

Ridley's Games Karetní hra Flora & Fauna (RG2385)

Pro 1 hráče od 8 let, průměrná hrací doba 20 minut.

Cíl hry:

Tato pohlcující sólo hra se odehrává v amazonském pralese. Cílem je pomoci *pralesu* (rainforest) vzkvétat přeuspořádáním rostlin a živočichů do zdravých ekosystémů v něm. Sestavujte co nejvíce *ekosystémů*, dokud vám nedojdou karty, takto získáváte body. Bonusové body získáte tak, že zahrnete vhodné karty *zdroje* (resources) a páry *druhů* (species), které rády žijí spolu.

Příprava hry:

Najděte si místo s přirozeným světlem, pusťte si relaxační hudbu a replikujte živý klid deštného pralesa.

Rozdělte karty *druhů* a *zdrojů* do čtyř balíčků, dle *vrstev pralesa*:

1. *lesní půda* (Forest floor),
2. *podrost* (understory),
3. *střední stromové patro* (canopy),
4. *vrchní stromové patro* (emergent).

Zamíchejte každý balíček zvlášť a rozdejte 20 karet z každého balíčku do vlastní hromádky, lícem dolů. Tímto vytvoříte ze čtyř hromádek sloupec – zbylé karty odstraňte ze hry. Vezměte pět svrchních karet z každého balíčku a rozložte je do řady lícem nahoru, napravo od balíčku, viz obrázek v sekci „*Setup Example*“ v originálním návodě.

Poblíž položte také *značku pozemku* (Plot Marker) a *značku rezervace* (Reserve Marker). Položte své tři *žetony skřítků* (Sprite Token) před sebe – vysvětlení níže.

Zamíchejte karty *struktury korunového patra* (Canopy Structures), vezměte pět svrchních a rozložte je do řady lícem nahoru, svrchu hrací plochy. Poté balíček se zbývajících kartami položte na konec řady lícem nahoru, viz obrázek v sekci „*Setup Example*“ v originálním návodě.

Příklad přípravy hry:

Vaším cílem je sestavit *ekosystémy* sesbíráním karet *druhů* důležitých pro dané *vrstvy pralesa*.

Ty nasbíráte tak, že na ně přesunete svou figurku. Hra vždy začíná z levé strany vytvořené hrací plochy, s kartami lícem nahoru. Hru začnete položením herní figurky na kartu, která je nejvíce vlevo, v kterékoliv ze čtyř řad. Všechny ekosystémy musí začínat na *lesní půdě*, dále se staví postupně nahoru.

Viz obrázek v sekci „*Setup Example*“ v originálním návodě.

- canopy structure cards – struktury korunového patra
- sprite tokens – žetony skřítků
- player piece – herní figurka
- discard pile – odhazovací balíček
- reserve marker – značka rezervace

- plot marker – značka pozemku
- resource card – karta zdroje
- species card – karta druhu
- layers of the rainforest – vrstvy pralesa

Pravidla hry:

Po přesunu figurky na kartu musíte udělat jednu ze tří věcí:

1. Kartu vložit na odpovídající místo vrstvy pralesa, nad *značku pozemku*, pokud to dovolí karta *struktury korunového patra* (viz „Příklad hry“ níže). Pokud jste na svůj *pozemek* ještě nepřidali kartu *struktury korunového patra*, učiňte tak nyní (viz „Karty struktury korunového patra“ níže).
2. Kartu vložit do *rezervace* (viz „Rezervace“ níže).
3. Kartu vložit do odhazovacího balíčku. V této hře ji již nemůžete znovu použít.

Jakmile takto učiňte, přesuňte svou figurku na další sousední kartu, dle pravidel pohybu níže.

Pohyb hráčů během dne:

Hra začíná během *dne*, to znamená, že jsou všechny karty lícem nahoru a figurka hráče se pohybuje zleva doprava, vždy o jednu kartu, dokud se nedostane na druhou stranu. Během *dne* můžete figurkou pohybovat jen dle zelených šipek (doprava rovně a diagonálně), pohyb dle červených šipek je zakázán. Viz obrázek v sekci „*Player movement daytime*“ v originálním návodě.

Den končí jakmile se dostanete na druhou stranu. Svou figurku posuňte z karet pryč, v deštném pralesu začíná *noc*.

Pohyb hráčů během noci:

Do svých ekosystémů můžete přidávat karty i v noci, viditelnost je ale omezená, neuvidíte *druhy* ani *zdroje*, které nasbíráte.

Před dalším pohybem musí být všechny karty v řadách otočeny lícem dolů, prázdná místa v řadách musí být vyplněna novými kartami z odpovídajících balíčků. Nové karty musí být také otočeny lícem dolů.

