



DIVOKÁ AMAZONIE

Autor hry: JAMIE BLOOM Ilustrace: SOPHIA KANG Vedoucí: GUNHO KIM Grafická úprava: HANI CHANG Editor: LUCYA LEE

Kapitáni: Brad Taylor, Brett Thomason, Brian Symington, Greg Sherman a Allie Proskovec, H.C. Harrington, Jan Adam, Jen Kobrick, Lola a Sean O'Brienovi, Matt Hillman a HP Gaming, Matt Nimmervoll, Robert Pollock, Roberto Moreno

ČESKÁ VERZE – REXHRY

Překlad a sazba: VLADIMÍR SMOLÍK

Jazyková úprava: ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ

Redakce: ONDŘEJ KURKA A JAN BŘEZINA

VÍTEJTE V AMAZONII

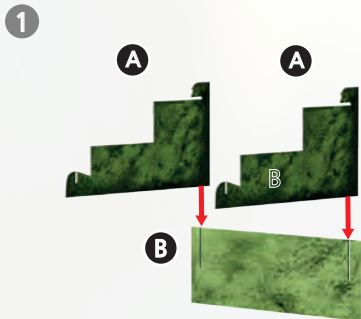
Amazonský deštný prales představuje více než polovinu všech deštných pralesů Země a je ztělesněním divoké přírody. Jedná se o jeden z nejbohatších a nejrozmanitějších ekosystémů na světě. Lze zde nalézt deset procent všech známých druhů žijících na naší planetě. A aby naše nenahraditelná Amazonie i nadále vzkvétala, byli jste do její bujné džungle pozváni největší a nejprestižnější neziskovou vědeckou organizací zvanou Společnost Dobrá kometa. Staňte se ochráncem přírody a zajistěte Amazonii rozkvět i do budoucna. Obnovujte deštný prales, sázejte stromy a vodní květiny a dohlížejte na životní prostředí. Záleží jen na vás, zda se vaše džungle stane biotopem, kde žijí v souladu různá zvířata, nebo v ní budete chystat prostředí vhodná pro společenstva konkrétního druhu. Zkuste vytvořit tu nejbujnější džungli a nemine vás hlavní cena Společnosti Dobrá kometa. A nyní již vzhůru do práce!

KOMPONENTY

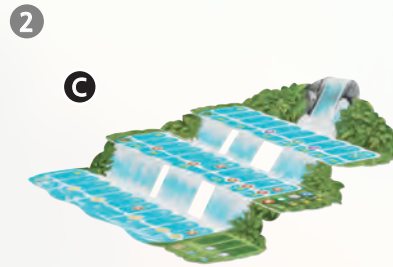
 5 jaguárů	 5 vyder	 6 arů	 6 kajmanů	 12 datlů
 12 listovnic	 12 lvíčků	 8 tukanů	 1 mravenečník	 1 delfinovec
 1 anakonda	 1 hoacin	 1 lenochod	 1 tereka	 1 leguán
 1 pásovec	 16 ukazatelů hráčů	 4 pytlíky na žetony	 4 počáteční dílky území	 36 dílků území
 21 dílků terénu	 42 stromů	 42 vodních květin	 16 semínek	 5 žetonů záchrany
 8 žetonů „1 lístek“	 12 žetonů „1 mince“	 8 žetonů „1 voda“	 8 žetonů Rexe	 1 žeton závěrečného bonusu
 14 žetonů „2 lístky“	 20 žetonů „2 mince“	 14 žetonů „2 vody“	 18 žetonů „2 ovoce“	 4 loďky na odkládání žetonů
 12 žetonů „3 lístky“	 12 žetonů „3 mince“	 12 žetonů „3 vody“	 12 žetonů „3 ovoce“	 2 zásobníky žetonů
 10 žetonů „4 lístky“	 8 žetonů „4 mince“	 10 žetonů „4 vody“	 10 žetonů „4 ovoce“	
 16 karet základních zvířat	 8 karet jedinečných zvířat	 1 Rexova karta	 48 karet hmyzu	 1 vodopád života
 4 karty nápovědy	 1 bodovací blok	 1 pravidla hry	 42 karet krajiny	

NÁVOD NA SESTAVENÍ KOMPONENT

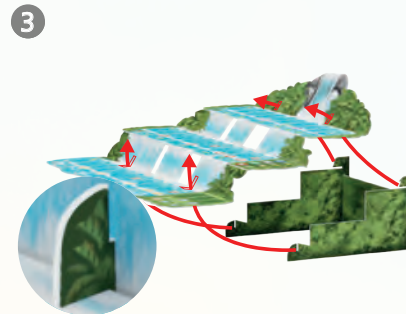
Sestavení vodopádu života



1 Spojte dvě boční podpěry **A** se zadní podpěrou **B**.



2 Opatrně vyloupněte vodopád **C** a ohněte jej v naříznutých hranách tak, abyste vytvořili stupňovitý tvar.

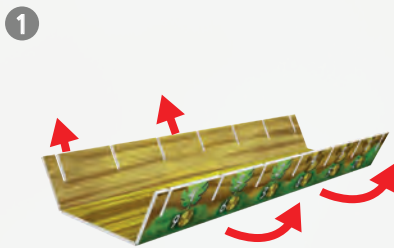


3 Nasuňte podpěru **1** rovně do otvorů ve vodopádu a vodopád zasuňte do zářezů v podpěře.

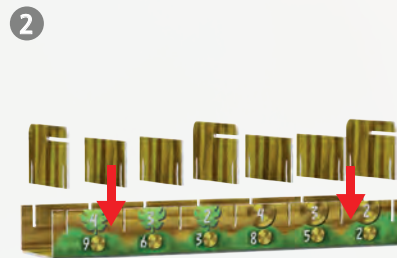


Hotovo!

Sestavení zásobníku žetonů



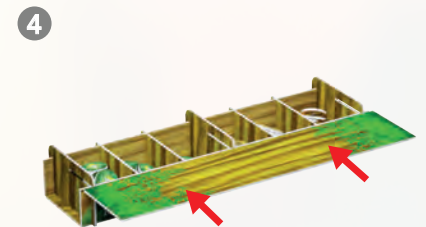
1 Ohněte dvě boční strany nahoru, jak je znázorněno na obrázku.



2 Tři vysoké přepážky zasuňte do otvorů na stranách a přesně uprostřed. Do zbývajících čtyř otvorů zasuňte nízké přepážky.

