

Útočiště

Eilif Svensson a Asmund Svensson

PRAVIDLA HRY

Ve hře **Útočiště** se stanete správcí parku, který chrání ohrožená a zranitelná zvířata. Vaším úkolem je vytvořit dokonalé prostředí, kde tato fascinující zvířata najdou bezpečí a péči, kterou potřebují k přežití.

Přijímejte nová zvířata, podporujte jejich rozmnožování, rozšířte biotopy a stavte rozhledny. Návštěvníci z nich mohou obdivovat majestátního sněžného levharta, tajemného luslkouna a další jedinečné tvory, s kterými se můžete podrobněji seznámit v příloze.

Během hry budete čelit důležitému rozhodnutí: rozšířit svůj park o nová zvířata pomocí dílků, nebo se postarat o ta, která již máte, prostřednictvím kostek.

Péče o zvířata, strategické plánování a promyšlené volby vám na konci hry přinesou vítězné body vedoucí k úspěchu.



HERNÍ SOUČÁSTI

6 DESEK HRÁČŮ



oboustranné

6 DESEK ZÁSOB



Tři z nich můžete používat i v sólovém režimu (otočením na zadní stranu).

96 KOSTEK



po 24 od každé barvy

24 ROZHLEDEN



po 8 od každé barvy

48 SPOLEČNÝCH DÍLKŮ ZVÍŘAT

Přední strany (příklady)



Zadní strany



po 12 dílků od každé barvy

60 OSOBNÍCH DÍLKŮ ZVÍŘAT



po 10 dílků v každé sadě

(Zobrazeny jsou pouze zadní strany dílků.)

30 ŽETONŮ PRACOVNÍKŮ



6 sad

1 BODOVACÍ BLOČEK



25 listů

18 DÍLKŮ MISÍ

Přední strany (příklady) Zadní strany



po 6 dílků z každé sady (A, B a C)

8 ŽETONŮ PRO SÓLOVÝ REŽIM

Přední strana (příklad)



Zadní strana



10 UKLÁDACÍCH KRABIČEK



Pro uložení herních součástí.

PŘÍLOHA



oboustranná

ORGANIZACE HERNÍCH SOUČÁSTÍ

- Před první hrou vyloupněte všechny dílky a žetony z výsekových archů.
- V krabici najdete 10 rozložených ukládacích krabiček. Tyto krabičky složte a naplňte herními součástmi podle popisu na jejich víku.
- Po každé hře vraťte herní součásti zpět do ukládacích krabiček a uložte dle obrázku níže.



Příklad: Do této ukládací krabičky vložte 10 osobních dílků zvířat, 5 žetonů pracovníků se symbolem **saoly** na zadní straně a 2 kostky v každé barvě.



Herní krabici uspořádejte podle obrázku – ukládací krabičky umístěte po krajích, bodovací bloček a desky zásob do středu. Poté na tyto krabičky položte desky hráčů, přílohu a pravidla.

ÚVODNÍ PŘÍPRAVA

- **Bodovací bloček** umístěte poblíž herní plochy. Na konci prvního kola jej použijte k vyhodnocení bodů *vstupu do parku*. Další bodování proved'te až po ukončení druhého kola (během **ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ**).
- Pokud nehrajete sólovou hru, žetony pro **sólový režim** ponechte v krabici. Pravidla pro sólový režim najdete na stranách 10–12.
- Nehrajete-li režim **MISÍ**, **dílky misí** ponechejte v krabici. Tento režim nabízí další výzvy, která však může být pro první hry příliš obtížná. Rozhodnete-li se pro tento režim, použijte ke standardním pravidlům pravidla ze strany 10.

PŘÍPRAVA HRY

- 1** Do **společné zásoby** uprostřed herní plochy umístěte **48 kostek** (po 12 kostkách v každé barvě) a všechny **rozhledny**.



Společná zásoba: 24 rozhleden, 48 kostek a 36 nebo 48 společných dílků zvířat.

- 2** Hrajete-li v režimu 1–4 hráčů, vraťte **společné dílky zvířat** označené symbolem „X“ (po 3 z každé barvy) zpět do krabice. **Tyto dílky použijete pouze ve hře 5–6 hráčů.** Každou sadu společných dílků zvířat zamíchejte zvlášť a vytvořte 4 lícem dolů otočené hromádky, po jedné od každé barvy. Tyto hromádky přidejte do společné zásoby.