Nastala noc, figurka hráče se pohybuje zprava doleva. Začít můžete v jakékoliv řadě. Během *noci* můžete figurkou pohybovat jen dle modrých šipek (doleva rovně a diagonálně), pohyb dle červených šipek je zakázán. Viz obrázek v sekci „*Player movement nighttime*“ v originálním návodě.

Jakmile se dostanete na druhou stranu, končí noc a začíná den. Otočte všechny karty v řadách lícem nahoru a prázdná místa vyplňte novými kartami. Hra se takto mění, ze dne na noc, dokud neskončí, viz „*Konec hry*“ níže.

Karty struktury korunového patra:

Tyto karty jsou stavebními plány pro každý ekosystém vašeho pralesa. Ukazují, v jakém pořadí musíte posbírat karty *druhů*, aby se shodovaly s *vrstvami pralesa*. Viz „*Karty druhů*“ níže.

Vyberte si kartu *struktury korunového patra* z pěti karet, které jste dříve rozložili svrchu hrací plochy, a položte ji na *značku pozemku* dříve, než začnete stavět svůj *ekosystém*. Jakmile si vyberete kartu *struktury korunového patra*, nemůžete ji již změnit, dokud daný *ekosystém* nedokončíte.

Žetony skřítků:

V pralese jsou *skřítki* vaši malí přátelští pomocníci. Každý žeton můžete použít pouze jednou a ve hře jsou pouze tři, užívejte je proto s rozmyslem! *Žetony skřítků* vám dovolí udělat jednu ze čtyř věcí:

1. Posunout se o jedno pole do zakázaného směru (viz „*Pohyb hráčů*“).
2. Získat zpět jednu kartu, která byla vhozena do odhazovacího balíčku, a přidat si ji do *ekosystému* nebo *rezervace*.
3. Během noci otočit jednu kartu lícem nahoru. Může to být jakákoliv karta, sebrat ji ale můžete pouze, pokud se na ni posunete dle standardních pravidel pohybu.
4. Překročit kartu bez toho, abyste ji museli sebrat.

Karty druhů:

Existuje šest typů *karet druhů*: savci, ptáci, obojživelníci, bezobratlí, život rostlin, plazi.

Karty druhů mají až tři klíčové části:

- typ druhu (viz obrázek v sekci „*Species cards*“ v originálním návodě – vlevo nahoře),
- druh, s kterým je rád párován – druhy rády žijí spolu (viz obrázek v sekci „*Species cards*“ v originálním návodě – vlevo dole),
- upřednostňovaný zdroj (viz obrázek v sekci „*Species cards*“ v originálním návodě – vpravo dole).

Karty druhů se vždy staví od země nahoru a na *značku pozemku* se přidávají v tomto pořadí:

4. vrchní stromové patro,
3. střední stromové patro,
2. podrost,
1. lesní půda.

Karty zdrojů:

Existuje sedm typů *karet zdrojů*: nektar, ořech, voda, ovoce, semínko, sluneční záření, list.

Karta zdroje může být položena pod *kartu druhu*, pokud se piktogram shoduje s upřednostňovaným zdrojem druhu.

Karty zdrojů můžete přidat pouze do naposledy přidané vrstvy *struktury korunového patra*.

Rezervace:

Použijte *rezervaci* pro karty, které nelze použít okamžitě, ale mohou se hodit později. V *rezervaci* mohou být najednou pouze tři karty. Jakmile je *rezervace* plná, musí být všechny karty *druhů* nebo *zdrojů*, které nelze okamžitě umístit na *pozemek*, zahozeny nebo vyměněny za kartu z *rezervace*. Pokud je karta vyměněna, pak musí být ta, která byla v *rezervaci*, zahozena.

Karty *rezervace* mohou být umístěny na jeden z *pozemků*, jakmile je k dispozici příslušná vrstva. Nemusí být použity v pořadí, v kterém byly nasbírány.

Ekosystémy:

Jakmile jsou všechny čtyři vrstvy *pozemku* vyplněny kartami *druhů/zdrojů*, které odpovídají kartě *struktury korunového patra*, vytvořili jste *ekosystém*. Přesuňte pět karet ve svém *ekosystému* stranou – toto je váš *deštný prales*.

Jakmile je dokončený *ekosystém* přemístěn do vašeho *deštného pralesa*, na *pozemek* může být přidána nová karta *struktury korunového patra*. Jakmile je ale karta *struktury korunového patra* umístěna na *pozemek*, nemůže být odstraněna, dokud není *ekosystém* dokončen.