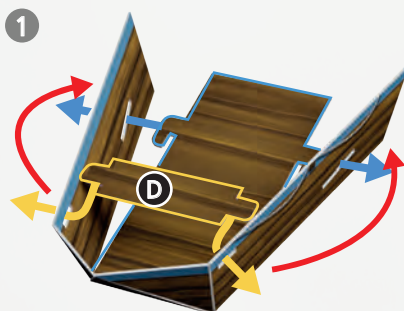


3 Do vytvořeného zásobníku naskládejte žetony vyobrazené na vnějších stranách.

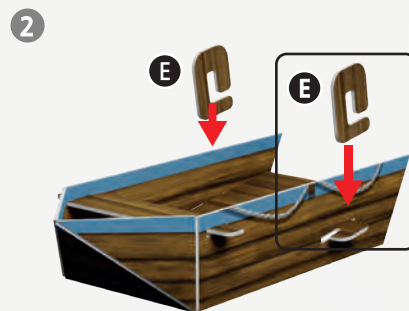


4 Zásobník při ukládání do krabice uzavřete víkem, aby se žetony nevysypaly.

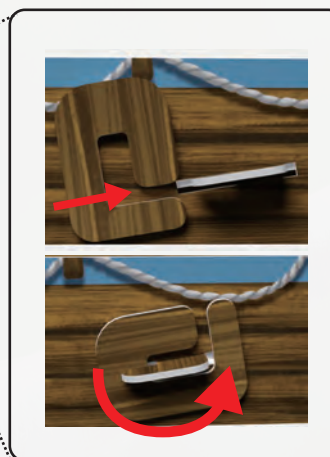
Sestavení loďek na odkládání žetonů



1 Loďku složte tak, aby kresba lana byla viditelná z vnější strany. Do dvou otvorů vpředu vložte rozpěrku **D**. Háčky na podlaze loďky prostrčte otvory v bocích loďky.



2 Háčky na bocích zajistěte pojistkami **E**. Pojistky nejprve nasuňte na háčky horizontálně a poté jimi otočte o devadesát stupňů.



Hotovo!

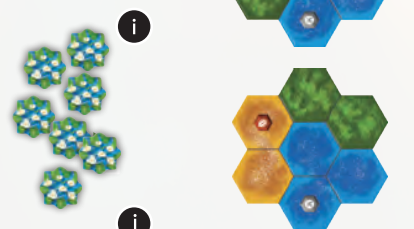
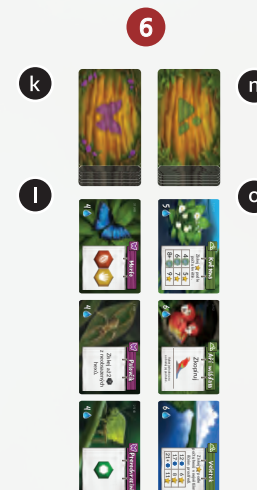
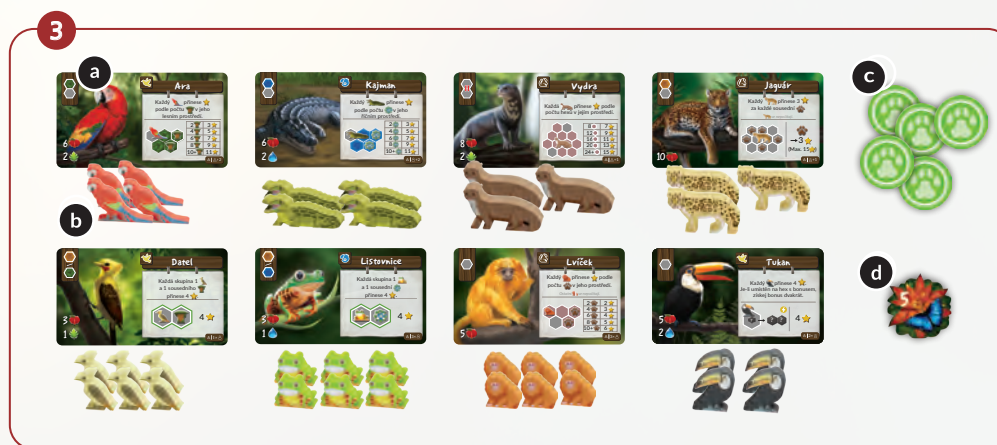
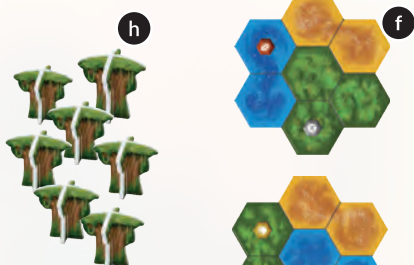
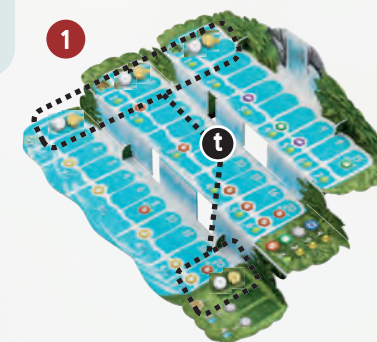


Při použití

I. ÚVOD

PŘÍPRAVA HRY

(Na obrázku je připravená hra pro dva hráče.)



I. ÚVOD

- 1 Vodopád umístěte tak, aby na něj všichni hráči viděli.
- 2 Oba zásobníky na žetony umístěte v dosahu všech hráčů. Ujistěte se, že jsou žetony v zásobnících správně roztříděny.
- 3 V dosahu všech hráčů vytvořte záchrannou stanici pro zvířata:

a Karty základních zvířat: Zvolte jednu ze čtyř sad karet základních zvířat A, B, C nebo D (označení sady najdete v pravém dolním rohu karet). Všechny osm karet zvířat z jedné sady rozložte tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli. Zbývající karty základních zvířat můžete vrátit do krabice.

- Novým hráčům doporučujeme začít se sadou A.
- Pokud jste už odehráli několik her se všemi sadami, můžete si zkusit vytvořit svou vlastní sadu. Každý druh základního zvířete může být v sadě zastoupen pouze jednou kartou.

POZNÁMKA: Při hraní s náhodnou sadou zvířat může vzniknout až 60 000 kombinací. Mějte proto na paměti, že taková hra se nemusí odvíjet podle autorových záměrů.

b Figurky zvířat: V pravém dolním rohu každé karty je uveden počet figurek, který máte pro dané zvíře použít – ten závisí na počtu hráčů. Vezměte odpovídající počet figurek a položte je poblíž karty. Zbývající figurky nebudou při hře použity a můžete je vrátit do krabice.

Počet hráčů	 datel	 listovnice	 lvíček	 tukan	 ara	 kajman	 vydra	 jaguár
	3 × 		2 × 		1 × +2		1 × +1	
1-2	6 ks		4 ks		4 ks		3 ks	
3	9 ks		6 ks		5 ks		4 ks	
4	12 ks		8 ks		6 ks		5 ks	

POZNÁMKA: Pokud byste si raději zahráli krátkou variantu hry, podívejte se na stranu 18, kde najdete podrobnosti o bleskové variantě (vhodné pro začátečníky nebo mladší hráče).

- c Žetony záchrany:** Žetony záchrany položte poblíž karet základních zvířat.
 - d Žeton závěrečného bonusu:** Žeton závěrečného bonusu položte poblíž karet základních zvířat.
- 4 Dílky území připravte následovně:

e Hromádka dílků území: Zamíchejte všechny dílky území (kromě počátečních dílků území) a položte je na sebe lícem dolů.