- 3** Každému z vás rozdejte náhodně zvolenou desku hráče a položte ji do své herní oblasti stranou vzhůru. Poté každý z hráčů provede všechny kroky 4–9. Zbývající desky hráčů vraťte do krabice. *Po první hře se společně rozhodněte, zda budete všichni používat symetrickou nebo asymetrickou stranu desky hráče.*

Chráněné zvíře (saola)
Sluneční strana (symetrická)



- 5** Z **ukládací krabičky** odpovídající vašemu **chráněnému zvířeti** (zobrazenému v levém horním rohu vaší desky hráče) si vezměte **osobní dílky zvířat**. Tyto dílky zamíchejte a vytvořte z nich **lícem dolů** otočenou **osobní hromádku** na vyznačeném políčku.



Příklad: Ukládací krabička saoly.

- 6** Ze své **osobní hromádky** si doberte 3 dílky a položte je otočené **lícem vzhůru** na levý okraj své desky hráče.

- 7** Postupně z **osobní hromádky** doberte a vyložte 3 další dílky otočené **lícem vzhůru** na šestihorná políčka (dále jen „hexy“) označené 1, 2 a 3 na své desce hráče. Tyto dílky tvoří vaše **počáteční dílky**.

Každý dílek s vyznačenou částí **rozhledny** (1/3 kruhu) natočte tak, aby tato část rozhledny kryla tečkami označenou část 1/3 kruhu v hexu desky hráče.

Poznámka: Dílky označené symbolem můžete orientovat libovolně.



Příklad: První počáteční dílek umístěte na hex 1. Dílek natočte tak, aby černá část rozhledny byla ve stejném rohu jako je tečkami označená 1/3 kruhu.

- 8** Z ukládací krabičky si vezměte **8 kostek** (po 2 v každé barvě), hod'te jimi a bez změny hodnoty je umístěte na příslušná políčka na levé straně své desky hráče.

- 4** Náhodně si vyberte jednu **desku zásob** a umístěte ji stranou nad pravý horní okraj své desky hráče. Zbylé desky zásob vraťte do krabice.

Na svou desku zásob ze **společné zásoby** umístěte:

- **4 kostky**, po jedné od každé barvy. Hod'te kostkami umístěte je na odpovídající políčka vně tečkované čáry, aniž byste měnili hozené hodnoty.
- 4 náhodně vybrané **společné dílky zvířat**, po jednom od každé barvy. Položte je otočené **lícem vzhůru** na odpovídající políčka.



- 9** **Žetony pracovníků z ukládací krabičky** umístěte otočené **lícem vzhůru** vedle své desky hráče.

Vaše tři lícem vzhůru otočené osobní dílky zvířat a kostky na levé straně desky hráče tvoří vaši **osobní nabídku**.

ZÁVĚREČNÁ PŘÍPRAVA

Každý z hráčů může před začátkem hry provést následující kroky:

- **Vyměňte** jeden (ale opravdu pouze jeden) ze svých počátečních dílků za jeden ze tří dílků ve své osobní nabídce. Pokud nový dílek obsahuje část rozhledny, orientujte jej podle pravidel kroku 7 přípravy hry. **Tip:** Máte-li mezi svými počátečními dílky dvě části rozhledny stejné barvy, může být vhodné jednu z nich vyměnit. Další informace o dílcích a cílech hry najdete níže a mohou vám pomoci rozhodnout, které dílky vyměnit (pokud vůbec).
- Zvolte libovolný počet kostek ze své osobní nabídky a jednou je **přehod'te** (pouze jednou). Předtím si přečtete níže uvedená pravidla týkající se kostek.

DÍLKY ZVÍŘAT

Každý dílek zvířete je v barvě biotopu (zelená, modrá, šedá nebo žlutá) a je na něm zobrazeno jedno z 16 zvířat.

DÍLEK ROZHLEDNY



Políčko
na kostku

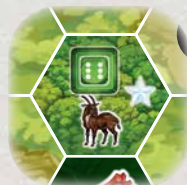
Abyste vytvořili celý kruh a postavili rozhlednu, potřebujete 3 části rozhledny stejné barvy (barva biotopu může být různá) na sousedních dílcích.

DÍLEK MNOŽENÍ



Na dílek množení (s ikonou srdíčka) můžete umístit pouze kostku o hodnotě 1 nebo 2 (nikdy 3-6).

Předtištěný hex na vaší desce hráče je vaše **chráněné zvíře**, které je unikátní pro váš park a označeno hvězdou. Ačkoliv se nejedná o fyzický dílek, podle těchto pravidel jej budeme označovat jako dílek.



Příklad: Chráněné zvíře na desce se saolou. Všechna chráněná zvířata vyžadují kostku o hodnotě 6.

Levý horní roh vaší desky hráče zobrazuje **deset osobních dílků zvířat** ve vaší osobní hromádce. Čtyři druhy v horní řadě nejsou dostupné ve společné zásobě. Dva druhy ve spodní řadě jsou dostupné i ve společné zásobě.



