 bodov (5☀) pričom použila na doske hráča stranu A (+1☀) s levím duchom (+1☀). Dosiahla preto 7☀. To vôbec nie je zlé!

NÁPOVEDA HRÁČA

ŤAH HRÁČA

Povinná akcia:

Získajte a umiestnite žetóny

Nepovinná akcia:

Vezmite si 1 kartu zvierat

Umiestnite 1 kocku zvierat

Akcie môžete vykonávať v ľubovoľnom poradí.

Nepovinné akcie môžete vykonávať medzi umiestnením 2 žetónov.

Koniec ťahu:

- Doplníte stredovú dosku.
- V prípade potreby doplníte rad kariet zvierat tak, aby v ňom bolo 5 kariet otočených lícom nahor.

Umiestňovanie žetónov

Raz za ťah.

- Môžete ho umiestniť na prázdne políčko.
- Nikdy pod predtým umiestnený(-é) žetón(-y).
- Nikdy pod alebo na kocku zvierat.
- Žetóny môžete ukladať na seba len v prípade, že dodržíte pravidlá pre ich ukladanie, ako je uvedené vpravo.



Získanie kariet zvierat

Raz za ťah.

- Ihneď si vezmite toľko kociek, aby ste pokryli každé políčko na pravej strane karty.
- Nad svojou doskou hráča môžete mať v jednom okamihu maximálne 4 karty.
- Odporúčanie: Vyhnite sa tomu, aby ste mali nad svojou doskou hráča súčasne viacero kariet rovnakej farby.

Umiestňovanie kocky zvierat

Bez obmedzenia.

- Vzor biotopu môže byť ľubovoľne otočený.
- Musíte splniť požiadavky na výšku stromov a hôr uvedené vo vzore.
- Na jedno políčko môžete umiestniť maximálne 1 kocku.
- Žetón krajinného prvku môže byť súčasťou niekoľkých (rovnakých alebo rôznych) biotopov.
- Umiestnenie každej kocky je trvalé, a to aj v prípade, že biotop, na ktorý ste kocku umiestnili, sa už nenachádza na vašej doske hráča.

KONIEC HRY

- Vo vrecúšku už nie sú žiadne žetóny, ktorými by ste mohli doplniť stredovú dosku.
 - Aspoň jednému hráčovi zostávajú na doske hráča už iba 2 alebo menej prázdnych políčk.
- Pokračujte v hre, kým všetci hráči neodohrajú rovnaký počet ťahov.