Počáteční dílek území



Dílek území

f Nabídka dílků území: Vezměte tři dílky území z hromádky a položte je lícem nahoru vedle sebe, čímž vytvoříte nabídku.

- 5 Vytvořte zásobu semínek, stromů, vodních květin a dílků terénu v dosahu všech hráčů.

- g** semínka
- h** stromy
- i** vodní květiny
- j** dílky terénu

- 6 Připravte karty přírody podle obrázku na protější straně.

- k Balíček karet hmyzu:** Všechny karty hmyzu zamíchejte a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
- l Nabídka karet hmyzu:** Tři vrchní karty z balíčku karet hmyzu vyložte do nabídky lícem nahoru vedle sebe.
- m Odkládací balíček karet hmyzu:** Vedle nabídky ponechejte volné místo na odkládání karet hmyzu.
- n Balíček karet krajiny:** Všechny karty krajiny zamíchejte a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
- o Nabídka karet krajiny:** Tři vrchní karty z balíčku karet krajiny vyložte do nabídky lícem nahoru vedle sebe.
- p Odkládací balíček karet krajiny:** Vedle nabídky ponechejte volné místo na odkládání karet krajiny.

- 7 Každý hráč si připraví svůj herní prostor podle následujících pokynů.

q Počáteční dílek území: Každý hráč si vezme náhodně jeden počáteční dílek území a položí jej před sebe. Zbývající počáteční dílky území vraťte do krabice.

POZNÁMKA: V průběhu hry budou hráči k tomuto dílku přikládat další dílky území. Zajistěte tedy, aby měl každý hráč kolem svého počátečního dílku území dostatečný prostor.

r Pytlík na žetony: Každý hráč si vybere jeden barevný pytlík a položí jej před sebe. Každý hráč začíná hru s následujícími deseti žetony zdrojů, které si vloží do svého pytlíku:



s Loďka na odkládání žetonů: Každý hráč si vezme loďku ve stejné barvě, jako má jeho pytlík, a položí ji před sebe.

t Čtyři ukazatele hráčů: Každý hráč si vezme čtyři ukazatele v barvě svého pytlíku a položí je na první pole každé ze čtyř stupnic na vodopádu života.

u Karta jedinečného zvířete: Každému hráči rozdejte dvě karty jedinečného zvířete. Z těch si každý hráč vybere jednu kartu a tu položí před sebe lícem nahoru. Pokud tato karta poskytuje semínko, hráč si je ihned vezme (viz stranu 11 pro více podrobností). Nepoužité karty jedinečných zvířat vraťte do krabice.

v Figurka jedinečného zvířete: Každý hráč si vezme figurku zvířete odpovídající zvolené kartě jedinečného zvířete a položí ji na kartu před sebou.

- 8 Hráč, který jako poslední viděl přírodopisný dokumentární film, se stane začínajícím hráčem. Hra probíhá po směru hodinových ručiček počínaje začínajícím hráčem.

- 9 Při hře 3 nebo 4 hráčů dostane třetí a čtvrtý hráč v pořadí na začátku hry jedno semínko.

- 10 Každý hráč si ze svého pytlíku vytáhne pět žetonů zdrojů a položí je do svého herního prostoru.

2. PŘEHLED HRY

CÍL HRY

Cílem hry *Divoká Amazonie* je mít na konci hry co nejvíce **vítězných bodů**, které jsou ve hře znázorněny symbolem ★.

BUDOVÁNÍ DŽUNGLE

Aby hráči získali ★, musí vybudovat co nejrozmanitější džungli. Toho docílí tím, že budou do své džungle přidávat různá zvířata. Každé zvíře však má specifické požadavky pro získání ★, a je tedy nutné je umístit tak, aby přineslo co nejvíce ★. Navíc je důležité myslet také na stromy a vodní květiny a zároveň pořizovat co nejvhodnější karty přírody.



Džungle: Hráčova „džungle“ je tvořena dílky území, které má hráč před sebou rozloženy, včetně ostatních komponentů, které jsou na dílcích umístěny.

BUDOVÁNÍ PYTLÍKU

Aby hráči mohli vybudovat co nejrozmanitější džungli, potřebují mít dobře připravené žetony zdrojů v pytlíku. Zdroji hráči platí za veškeré akce vedoucí k obnově Amazonie. Tyto žetony zdrojů mají hráči uloženy v pytlících. Žetony, s nimiž hráči začínají hru, jsou poměrně slabé. V průběhu hry budou hráči vylepšovat svůj pytlík nákupem hodnotnějších žetonů zdrojů.

! Žetony zdrojů

- Žetony zdrojů hráči dávají do svých pytlíků. Akcí *Nákup žetonu zdroje* mohou hráči přikoupit další žetony ze zásobníků žetonů (viz stranu 8).
- Ve hře jsou čtyři typy žetonů zdrojů: mince, lístky, voda a ovoce. Žetony jsou v hodnotách 1–4. Čím vyšší hodnota, tím je žeton cennější.



žetony mincí

žetony lístků

žetony vody

žetony ovoce

PRŮBĚH TAHU

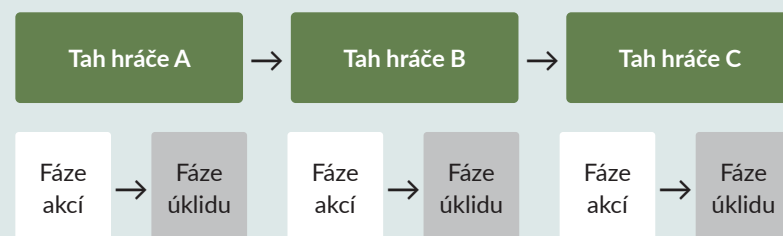
Hráči se střídají v tazích, dokud nejsou splněny podmínky konce hry (viz stranu 14, Konec hry).

Každý tah se skládá z fáze akcí a fáze úklidu.

Fáze akcí (viz strany 7–13): V této fázi hráč provádí libovolné množství akcí. Za každou vždy musí zaplatit požadované množství zdrojů. K dispozici je osm různých typů akcí:

1. Nákup žetonu zdroje
2. Umístění dílku území
3. Umístění stromu
4. Umístění vodní květiny
5. Umístění zvířete
6. Nákup karty přírody
7. Rozšíření zásobárny
8. Nákup bonusu

Fáze úklidu (viz stranu 14): Nevyužité žetony si hráč buď nechá před sebou v tzv. „zásobárně“, nebo je odloží do ložky na odkládání žetonů. Poté se hráč připraví na další tah tak, že si ze svého pytlíku vylosuje pět nových žetonů zdrojů a přidá je k případným žetonům, které si ponechal z předchozího tahu.



Jakmile hráči spotřebují zásobu pěti z osmi základních zvířat, odehrají všichni hráči, kromě toho, který umístil poslední zvíře pátého zachráněného druhu, ještě jeden tah. Poté hra končí (viz stranu 14).