Pět karet *struktury korunového patra*, které jsou vyloženy na začátku hry, jsou cílovými *ekosystémy*, které musíte vytvořit. Můžete k nim ale kdykoliv přidat další kartu tak, že seberte svrchní kartu z balíčku karet *struktury korunového patra*. Toto byste ale neměli provádět příliš často, protože jakákoliv karta *struktury korunového patra*, která zde na konci hry zůstane nedokončená, způsobí ztrátu bodů (viz "Konec hry" níže).

Konec hry:

Hra končí, jakmile je jedna ze čtyř *vrstev deštného pralesa* prázdná, a není možné ji znovu doplnit.

Bodování:

Každý dokončený *ekosystém* má hodnotu **pěti bodů**. V rámci každého *ekosystému* získá každá karta *zdroje* **jeden bonusový bod**.

Karty *druhů*, které sdílí *ekosystém* s *druhem*, s kterým jsou *rády párovány* (podle symbolu v levém dolním rohu každé karty), získají **dva bonusové body**.

Pokud karta *druhu* naznačuje, že se danému *druhu* líbí dva *druhy* namísto jednoho, a jeho *ekosystém* zahrnuje karty obou *druhů*, tato karta *druhu* získá **dva bonusové body** za každé párování.

Čím šťastnější a zdravější je váš *ekosystém*, tím více bodů získáte!

Pokud po skončení hry zůstanou nedokončené karty *struktury korunového patra* buď na *pozemku*, nebo v řadě vyložených karet svrchu hracího pole, **odečtete si** za každou kartu **dva body**.

Dle hodnoty celkového skóre zjistíte, jaký tvor z deštného pralesa jste!

0-10 bodů	včela dělnice	Jste příliš pilná včelka! Vraťte se do úlu a zpomalte.
11-20 bodů	harpyje pralesní	Působíte uvolněně a šťastně jako tento pták. Zkuste to znovu!
21-25 bodů	majestátní jaguár	Zpomalte, šelmo! Vypadá to, že jste si vedli dobře, ale i ty nejrychlejší kočky potřebují odpočinek.
26-35 bodů	tropický tukan	Vedli jste si dobře a působíte velmi uvolněně, ale můžete toho dokázat ještě více, stejně jako tukan!
36-45 bodů	opice kapucín	Jste milí a uvolnění, jako opička kapucín. Držte hlavu vzhůru! Zvládnete to.
46+ bodů	tříprstý lenochod	Jste tak uvolnění, že se téměř nepohybujete. Skvělá práce!

Příklad hry:

Viz obrázek na konci návodu, v sekci „*Example Game Play*“.

Na *pozemku 1* karta *struktury korunového patra* naznačuje, že vrstva *lesní půdy* musí obsahovat *savce*. Hráč si vezme kartu *savce* a umístí ji na první místo.

Hráč poté přidá kartu *života rostlin* do vrstvy *podrostu*. Tato karta naznačuje, že se jí líbí *voda*, hráč ale nevidí žádné dostupné *karty zdrojů vody*. Místo toho hráč vezme kartu *nektaru*, umístí ji do *rezervace* a přesune se na další kartu *druhu*.

Hráč poté přidá další kartu *života rostlin* do vrstvy *středního korunového patra*. Tato karta naznačuje, že se jí líbí *nektar*, hráč vezme *kartu zdroje nektaru* ze své *rezervace* a umístí ji pod tuto kartu *druhu života rostlin*.

Pro dokončení *ekosystému* hráč přidá kartu *bezobratlého živočicha* do vrstvy *vrchního stromového patra*. Hráč poté přemístí *ekosystém* do svého *deštného pralesa*, ten je připraven k bodovému ohodnocení na konci hry.

Hráč může kdykoli začít druhou *strukturu korunového patra* na *pozemku 2*, dokonce i před dokončením *ekosystému* na *pozemku 1*. Nicméně, hráč může přidávat nové *karty struktury korunového patra* pouze tehdy, když je jeden z *pozemků* prázdný.

Legenda:

ecosystem – ekosystém

resources – zdroje

species – druhy

rainforest layers – vrstvy pralesa

rainforest – prales

layer – vrstva

forest floor – lesní půda

understory – podrost

canopy – střední stromové patro

emergent – vrchní stromové patro

plot marker – značka pozemku

plot – pozemek

reserve marker – značka rezervace

reserve – rezervace

sprite token – žeton skřítky

canopy structures – struktury korunového patra

daytime – den

nighttime – noc

mammal – savec

bird – pták

amphibian – obojživelník

invertebrate – bezobratlý živočich

plant life – život rostlin

reptile – plaz

nectar – nektar

nut – ořech

water – voda

fruit – ovoce

seed – semínko

sunlight – sluneční záření

leaf – list