

DIVOKÁ AMAZONIE MINIROZŠÍŘENÍ



ÚVOD

Toto rozšíření přináší nové komponenty, které rozšiřují možnosti při hraní základní hry.

Ke hraní tohoto rozšíření potřebujete základní hru Divoká Amazonie.

KOMPONENTY



1 kapybara



1 kaloň



1 kapustňák



1 vřešťan



2 piraně



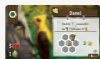
1 pralesnička



1 tapír



1 kotinga



8 karet
základních
zvířat



8 karet
jedinečných
zvířat



Pro lepší odlišení karet v tomto rozšíření od karet ze základní hry jsou karty v tomto rozšíření označeny symbolem vyobrazeným vlevo.

KARTY ZÁKLADNÍCH ZVÍŘAT

Doporučujeme, abyste nemíchali sady karet E a F z tohoto rozšíření ze sadami A–D ze základní hry. Může to narušit vyváženost hry nastavenou tvůrci hry.

SADA E

Sada prázdných karet základních zvířat je určena pro hráče, kteří si chtějí vytvořit vlastní schopnosti základních zvířat. Vezměte v úvahu cenu každého zvířete a podmínky pro umístění a vytvořte si vlastní sadu schopností základních zvířat!

SADA F (SADA PRO RODINNÉ HRANÍ)


Obsahuje zvířata s jednoduchými schopnostmi.

Volitelné pravidlo pro začátečníky:

Namísto použití jedinečných zvířat začne každý hráč hru se dvěma semínky.

Zvířata v sadě F neobsahují bodovací podmínku „každá skupina“. Každý organismus tak může být při bodování započítán opakovaně.



Příklad: Oba datlové, jak **a**, tak i **b**, sousedí se stromem **c**. Datlova schopnost říká: „Každý datel sousedící se stromem přinese 3 body.“ Takže v tomto případě může být strom použit pro bodování obou datlů. Za datla **a** i **b** by hráč získal po 3 .

KARTY JEDINEČNÝCH ZVÍŘAT

- Při přípravě hry smíchejte karty jedinečných zvířat z rozšíření s kartami jedinečných zvířat ze základní hry.
- Toto rozšíření obsahuje jedinečná zvířata třetí úrovně obtížnosti. Efekty těchto zvířat jsou silné, avšak jejich vyhodnocování je mnohem obtížnější, a proto je nedoporučujeme pro hru začátečníků.
- Efekty jednotlivých zvířat nemusíte před hraním hry všechny číst. Následující odstavce slouží k tomu, aby hráčům vysvětlily některé složitější efekty karet.



KAPYBARA

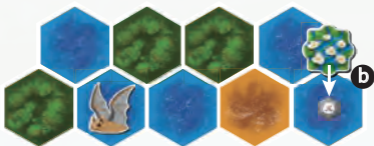
Hráč získá jedno semínko vždy, když do své džungle umístí druh zvířete, které ve své džungli dosud nemá.

Jestliže hráč do své džungle umístí prvního datla v okamžiku, kdy již v džungli má umístěnou kapybaru, získá jedno semínko.

Všechny schopnosti jedinečných zvířat mohou být využity jedenkrát za tah. I kdyby hráč do své džungle umístil další druh zvířete, které dosud ve své džungli nemá, stále by získal jen jedno semínko.

KALOŇ

Kaloň může být umístěn na libovolný hex susedící s ptákem. Jeho schopnost je závislá na typu terénu, na nějž je umístěn.



Hráč získá semínko vždy, když získá bonus za umístění ze stejného typu terénu, jako je kaloňův.

Na příkladu výše by hráč získal semínko vždy, když by získal bonus za umístění z říčního hexu. Hex nemusí být ve stejném prostředí.

Schopnost kalone funguje až po jeho umístění, nelze tedy získat semínko za umístění kalone na hex s bonusem.

KAPUSTŇÁK



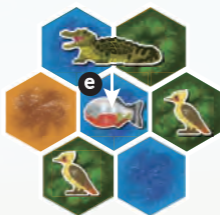
Hráč jedenkrát v každém tahu získá semínko vždy, když umístěné zvíře bude sousedit s kapustňákem.

Hráč získá jedno semínko, i když umístí velké zvíře **d** na dva sousední hexy.

Kapustňákova schopnost nejde využít při přesunu zvířete z jiného hexu v džungli.

Pokud se přesunem zvířete **c** sousedícího s kapustňákem uvolní hex, může hráč znovu využít schopnost kapustňáka, pokud na uvolněný hex umístí jiné zvíře.

PIRANĚ



Toto zvíře sestává ze dvou figurek.

Piraně jsou ryby, avšak pro účely hry jsou zařazeny do třídy plazů.

Po umístění piraně hráč získá semínko za každé sousední zvíře ihned po jejím umístění.

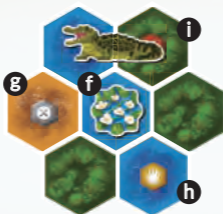
Pokud by hráč položil piraňu, jak je vidět na obrázku výše, získal by tři semínka.

Umístěním piraně hráč může získat nejvíce čtyři semínka.

Tuto schopnost hráč může využít pouze jedenkrát za tah. I kdyby umístil obě piraně v jednom tahu, získá semínka pouze za jednu.

PRALESNIČKA

Poté co hráč umístí do své džungle s již umístěnou pralesničkou vodní květinu, získá jeden bonus z volného hexu sousedícího s právě umístěnou květinou.



V příkladu výše by si hráč mohl zvolit bonus **g**, nebo **h**. Bonus **i** je na obsazeném hexu a hráč si jej zvolit nemůže.

Jeden bonus může hráč získat opakovaně, za předpokladu, že vedle něj umístí další vodní květinu a že je daný hex stále volný. Stejně tak hráč může bonus získat při obvyklém umístění organismu na hex s bonusem.

KOTINGA

Viz popis schopnosti pralesničky.

TAPÍR

Ihned po umístění tapíra si hráč vybere dva dílky terénu ze zásoby a umístí je na kartu tapíra. Dílky si později nesmí vyměnit za jiné.



Tapír má dvě schopnosti. Hráč buď může zdarma umístit dílek terénu z karty tapíra, nebo může provést akci *Umístění dílku území* o 1 🌳 levněji.

Hráč v každém tahu může provést pouze jednu z těchto schopností.

Při umístění dílku terénu si hráč může vybrat stranu dílku.

Při umísťování dílku hráč musí dodržet všechna běžná pravidla pro umístění dílku (viz stranu 13 v pravidlech základní hry).

Pokud již hráč umístil oba dílky z karty tapíra, může provést pouze druhou tapírovu schopnost.