Každý hráč si spočítá získané ★ a hráč s nejvyšším počtem ★ se stane vítězem (viz strany 14–17).



3. PRŮBĚH HRY

FÁZE AKCÍ

Ve fázi akcí hráč používá žetony zdrojů a provádí za ně jednotlivé akce.

Hráč může provádět akce, dokud je za ně schopen platit. Stejnou akci může provést vícekrát za kolo.

Aby hráč akci provedl, musí nejprve zaplatit požadované množství zdrojů tak, že odloží žetony ze svého herního prostoru do své loďky na odkládání žetonů.

- **Pytlík na zdroje** hráč používá na uchovávání svých žetonů zdrojů.
- **Herní prostor** je oblast, do které si hráč pokládá žetony, které vytáhne z pytlíku. Informace o tom, jaký typ žetonů si hráč vytáhl, je veřejná.
- **Loďka na odkládání žetonů** je určena na žetony, kterými hráč zaplatil za provedení akce. Jestliže hráč potřebuje vytáhnout žeton z pytlíku a již v něm žádný nemá, vrátí nejprve všechny žetony ze své loďky do pytlíku.

PŘÍKLAD

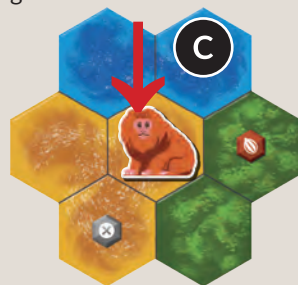
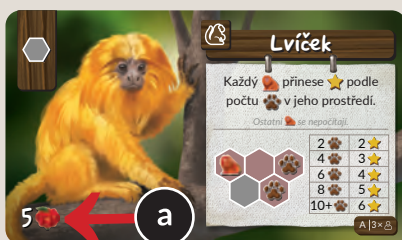
Pytlík na zdroje

Herní prostor

Loďka na odkládání žetonů



- Hráč chce provést akci *Umístění zvířete*. Aby mohl do džungle umístit lvíčka, potřebuje 5× ovoce.
- Hráč odloží jeden žeton ovoce s hodnotou 3 a jeden žeton ovoce s hodnotou 2 ze svého herního prostoru do loďky na odkládání žetonů.
- Nakonec umístí figurku lvíčka do své džungle.



Pokud už hráč nechce nebo nemůže provést další akci, přejde k fázi úklidu (viz stranu 14).

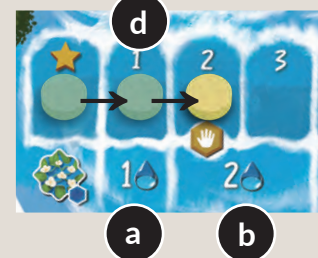
PRAVIDLA PRO PROVÁDĚNÍ AKCÍ

- K provedení akce nebo akcí může hráč použít více žetonů zdrojů.
- Jestliže hráč použije žetony zdrojů o vyšší celkové hodnotě, než je nutné k provedení akce, zbývající zdroje ihned propadají a nelze je využít k zaplacení za jinou akci.
- Každá jednotlivá platba (ať už zahrnuje jeden či více žetonů zdrojů) může být použita pouze pro uhrazení jednoho typu akce. Je však možné takto zaplatit více opakování této stejné akce.

PŘÍKLAD 1

Stupnice vodních květin

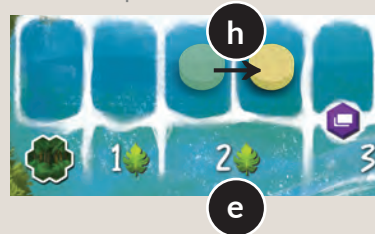
Hráč chce provést akci *Umístění vodní květiny* dvakrát po sobě. Cena za umístění první květiny je 1 žeton vody (a) a za umístění druhé květiny 2 žetony vody (b). Hráč může zaplatit žetonem v hodnotě 4 žetony vody (c), aby postupně provedl tuto akci dvakrát po sobě (d). Protože zaplatí 4 žetony vody za akce v hodnotě 3 žetony vody, zbývající 1 žeton vody propadne.



PŘÍKLAD 2

Hráč chce provést akci *Umístění dílku území*, která stojí 2 žetony stromů (e), a akci *Umístění stromu*, která stojí 2 žetony stromů (f). Hráč nemůže provést obě tyto akce zaplacením jednoho žetonu s hodnotou 4 žetony stromů (g) za akci *Umístění dílku území* (h) a poté zaplatí žetonem s hodnotou 2 žetony stromů (i) za akci *Umístění stromu* (j). Zbývající 2 žetony stromů zaplacené za akci *Umístění dílku území* propadnou.

Stupnice dílků území



Stupnice stromů



- Pokud hráč provádí stejnou akci opakovaně v rámci jedné platby, musí nejprve zaplatit celou cenu najednou a teprve poté postupně provádět zaplacené akce.
- Při placení za akci hráč jako náhradu za jeden libovolný žeton hodnoty 1 může zaplatit dva libovolné žetony libovolné hodnoty. Tuto formu platby může hráč provést opakovaně a počet opakování není nijak omezen.

3. PRŮBĚH HRY

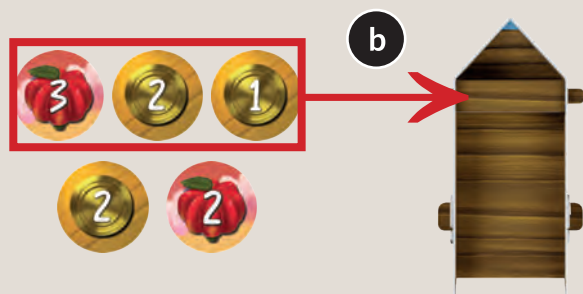
PŘÍKLAD

- Za umístění listovnice hráč musí zaplatit 3 🍎 a 1 💧.
- Potřebné 🍎 již má hráč ve svém herním prostoru, nemá však žádnou 💧. Může však zaplatit dva jiné žetony (v tomto příkladu žetony mincí v hodnotách 1 a 2) místo 1 💧, aby mohl akci dokončit.
- Nakonec umístí figurku listovnice do své džungle.



Herní prostor

Loďka na odkládání žetonů

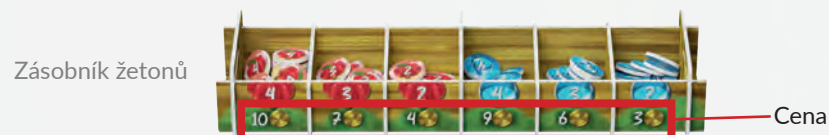


TYPY AKCÍ

1. NÁKUP ŽETONU ZDROJE

Aby hráč mohl svoji džungli vylepšovat efektivněji, musí vylepšovat svůj pytlík nákupem nových žetonů zdrojů.

- Zaplacení ceny:** Hráč zaplatí uvedenou cenu ve zdrojích a získá požadovaný žeton ze zásobníku.



Pokud již v zásobníku požadované žetony nejsou, hráči je nemohou nakupovat.