Nad každým dílkem je symbol ukazující část rozhledny nebo srdce, které se na dílku nachází.

KOSTKY

Ačkoliv jsou kostky o hodnotě 6 limitovány určitými pravidly, snažte se získávat co nejvyšší hodnoty kostek. Pamatuje však, že vždy je alespoň jeden dílek množení s kostkou o hodnotě 1 nebo 2 nutný k bodování oblasti biotopu! Každý dílek množení s kostkou násobí skóre oblasti biotopu.




Kostky o těchto hodnotách smíte umístit na libovolný dílek rozhledny nebo dílek množení.

Kostky o těchto hodnotách smíte umístit na libovolný dílek rozhledny, přičemž vyšší hodnota je obvykle lepší.

Kostky o této hodnotě smíte umístit **pouze** na dílky rozhledny vedle již postavené rozhledny (úplný kruh ze 3 částí rozhledny stejné barvy). A také na dílek s vaším chráněným zvířetem.

CÍL HRY

Cílem hry je získat co největší množství vítězných bodů. Zde je stručný přehled, jak budete vítězné body počítat (podrobnosti najdete na stranách 8-9):

- Po prvním kole získáte body ve výši celkového součtu hodnot kostek, které jsou propojené s vaším vstupem do parku .
- Na konci hry získáte body ve výši celkového součtu hodnot kostek v každé **oblasti biotopu** vynásobené počtem (nikoliv hodnotou) kostek na všech dílcích množení v daném biotopu. **Poznámka:** Jestliže se v biotopu nenachází žádný dílek množení s kostkou o hodnotě 1 nebo 2, nezískáte za tento biotop žádné body.
- Na konci hry získáte body ve výši celkového součtu hodnot umístěných kolem každé **postavené rozhledny**. **Poznámka:** Nebudete-li mít kolem postavené rozhledny umístěné 3 kostky, nezískáte za danou rozhlednu žádné body.
- Na konci hry získáte body za **počet různých zvířat** ve svém parku, včetně chráněného zvířete. Počet bodů najdete v tabulce na spodní pravé straně vaší desky hráče. **Poznámka:** Maximální počet různých zvířat je 17 (16 na dílcích plus 1 chráněné zvíře).

Hrajete-li **REŽIM MISÍ**, můžete získat další body za splnění **dílků misí** (viz strana 10).

Hra se hraje na 2 kola, přičemž první kolo má 8 tahů (na *desce zásob nezůstanou žádné herní součásti*), zatímco druhé kolo má 7 tahů (v *osobní nabídce nezůstanou žádné herní součásti*). Během každého tahu budete všichni provádět současně následující akce v tomto pořadí:

1. **VOLBA DÍLKŮ A KOSTEK**
2. **STAVBA**
3. **PŘÍPRAVA NA DALŠÍ TAH**

Všechny akce jsou podrobně popsány dále.

Důležité: Všechny akce provádějte současně. Zvolte *jednoho z hráčů*, který bude oznamovat začátek každé akce a zajistí, že všichni hráči dokončili akci před přechodem na další.

1. VOLBA DÍLKŮ A KOSTEK

Všichni současně musíte provést následující kroky:

- Zvolte 1 herní součást (1 dílek nebo 1 kostku) z desky zásob před sebou a umístěte ji na přípravnou oblast N na své desce hráče (viz příklad níže).

Příklad: V tomto tahu Ester zvolí **zelený dílek orangutana** z desky zásob a **žlutou kostku o hodnotě 5** ze své osobní nabídky.

A SOUČASNĚ

- Zvolte 1 herní součást (1 dílek nebo 1 kostku) ze své osobní nabídky a umístěte ji na přípravnou oblast W na své desce hráče (viz příklad níže).



Číslo desky zásob.

Zvláštní okolnosti: V situacích, kde je důležité pořadí při výběru herních součástí z desek zásob, berte si herní součásti postupně podle čísel desek zásob, od nejnižšího čísla k nejvyššímu.

2. STAVBA

Oba vybrané dílky umístěte současně do svého *parku*. *Parkem* se rozumí oblast na desce hráče, jak je znázorněno na příkladu níže.

Dílky umísťujte v libovolném pořadí podle svého uvážení. Pokud některý dílek nemůžete nebo nechcete do svého *parku* umístit, odložte jej (vraťte jej zpět do krabice).



Příklad: Ester umístí oba své dílky do *parku* na své desce hráče.