Hráči se mohou dívat na své žetony v loďce nebo v pytlíku, pokud si zrovna nevytahují žeton z pytlíku.

- Nákup žetonů:** Nově koupený žeton hráč odloží do loďky. Poté co v průběhu hry hráči vyberou všechny žetony z pytlíku, dostanou se do něj i nově koupené žetony.

PŘÍKLAD

- Hráč chce koupit žeton ovoce s hodnotou 2, který stojí 4 🍌.
- Zaplatí dvěma žetony mincí, jedním s hodnotou 1 a druhým s hodnotou 3 ze svého herního prostoru. Utracené žetony mincí odloží do své loďky.
- Nakonec si vezme zakoupený žeton ovoce s hodnotou 2 ze zásobníku žetonů a odloží jej do své loďky pro pozdější použití.



! Vyčerpání pytlíku

Vyčerpání pytlíku: Jestliže hráč potřebuje vytáhnout z pytlíku žeton a žádný v něm již nezbývá, vrátí do něj všechny žetony ze své loďky a teprve poté pokračuje ve vytahování žetonů. To znamená, že utracené žetony se neustále vracejí do pytlíku.

Hráči nedoplňují pytlík ihned poté, co vytáhnou poslední žeton, ale až v okamžiku, kdy si mají žeton z pytlíku vytáhnout a žádný v něm není.

Výjimečně se může stát, že hráč již vytáhl všechny žetony z pytlíku a v loďce žádné nemá. V takovém případě hráč již další žetony nevytahuje.

3. PRŮBĚH HRY

2. UMÍSTĚNÍ DÍLKU ÚZEMÍ

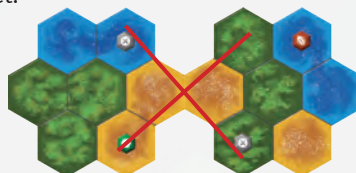
Hráč vezme dílek území z nabídky dílků území a připojí jej ke své džungli. Pro zachování života v Amazonii je umísťování dílků území velmi důležité.

1. Zaplacení ceny: Hráč posune svůj ukazatel na stupnici dílků území o jedno pole doprava a zaplatí uvedenou cenu **a**. Je-li na políčku, na něž svůj ukazatel přesune, uveden bonus, ihned jej získá (viz stranu 13). Stupnice dílků území je ve vrchní části vodopádu života.



2. Umístění dílku území: Hráč si vybere jeden ze tří dílků v nabídce a přiloží jej ke své džungli. Hráč může vybraný dílek libovolně otáčet.

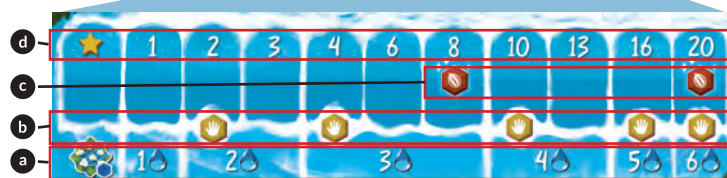
- Hráč nesmí položit dílek na jiný dílek ve své džungli.
- Hráč musí přiložit dílek tak, aby se dotýkal alespoň dvou hexů v džungli.



3. Doplnění nabídky: Hráč dobere nový dílek území a položí jej do nabídky dílků území lícem nahoru.

! Vodopád života

Stupnice dílků území
Stupnice stromů
Stupnice vodních květů
Nákup bonusu
Rozšíření zásobárny



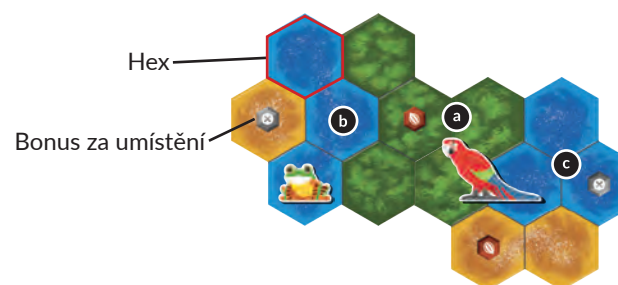
- a** **Cena:** Aby hráč mohl posunout svůj ukazatel, musí nejprve zaplatit požadovanou cenu.
- b** **Bonus na stupnici:** Bonusy uvedené ve spodní části stupnice ihned získá každý hráč, jehož ukazatel se na takové pole posune. Podrobnosti na straně 13.
- c** **Jednorázové bonusy na stupnici:** Jednorázové bonusy jsou označeny zářícím okrajem. Tyto bonusy získá pouze hráč, který na pole s bonusem přesune svůj ukazatel jako první (při hře čtyř hráčů bonus získají první dva hráči, jejichž ukazatel se na takové pole přesune).
- d** **Vítězné body:** Na konci hry hráč získá ★ podle pozice svých ukazatelů na každé ze stupnic.



Na jednom políčku stupnice může mít svůj ukazatel více hráčů.

Nachází-li se ukazatel hráče na posledním poli některé ze stupnic, tento hráč již do konce hry nemůže zvolenou akci provést.

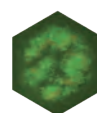
! Dílky území



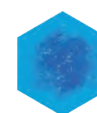
1. Hex: Dílek území se skládá ze sedmi polí zvaných hexy.

Na jednom hexu může být pouze jeden organismus. Jako organismus označujeme vše, co mohou hráči umístit na dílky území – základní a jedinečná zvířata, stromy a vodní květiny.

Na dílcích jsou tři typy hexů: lesní, říční a mokřadní.



Les



Řeka



Mokřady

2. Bonus za umístění: Na některých hexech jsou bonusy za umístění. Pokud hráč umístí organismus na hex s bonusem, získá ihned uvedený bonus (viz stranu 13).

3. Prostředí: Jako prostředí označujeme souvislou skupinu hexů stejného typu. Prostředí může být lesní, říční a mokřadní. Aby hráč zjistil velikost prostředí, spočítá počet hexů, které jej tvoří. Prostředí může být tvořeno také pouze jedním hexem.

PŘÍKLAD: Na obrázku výše je celkem čtrnáct hexů, které jsou rozděleny do pěti různých prostředí. **a** je lesní prostředí tvořené pěti hexy. **b** a **c** jsou dvě samostatná říční prostředí.

4. Prostředí zvířete: Odkazuje na prostředí, v němž je zvíře umístěno. Malá zvířata obývají jedno prostředí, velká zvířata mohou obývat jedno nebo dvě prostředí (viz stranu 11).

PŘÍKLAD: Na obrázku výše je listovnice, která obývá říční prostředí o velikosti 3 hexy **b**. Papoušek ara obývá lesní prostředí tvořené pěti hexy **a** a říční prostředí tvořené třemi hexy **c**.

3. PRŮBĚH HRY

3. UMÍSTĚNÍ STROMU / 4. UMÍSTĚNÍ VODNÍ KVĚTINY

! Jedná se o dvě samostatné akce, ale kvůli jejich podobnosti je popíšeme obě v jedné kapitole.

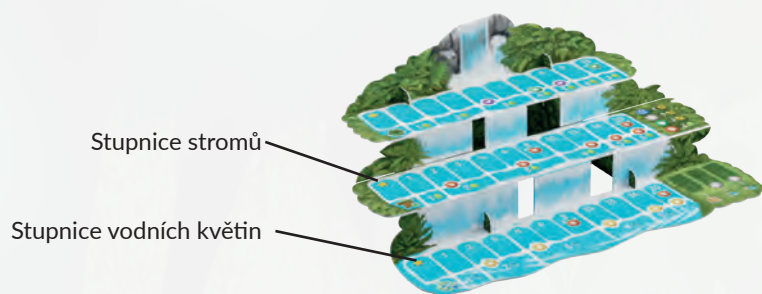
Hráč vezme strom nebo vodní květinu ze zásoby a umístí ho/ji na neobsazený hex ve své džungli. Stromy a květiny zajišťují hráčům zisk ★ jak samostatně, tak v kombinaci s některými zvířaty a kartami krajiny.

1. **Zaplacení ceny:** Hráč posune svůj ukazatel na odpovídající stupnici o jedno pole doprava a zaplatí pod ním uvedenou cenu ve zdrojích **a**. Je-li na poli bonus, ihned jej získá.



Stupnice vodních květin je ve spodní části vodopádu, stupnice stromů pak v prostřední části vodopádu.

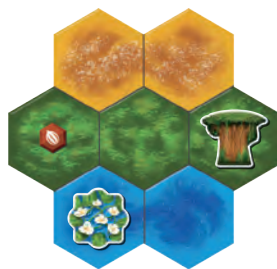
2. **Umístění:** Hráč si vezme ze zásoby strom nebo vodní květinu (dle zvolené akce) a umístí jej/ji do své džungle.



! Podmínky pro umístění stromů / vodních květin

- Stromy mohou být umístěny pouze na neobsazený lesní hex.
- Vodní květiny mohou být umístěny pouze na neobsazený říční hex.
- Pokud hráč ve své džungli nemá odpovídající neobsazený hex, nemůže akci provést.

POZNÁMKA: Pro zkrácení budeme vodní květiny někdy označovat pouze jako „květiny“.



5. UMÍSTĚNÍ ZVÍŘETE

Hráč vezme základní zvíře ze záchranné stanice nebo jedinečné zvíře z karty jedinečného zvířete a umístí je do své džungle. Na konci hry hráči získají ★ za zvířata ve své džungli.

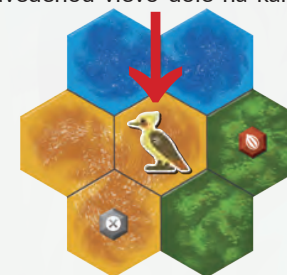


1. **Výběr zvířete:** Hráč si vybere základní nebo jedinečné zvíře.

- Základní zvířata: Osm druhů v záchranné stanici, mohou je umisťovat všichni hráči.
- Jedinečná zvířata: Každá hráč má jedno jedinečné zvíře podle karty, kterou si na začátku hry zvolil. Jedinečné zvíře může umístit pouze jeho majitel.

2. **Zaplacení ceny:** Hráč zaplatí cenu ve zdrojích **a**, uvedenou vlevo dole na kartě zvířete, které chce umístit.

3. **Umístění zvířete:** Hráč vezme odpovídající figurku zvířete ze záchranné stanice nebo z karty jedinečného zvířete a umístí ji do své džungle. Musí přitom dodržet podmínky pro umístění zvířete **b**.



! Zachráněná zvířata

- Jakmile hráči umístí všechna zvířata jednoho druhu ze záchranné stanice do svých džunglí, umístěte na kartu takového zvířete žeton záchrany. Takto označená zvířata již není možné umisťovat.
- Jakmile je takto zachráněno pět druhů zvířat a v záchranné stanici je umístěno 5 žetonů záchrany, odehrají všichni hráči, kromě toho, který umístil poslední žeton záchrany, ještě jeden tah.

Žeton záchrany









TIP: Počet zvířat je omezen, a proto doporučujeme počty zvířat na jednotlivých kartách bedlivě sledovat.

3. PRŮBĚH HRY

! Karty zvířat

- a **Cena:** Počet zdrojů potřebných k umístění zvířete do džungle.
- b **Podmínky pro umístění:** Podmínky, které je třeba splnit při umístění zvířete do džungle.
 - Podmínky neurčují směr, kterým musí být zvíře umístěno, je možné je libovolně otáčet.
 - Podmínky se mohou i u stejných zvířat měnit podle použité sady karet základních zvířat.
 - Zvířata mohou být umístěna pouze na **neobsazené hexy** a na jednom hexu nemohou nikdy být dva organismy současně.
 - Zvířata jsou podle jejich velikosti rozdělena na velká a malá. Malá zvířata zabírají jeden hex, velká zvířata zabírají dva hexy.

	Musí být umístěno na odpovídající hex, v tomto případě na říční hex.	Malá zvířata
	Musí být umístěno na jeden z odpovídajících hexů, v tomto případě na říční nebo mokřadní hex.	
	Může být umístěno na libovolný typ hexu: lesní, říční nebo mokřadní.	
	Musí být umístěno na dva hexy odpovídajícího území, v tomto případě na dva říční hexy.	Velká zvířata
	Musí být umístěno na jeden odpovídající hex a na jeden libovolný. V tomto případě musí být zvíře umístěno na jeden říční hex a na jeden libovolný.	
	Musí být umístěno na dva hexy se stejným typem území.	

- c **Třída:** Zvířata jsou rozdělena do tří tříd: savci, ptáci a plazi.



Ptáci



Savci



Plazi

POZNÁMKA: Pro potřeby této hry jsou do třídy plazů zahrnuti také obojživelníci. Karty hmyzu nejsou v této hře zařazeny mezi karty zvířat, proto v tomto rozdělení nejsou zahrnuty.

- d **Schopnosti zvířat:** Každé zvíře hráčům přináší ★ na základě svých schopností. Podrobný popis všech schopností zvířat najdete na stranách 14–17.
- e **Příprava hry:** Sada, do níž karta patří, a počet figurek zvířat potřebných pro hru. Používá se při přípravě hry (viz stranu 5).

POZNÁMKA: Pro bleskovou variantu použijte místo počtu zvířat uvedeného na kartách počty zvířat uvedené na straně 18.

! Karty jedinečných zvířat

Jedinečná zvířata si hráči vybírají na začátku hry a zvíře může umístit jen hráč, který si jej vybral. Na rozdíl od základních zvířat mohou hráči jedinečné zvíře umístit do své džungle zdarma kdykoli, pokud přitom splní jedinečné podmínky pro jeho umístění.