PRAVIDLA PRO UMISŤOVÁNÍ DÍLKŮ

Dílek umístěte na libovolný volný hex v *parku*, včetně těch, které nesousedí s již postavenými dílky. Dílky můžete libovolně orientovat, není nutné, aby odpovídaly biotopu nebo částem rozhledny na sousedních dílcích.

Poznámka: Předtištěný dílek s chráněným zvířetem nepovažujte za volný hex.

Kdykoliv vytvoříte úplný kruh ze 3 částí rozhledny stejné barvy (černé, hnědé nebo béžové), vezměte odpovídající rozhlednu ze společné zásoby a umístěte ji na tento kruh. Toto se nazývá postavená rozhledna.

Poznámka: Rozhlednu umísťujete pouze proto, aby bylo zcela zřetelné, že postavena. Zapomenete-li ji umístit hned, můžete to udělat kdykoliv později ve hře. Ve svém *parku* můžete mít více rozhleden stejné barvy.



Příklad: Ester dokončila celý béžový kruh a umístila na něj béžovou rozhlednu.

PRAVIDLA PRO UMISŤOVÁNÍ KOSTEK

Umisťovanou kostku položte na neobsazené políčko pro kostku na libovolném dílku (včetně dílku, který jste postavili během tohoto tahu), a to v souladu s níže uvedenými pravidly:

Odpovídající barva: Kostku smíte umístit pouze na dílek stejné barvy.



Příklad: Modrou kostku musíte umístit pouze na **modrý dílek** (vodní biotop).

Kostky s nízkou hodnotou na dílcích množení: Na dílky množení můžete umístit pouze kostky o hodnotě 1 nebo 2.



Příklad: Na tento dílek množení můžete umístit pouze **šedou kostku** o hodnotě 1 nebo 2.

Kostky o hodnotě 6 na chráněné zvíře: Na dílek chráněného zvířete lze umístit pouze kostku o hodnotě 6.



Příklad: Na desku se saolou můžete na chráněné zvíře umístit pouze **zelenou kostku o hodnotě 6**.

Kostky o hodnotě 6 kolem postavených rozhleden: Na dílky rozhledny smíte umístit kostku o hodnotě 6 pouze tehdy, nachází-li se dílek vedle *postavené rozhledny* (viz strana 6). To znamená, že dokud nemáte postavenou rozhlednu, nemůžete na žádné dílky, s výjimkou chráněného zvířete, umístit kostku o hodnotě 6.



Příklad: Šedou kostku o hodnotě 6 na tento dílek nemůžete umístit, protože jste ještě rozhlednu nepostavili (chybí jedna běžová část rozhledny).

Příklad: Na tento dílek šedou kostku o hodnotě 6 můžete umístit, protože vedle něj stojí postavená rozhledna.



postavená rozhledna

POUŽITÍ ŽETONŮ PRACOVNÍKŮ



Každý žeton pracovníka vám umožňuje změnit hodnotu jedné kostky stejné barvy o +/- 1 (můžete ji přetočit z 1 na 6 nebo z 6 na 1). Žeton pracovníka můžete použít na kostku ve své přípravné oblasti nebo na kostku, která už je ve vašem *parku*, a to na konci kola před bodováním (viz strany 8 a 9). Po použití žetonu jej otočte lícem dolů, aby bylo jasné, že jej už v této hře nesmíte použít.



Příklad: Abyste mohli umístit kostku na dílek chráněného zvířete, změňte hodnotu 5 u **zelené kostky** na hodnotu 6.



Příklad: Abyste mohli umístit **modrou kostku** o hodnotě 6 na dílek množení, přetočte ji na hodnotu 1.

Váš vícebarevný žeton pracovníka smíte použít ke změně hodnoty kostky libovolné barvy +/- 1. Můžete jej také použít společně s jiným žetonem pracovníka ke zvýšení nebo snížení hodnoty kostky o 2 (například pro přetočení kostky z hodnoty 5 na 1).

Poznámka: Přestože žetony pracovníků můžete používat na konci každého kola na úpravu kostek, které už máte ve svém v *parku*, často je moudré si je šetřit na závěrečné bodování, pokud je zrovna nepotřebujete pro splnění pravidel umisťování kostek.

3. PŘÍPRAVA NA DALŠÍ TAH

Máte-li ve své osobní nabídce pouze 2 dílky, doplňte ji novým dílkem ze své osobní hromádky. Jestliže je vaše osobní hromádka prázdná, pokračujte ve hře s méně než 3 dílky ve své osobní nabídce.



Příklad: V tomto tahu má Ester v osobní nabídce volné políčko, a proto musí nabídku doplnit novým dílkem ze své osobní hromádky.

Následně každý z hráčů předá svou desku zásob, kterou má ve své herní oblasti, sousedovi po své levé ruce.