- f **Jedinečné podmínky pro umístění:** Jedinečná zvířata mohou hráči umístit, pouze pokud splňují podmínky pro umístění současně s jedinečnou podmínkou pro umístění. Jedinečná podmínka pro umístění je označena symbolem !.
 - V popisech některých podmínek je vynecháno spojení „alespoň 1“. Například podmínka na kartě hoacina výše znamená „musí sousedit s alespoň jedním stromem a alespoň jednou květinou“.
 - Jakmile je jedinečné zvíře umístěno, není nadále nutné dodržovat podmínku pro jeho umístění. Například hoacina schopnost bude fungovat i v případě, že hráč strom nebo květinu, vedle nichž hoacina umístil, později přemístí jinam.
 - Jedinečná zvířata nemohou být přemístěna pomocí bonusu *Přesun* (viz stranu 13).
- g **Schopnosti zvířat:** Každé jedinečné zvíře má schopnost, která hráči umožňuje obnovovat džungli efektivněji (viz stranu 26).
 - Schopnosti jedinečných zvířat mohou hráči využívat až poté, co zvíře umístí do své džungle.
 - Všechny schopnosti jedinečných zvířat lze využít pouze **jedenkrát za tah**. V případě hoacina výše by hráč mohl v jednom tahu umístit se slevou buď strom, nebo květinu, ale ne oboje. Hráč si může vybrat, ke které akci slevu využije.
- h **Počáteční semínka:** Některá jedinečná zvířata na začátku hry poskytnou hráči semínka. Pokud si hráč při přípravě hry vybere takové zvíře, ihned si vezme jedno semínko. Pokud v levém dolním rohu vybraného jedinečného zvířete žádný symbol není, hráč semínko nezíská.
- i **Obtížnost:** Jedinečná zvířata jsou rozdělena do tří úrovní obtížnosti v závislosti na jejich schopnostech. Obtížnost 1 (🟡) je nejsnadnější a obtížnost 3 (🔴) je nejtěžší.

TIP: Jedinečná zvířata s nejtěžší úrovní obtížnosti nejsou vhodná pro začínající hráče. Doporučujeme, aby se začátečníci vyvarovali výběru těchto zvířat.

3. PRŮBĚH HRY

6. NÁKUP KARTY PŘÍRODY

Hráč si z nabídky vezme kartu. Karty přírody poskytují buď ★ na konci hry, nebo jednorázové odměny.

! Karty přírody



a Cena: Zdroje, které musí hráč zaplatit, aby kartu koupil.

b Druhy karet přírody: Karty přírody jsou rozděleny na dva druhy:

Karty krajiny: Za tyto karty získají hráči ★ na konci hry.

- Jeden hráč může mít nejvýše **čtyři karty krajiny**. Pokud hráč koupí další kartu krajiny, musí jinou kartu odložit, tak aby vždy měl nejvýše čtyři karty.

Karty hmyzu: Jednorázové karty, které hráčům poskytnou okamžitou odměnu. Odměnu hráč získá ihned po nákupu karty a poté kartu odloží na odkládací balíček karet hmyzu.

- Tyto karty si hráč nenechává, a proto si je může koupit, i když již vlastní čtyři karty krajiny.
- Hráč si kartu hmyzu může koupit, i když není schopen uvedenou odměnu získat.

POZNÁMKA: Z důvodu větší rozmanitosti obsahují karty hmyzu také pavouky a stonožky, kteří se společně s hmyzem řadí do třídy členovců.

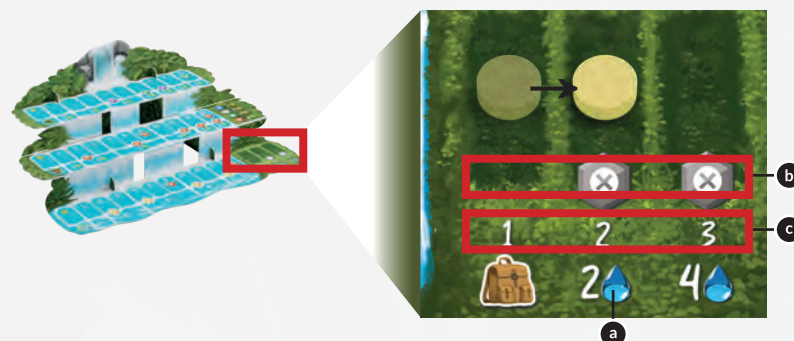
c **Schopnosti karet přírody:** Všechny schopnosti karet se vztahují na džungli hráče, který kartu získal. Jednotlivé schopnosti jsou podrobně vysvětleny na stranách 27–28.

1. **Výběr karty:** Hráč si vybere jednu z karet v nabídce karet hmyzu nebo krajiny. Nákup karet krajiny i nákup karet hmyzu je považován za jednu akci *Nákup karty přírody*, hráči tak v rámci jedné akce mohou libovolně kombinovat nákup karet hmyzu a krajiny.
2. **Zaplacení ceny:** Hráč zaplatí cenu **a** uvedenou v levém dolním rohu karty, kterou chce koupit.
3. **Zisk karty:** Pokud si hráč koupí kartu krajiny, položí ji před sebe a na konci hry za ni získá ★. Pokud si hráč koupí kartu hmyzu, ihned vyhodnotí její schopnost a kartu odloží na odkládací balíček karet hmyzu.
4. **Doplnění:** Hráč doplní nabídku kartou z odpovídajícího dobíracího balíčku. Pokud je dobírací balíček prázdný, zamíchá karty v odkládacím balíčku a vytvoří nový dobírací balíček.

7. ROZŠÍŘENÍ ZÁSOBÁRNY

Touto akcí si hráč může zvýšit počet zdrojů, které si může nechat ve svém herním prostoru ve fázi úklidu. Rozšířením zásobárny zlepšují hráči efektivitu při využívání svých zdrojů.

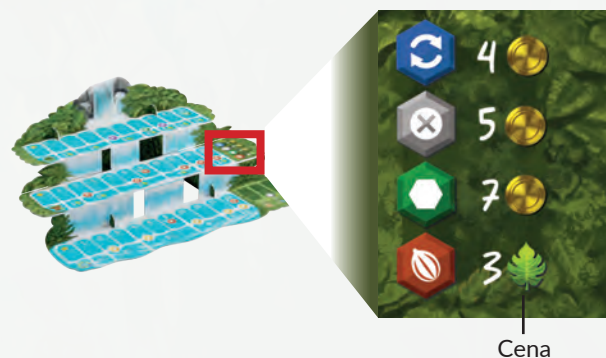
1. **Zaplacení ceny:** Hráč posune svůj ukazatel na stupnici zásobárny o jedno pole doprava a zaplatí uvedenou cenu **a** ve zdrojích. Zároveň ihned získá případný uvedený bonus **b**.



- Stupnice zásobárny je umístěna vpravo dole na vodopádu života.
- Řádek **c** označuje počet žetonů zdrojů, které si hráč může nechat ve svém herním prostoru během fáze úklidu.
- Na začátku hry si každý hráč může nechat v „zásobárně“ nejvýše jeden žeton zdroje. Akcí *Rozšíření zásobárny* může tento počet zvýšit až na tři.