Poznámka: Jakékoliv herní součásti, které na desce zásob zůstaly, zůstanou i nadále na desce. Prázdná políčka nedoplňujte.

Zahajte další tah.



Ukázka hry ve 3 hráčích.

KONEC KOLA

KONEC PRVNÍHO KOLA

Konec prvního kola nastává na konci osmého tahu, když na **desce zásob** u všech hráčů nezbývají žádné herní součásti (i když jsou desky zásob prázdné, předejte si je na konci tahu běžným způsobem, protože jejich pořadí, díky číslům na deskách, může ovlivnit hru).

Poté vykonajte následující akce v daném pořadí:

- 1. POUŽIJTE ŽETONY PRACOVNÍKŮ:** Můžete otočit nevyužité žetony pracovníků a změnit hodnotu kostek ve svém parku. Kostky změněné pomocí žetonů musí splňovat všechna pravidla pro umístování kostek a použití žetonů pracovníků (viz strana 7).
- 2. BODOVÁNÍ VSTUPU DO PARKU:** Získáte body za celkový součet hodnot kostek ve všech skupinách kostek sousedících se *vstupem do vašeho parku* . Skupiny kostek tvoří kostky, které vždy sousedí alespoň s jednou další kostkou ve stejné skupině. Zapište si body za vstup do horního řádku bodovacího bločku (každý hráč má svůj sloupec).
- 3. DOPLŇTE DESKY ZÁSOB:** Následujícím způsobem doplňte volná políčka herními součástmi ze společné zásoby na všech deskách zásob:
 - **4 kostky**, po jedné z každé barvy. Hod'te kostkami a beze změny hodnoty je položte na odpovídající políčka vně tečkované čáry.
 - **Ve hře 2–4 hráčů** přidejte další 4 kostky, po jedné z každé barvy. Hod'te kostkami a beze změny hodnoty je položte na odpovídající políčka uvnitř tečkované čáry.
 - **4 náhodně vybrané společné dílky zvířat**, po jednom od každé barvy. Položte je otočené lícem vzhůru na odpovídající políčka.
- 4. Zahajte druhé kolo:** Proved'te první akci dalšího tahu.

KONEC DRUHÉHO KOLA

Konec druhého kola nastává na konci sedmého tahu, jakmile ve vaší **osobní nabídce** nezůstanou žádné herní součásti. **Poznámka:** Na deskách zásob na konci hry herní součásti zůstávají.

Nyní nastává konec hry. *Bodování vstupu do parku* neprovádějte a přejděte rovnou k ZÁVĚREČNÉMU BODOVÁNÍ (viz následující strana).

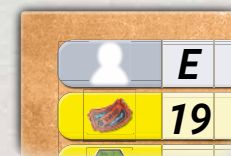


Tyto 3 dílky sousedí se vstupem. Za všechny kostky v těchto skupinách na konci prvního kola získáte vítězné body.



Příklad: V této hře 2–4 hráčů Ester doplní desku zásob ve své herní oblasti 8 kostkami (místo 4).

Příklad: Modrá kostka o hodnotě 1 sousedí se vstupem, takže za tuto skupinu kostek Ester získává celkem 10 (1+4+5) bodů.
Zelená kostka o hodnotě 2 rovněž sousedí se vstupem a za tuto skupinu Ester získává celkem 9 (2+2+5) bodů.
Ester celkově získá za vstup do parku 19 bodů (10+9), které si zapiše do bodovacího bločku.



Poznámka: Žlutá kostka o hodnotě 1 a druhá **žlutá kostka** o hodnotě 2 tvoří skupinu kostek, ale nemůžete je započítat do tohoto bodování, protože žádná z nich nesousedí s nějakou kostkou u vstupu do parku.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci hry každý hráč získá vítězné body podle níže uvedených pravidel. Zapište své body do bodovacího bločku. **Hráč s nejvyšším počtem celkových bodů se stává vítězem.** V případě remízy vyhrává hráč s nejvyšším celkovým součtem hodnot kostek na dílcích množení. Pokud remíza přetrvává, o vítězství se podělíte.

Před závěrečným bodováním může každý z vás otočit nevyužité žetony pracovníků a změnit hodnotu kostek ve svém parku, přičemž musíte dodržet všechna pravidla pro umístování kostek a použití žetonů pracovníků (viz strana 7).

VYHODNOCENÍ BIOTOPŮ



Oblasti biotopů vyhodnoťte následujícím způsobem. Spočítejte celkovou hodnotu všech kostek v propojené oblasti dílků stejné barvy. Poté tento součet vynásobte počtem kostek na dílcích množení ve stejné oblasti.

Důležité:

- Za oblasti, které neobsahují žádný dílek množení s kostkou, získáte 0 bodů.
- Kostky s hodnotou 1 a 2 na dílcích rozhlédn jako násobitele pro bodování biotopů nemůžete započítat (pouze kostky na dílcích množení).
- Vynásobte celkový součet hodnot kostek v biotopu počtem kostek na dílcích množení, nikoliv jejich hodnotou.
- Každou oblast biotopu hodnotíte samostatně. Můžete hodnotit více oblastí stejného typu biotopu (včetně jediné oblasti s jedním dílkem množení a kostkou).



Příklad: Ester získá 18 bodů za žlutou (savanu) oblast biotopu:

Celková hodnota kostek je 9, vynásobená 2 (dvě kostky na dílcích množení).

Poznámka: I když na dílku se žirafou není kostka, tento dílek stále spojuje **žlutou kostku** o hodnotě 1 a **žlutou kostku** o hodnotě 2 s **žlutou kostkou** o hodnotě 6.

VYHODNOCENÍ ROZHLEDEN



Získáte body ve výši součtu hodnot kostek umístěných kolem každé postavené rozhledny se 3 kostkami kolem ní. **Poznámka:** Pokud kolem postavené rozhledny nemáte umístěny 3 kostky, nezískáte za danou rozhlednu žádné body.



Příklad:

Za postavenou hnědou rozhlednu získá Ester 13 bodů.



Příklad: Za postavenou černou rozhlednu Ester nezíská žádné body, protože na dílku s mořskou želvou nemá kostku.

VYHODNOCENÍ ZVÍŘAT



Získáte body za počet různých zvířat ve svém parku, včetně chráněného zvířete. Počet bodů je uveden v tabulce na spodní pravé straně vaší desky hráče (viz příklad vpravo).

Tip: Vyhodnocení provádějte podle jednotlivých biotopů, bude to snazší.

Poznámka: Abyste dosáhli maximálního skóre 80 bodů za 17 různých zvířat, musíte se během hry zdržet umístění jednoho z vámi zvolených dílků z vaší osobní nabídky. Pouze tímto způsobem vytvoříte prostor pro unikátní dílek zvířete z desky zásob.

PŘÍKLAD ÚPLNÉHO ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ:

Tento příklad ukazuje bodování Ester. Několik poznámek k bodování:

- Bodování vstupu do parku (horní řádek v bodovacím bločku) proběhlo v prvním kole.
- Ester vytvořila dva šedé (horské) biotopy. Získává celkem 16 bodů za oba: za severní biotop získává 7 bodů a za jižní biotop získává 9 bodů.
- V jižním šedém (horském) biotopu má na dílku množení kostku o hodnotě 2. Ale má zde pouze jeden dílek množení s kostkou, takže Ester své skóre vynásobí jen jednou.
- Modrý (vodní) biotop obsahuje dva dílky množení. Na dílek s tučňákem však Ester kostku neumístila, takže ani za tento biotop nezíská dvojnásobné množství bodů.



Příklad: Ester má ve svém parku 13 různých zvířat a získává 30 bodů.



Esterčino výsledné skóre je 132 bodů.

REŽIM MISÍ

Během vašich prvních her doporučujeme hrát bez tohoto režimu, protože zvyšuje obtížnost hry.

Po základní PŘÍPRAVĚ HRY (PŘED závěrečnou přípravou) rozdejte každému hráči náhodný **dílek misí**. Vždy po jednom z každé sady (A, B a C). Všechny zbývající dílky misí vraťte zpět do krabice. Všichni si teď umístěte své dílky misí otočené lícem vzhůru vedle odpovídajících políček po pravé straně své desky hráče.

Poznámka: Některé mise mají požadavky vztahující k hodnotě kostek. To může ovlivnit, jak si přehodíte kostky ve své osobní nabídce v průběhu závěrečné přípravy před prvním kolem.

Během závěrečného bodování získáte body za všechny mise, jejichž podmínky splníte. Celkový počet bodů za splněné mise každého hráče zapište do spodního řádku bodovacího bločku (nad celkový součet).

Podrobnosti o každém dílku mise najdete v PŘÍLOZE.



Příklad:

Ester má vyložené 3 náhodné vybrané dílky misí (jeden A, jeden B a jeden C).




Toto číslo použijte pro vyhledání podrobností o dílcích misí v PŘÍLOZE.

SÓLOVÝ REŽIM

PŘÍPRAVA SÓLOVÉHO REŽIMU

Postupujte podle přípravy hry na straně 4, s následujícími výjimkami:

Namísto náhodné desky zásob najdete 3 **desky zásob** označené sólovým režimem  (na zadní straně desek zásob 1, 2 a 3). Tyto desky zásob uspořádejte podle příkladu vpravo.



Všechny **společné dílky zvířat** označené symbolem „X“ (po 3 od každé barvy) vraťte zpět do krabice. Poté si doberte 2 dílky od každé barvy ze **společné zásoby** a náhodně je umístěte na odpovídající políčka dvou desek zásob položených vpravo.

Vezměte po 2 **kostkách** od každé barvy ze **společné zásoby**, všechny přehod'te a beze změny hodnot je náhodně umístěte na odpovídající políčka na desce zásob položené vlevo.

Umístěte žeton **černé rozhledny** nad svou desku zásob. Tento žeton bude sloužit jako váš **žeton výběru**.

Vezměte všechny **žetony pro sólový režim** (dále jen **sólový žeton**), otočené lícem dolů je zamíchejte a vytvořte z nich hromádku, kterou umístěte nad svou desku hráče.

Doberte 3 náhodné **dílky misí** (po jednom z každé sady **A, B a C**) a umístěte je otočené lícem vzhůru vedle odpovídajících políček po pravé straně vaší desky hráče, jak je popsáno v REŽIMU MISÍ výše.

Poznámka: To, zda používáte stranu  nebo  vaší desky hráče, má minimální dopad na vaše výsledné skóre.

ZÁVĚREČNÁ PŘÍPRAVA

Jako obvykle můžete přehodit libovolný počet kostek ve své **osobní nabídce** a vyměnit jeden **počáteční dílek** za jeden dílek ze své **osobní nabídky**. V případě sólového režimu si navíc můžete jednou přehodit libovolný počet kostek na desce zásob ležící vlevo. Dále můžete odstranit libovolný počet dílků z **desek zásob** ležících vpravo. Nakonec doplňte prázdná místa na **deskách zásob** ležících vpravo novými náhodnými dílky odpovídajících barev ze **společné zásoby**.



Připravte herní oblast nad svou deskou hráče podle tohoto příkladu a poté zaplňte políčka kostkami a dílky.



CÍL HRY

SÓLOVÝ REŽIM

Jakmile hrajete v sólovém režimu, **musíte** hrát v REŽIMU MISÍ (viz strana 10).

Abyste vyhráli, musíte splnit alespoň 2 ze 3 svých misí a získat minimálně 200 bodů (viz tabulka na následující straně).
Není-li uvedeno jinak, všechna pravidla násobení bodů platí.

PRŮBĚH HRY

SÓLOVÝ REŽIM

Jednotlivé akce tahu v sólovém režimu se mírně liší od akcí ve hře pro více hráčů. V každém tahu vykonáte postupně těchto 5 akcí:

1. **Zvolte, zda chcete vzít kostku, nebo dílek.** Následně umístěte žeton výběru na černý kruh na desce zásob vlevo, chcete-li vzít kostku, nebo na černý kruh na jedné z desek zásob vpravo, pokud chcete vzít dílek.
2. **Otočte vrchní sólový žeton z hromádky.** Z desky zásob, na které neleží žeton výběru, odhod'te herní součást z políčka označeného číslem na sólovém žetonu. Pokud na tomto políčku se žádná herní součást nenachází, pokračujte ve směru hodinových ručiček na další políčko, dokud součást neodhodíte (např.: *neleží-li žádná součást na políčku 8, odhod'te součást na políčku 1 atd.*). Všechny odhozené součásti vraťte zpět do krabice.
Poznámka: Žetony pracovníků můžete použít k zabránění odhození herní součásti sólovým žetonem (viz níže). Nechávejte si všechny sólové žetony viditelné, abyste byli schopni odhadnout, které herní součásti pravděpodobně v dalších tazích odhodíte.
3. Z desky zásob s žetonem výběru si vezměte herní součást a umístěte ji na přípravnou oblast **N** na své desce hráče. Ze své osobní nabídky si vezměte další herní součást a umístěte ji na přípravnou oblast **W** na své desce hráče.
4. Běžným způsobem proved'te **Stavbu**, jak je popsáno na straně 6.
5. Máte-li ve své osobní nabídce pouze 2 dílky, doplňte ji, je-li to možné, novým dílkem ze své osobní hromádky. Desky zásob ponechte na místě a prázdná políčka nedoplňujte. Zahajte další tah.

POUŽITÍ ŽETONŮ PRACOVNÍKŮ V SÓLOVÉM REŽIMU

V sólovém režimu můžete žetony pracovníků použít ke změně hodnoty kostek (jako obvykle) nebo k zabránění odhození herní součásti sólovým žetonem (viz výše bod 2). Abyste zabránili odhození součásti, otočte žeton pracovníka odpovídající barvy herní součásti lícem dolů.



Příklad: David umístí žeton výběru na desku zásob ležící vlevo. Poté otočí vrchní sólový žeton, který ukazuje číslo 7. Z desky zásob na které neleží žetonu výběru odhodí dílek z políčka 7. Nakonec David vybere šedou kostku o hodnotě 2 z desky zásob vlevo a umístí ji na přípravnou oblast **N**.



Příklad: Ve stejném tahu David otočí svůj zelený žeton pracovníka, aby zabránil odhození zeleného lenochoda sólovým žetonem.

KONEC KOLA

SÓLOVÝ REŽIM

Konec **prvního kola** nastává po 8 tazích, kdy dojde k vyčerpání hromádky sólových žetonů. Všechny zbývající herní součásti ponechte na deskách zásob.

Poznámka: Na deskách zásob zůstanou pouze ty součásti, jejichž zahození jste zabránili otočením žetonu pracovníka lícem dolů (viz pravidla pro žetony pracovníků na předchozí stránce).

Jestliže chcete, použijte žetony pracovníků, a následně proved'te *bodování vstupu do parku* (viz strana 8). Poté doplňte prázdná políčka na deskách zásob dílky a kostkami podle instrukcí v přípravě sólového režimu a zamíchejte všechny sólové žetony do nové hromádky.

Před zahájením druhého kola můžete přehodit libovolný počet kostek na desce zásob vlevo, odstranit libovolný počet dílků z desek zásob vpravo a doplnit prázdná políčka na deskách zásob vpravo novými náhodně dobranými dílky odpovídajících barev ze společné zásoby.

Konec **druhého kola** nastane po 7 tazích, kdy ve vaší osobní nabídce nezůstanou žádné herní součásti (jeden sólový žeton zůstane na hromádce).

Poznámka: Sólový žeton, který zůstane v posledním tahu druhého kola, nemá na hru žádný vliv.

Na konci druhého kola hra končí. Přejděte k níže popsanému závěrečnému bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

SÓLOVÝ REŽIM

Na konci hry proved'te ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ podle základních pravidel na stránce 9.

Abyste vyhráli, musíte získat alespoň 200 bodů a splnit minimálně 2 mise. Jestliže se vám podařilo vyhrát, vyhodnoťte svou hru v TABULCE ÚSPĚŠNOSTI vpravo.

TABULKA ÚSPĚŠNOSTI

SÓLOVÝ REŽIM

Počet bodů	Vámi dosažený úspěch
200–209	Vaše útočiště přežilo, ale zvířata potřebují lepší péči.
210–219	Dobré! Biotopy se rozvíjejí, ale stále jsou zde rezervy.
220–229	Vaše úsilí oceňují zvířata i návštěvníci.
230–239	Vaše útočiště se stává vzorem pro další parky.
240–249	Působivé! Zvířata se u vás cítí bezpečně.
250–259	Vaše útočiště se zařazuje mezi nejlepší na světě.
260–269	Vaše práce je oslavována po celém světě.
270–279	Vaše útočiště se stalo legendou.
280+	Vaše útočiště mění svět a stalo se inspirací pro celé lidstvo!

Poznámka: Tuto tabulku použijte pouze pro sólový režim, nikoliv pro hru ve více hráčích.

AUTOŘI

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: Martin Herman

Překlad a korektury: Pavel Illichmann

Sazba a grafická úprava: Pavel Illichmann



Distributor pro ČR a SR: Old Dawg s.r.o.,

Tábor 534/50D, 602 00 Brno, Česká republika,

www.old-dawg.com • info@old-dawg.com

Design hry: Eilif Svensson, Åsmund Svensson

Grafika a ilustrace: Gjermund Mørkved Bohne

Jazyková kontrola: Van Willis



©2024

CHILIFOX GAMES AS, Norsko.

Všechna práva vyhrazena.

www.chilifoxgames.com

Autoři hry a vydavatel by chtěli poděkovat všem testerům, hráčům a speciálně následujícím lidem:

Viljar Opdal Svensson, Nora Opdal Svensson, Isak Svensson, Hanne Sævik Opdal, Lin Heidi Isaksen, Vegard Eliassen Stillerud, Fridtjof Buvarp, William Attia, Conny Richter, Erlend Hove Lillebø, Trond Bamle, Terje Vedaa Naustheller, Maria Berg, Ronny Eftevåg, Geir André Wahlqvist, Trond Arvid Røise, Marte Oldeman Christensen, Vetle Oldeman Christensen, Kjetil Svendsrud, Tor-Christian Eriksen Bolstad, Kirsten Heitmann, Bjørnar Heitmann a Thomas Taranger Haare.