8. NÁKUP BONUSU

Hráč si může zaplacením požadovaných zdrojů koupit některý z bonusů uvedených ve



střední části vodopádu života.

1. **Zaplacení ceny:** Hráč zaplatí uvedenou cenu ve zdrojích a získá uvedený bonus.

- Každý druh bonusu si hráč může koupit pouze **jedenkrát za tah**.

PŘÍKLAD: Hráč si může v rámci jedné akce koupit bonus *Přesun* a *Zničení* jednou platbou 9 🪙. Nemůže však zaplacením 8 🪙 získat dvakrát bonus *Přesun*.

3. PRŮBĚH HRY

! Bonusy

- Během hry budou hráči získávat bonusy, které jim budou usnadňovat proces obnovy jejich džungle. Bonusy mohou hráči získat za umístění organismu do své džungle, postupem na jednotlivých stupnicích, akcí *Nákup bonusu*, nákupem karty hmyzu či pomocí některých jedinečných zvířat.
- Bonus hráč vždy získá až po úplném zaplacení akce, která získá bonus způsobila.
- Pokud hráč jednou akcí získá více bonusů, rozhodne sám o pořadí jejich využití.
- **Hráč získaný bonus nemusí využít.**
- Hráč se nemůže rozhodnout, že získaný bonus využije později.



1. Přesun: Hráč si vybere organismus ve své džungli a přesune jej na jiný hex.

- Organismus může být přemístěn pouze na hex, který splňuje podmínky pro jeho umístění.
- Dílky území a dílky terénů nemohou být přemístěny.
- Jedinečná zvířata nemohou být přemístěna.
- Přemístění organismu funguje jinak než umístění organismu. Při přemístění organismu hráč **nezíská žádné bonusy za umístění** a nemůže ani využít žádné schopnosti jedinečných zvířat související s umístěním jiného organismu.
- Bonus, který se po přesunu organismu objeví na uvolněném hexu, může hráč opět získat, pokud na něj umístí jiný organismus.

POZNÁMKA: Tímto bonusem nelze vyměnit pozici dvou různých organismů.



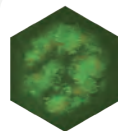
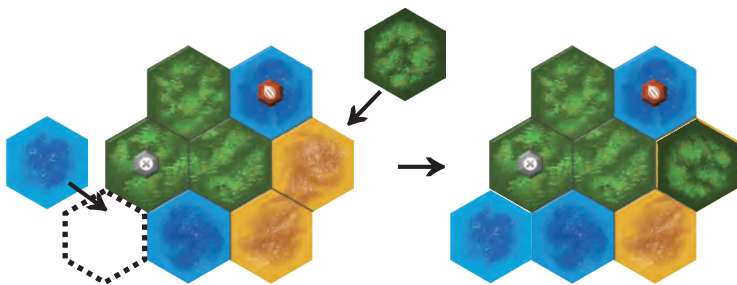
2. Zničení: Hráč si vybere žeton zdrojů ze své ložky nebo herního prostoru a ihned jej odstraní ze hry (žetony hodnoty 1 vrátí do krabice, ostatní žetony vrátí do zásobníku).

- Tímto způsobem se hráči mohou zbavovat nepotřebných žetonů.
- Žetony v pytlíku nemohou být zničeny, pokud není řečeno jinak.

TIP: Pro efektivní fungování pytlíku je dobré se rychle zbavit žetonů nízkých hodnot.



3. Umístění dílku terénu: Hráč si vybere dílek ze zásoby a ihned jej umístí do své džungle. Tento dílek může použít buď na změnu typu hexu na již



Dílek terénu

umístěném dílku území, nebo na rozšíření své džungle.

- Dílky terénu nemohou být umístěny na obsazený hex.
- Jestliže hráč umístí dílek terénu na hex s bonusem, bonus z takového hexu nezíská.

POZNÁMKA: Bonus za umístění hráči získávají pouze umístěním organismu.

- Dílek terénu může hráč použít i k rozšíření své džungle, aniž by překryl jiný hex. V takovém případě se **musí dílek dotýkat alespoň dvěma stranami již umístěných hexů** stejně jako při umísťování dílků území.
- Hráč může dílek terénu umístit i na jiný, již umístěný dílek terénu – v takovém případě vrátí dříve umístěný dílek terénu zpět do zásoby.
- Pokud dojdou dílky terénu v zásobě (což se stává velmi vzácně), nemá tento bonus žádný efekt.



Semínko

4. Získání semínka: Hráč si ze zásoby ihned vezme jedno semínko.

- Při provádění akce může hráč použít semínko místo libovolného žetonu zdrojů s hodnotou jedna.
- Semínka jsou jednorázová – po jejich použití je hráči vracejí do zásoby.
- Semínko se nepovažuje za žeton zdroje a nepočítá se do limitu zásobárny.
- Každý hráč může mít v jeden okamžik nejvýše čtyři semínka. Pokud by hráč měl získat semínko a již má ve svém herním prostoru čtyři, žádné nezíská.
- Při placení může hráč použít libovolný počet semínek.



5. Dobrání: Hráč si ze svého pytlíku dobře jeden žeton a přidá jej do svého herního prostoru.



6. Obnovení: Hráč vybere celkem až dvě karty nebo dílky v libovolné kombinaci z nabídky karet přírody nebo dílků území a odloží je. Poté nabídky doplní z odpovídajících balíčků.

- Dílky území dá hráč lícem dolů dospodu hromádky dílků území.
- Hráč může obnovit i pouze jednu kartu nebo dílek, nebo dokonce žádný.

PŘÍKLAD: Hráč může obnovit jeden dílek území a jednu kartu hmyzu.

3. PRŮBĚH HRY

FÁZE ÚKLIDU

Pokud již hráč nechce nebo nemůže provést další akci, přejde do fáze úklidu. Ta probíhá v těchto krocích:

1. Hráč si může nechat v zásobárně nevyužité žetony zdrojů.
 - Jestliže hráč nepoužil nebo nemohl použít všechny své žetony zdrojů, může si do příštího tahu ponechat počet žetonů, který mu povoluje stupnice zásobárny.
 - Žetony zdrojů, které si hráč nemůže ponechat v zásobárně, odloží do ložky.
 - Jestliže hráč všechny své žetony zdrojů použil, tento krok vynechá.
2. Hráč si dobere z pytlíku pět žetonů zdrojů a položí je do svého herního prostoru.
 - Pokud si hráč ponechal některé žetony z předchozího kroku v zásobárně, může mít v tuto chvíli před sebou více žetonů (až osm).
 - Tyto žetony hráč bude moci využít ve své následující fázi akcí.
3. Jakmile hráč dokončí fázi úklidu, zahájí následující hráč svůj tah fází akcí.

POZNÁMKA: Jakmile budou všichni hráči znát průběh hry, může následující hráč začít svoji fázi akcí již ve fázi úklidu předchozího hráče.

PŘÍKLAD



Je-li hráčův ukazatel na druhém poli stupnice zásobárny, může si hráč ponechat do následující fáze akcí ve svém herním prostoru až dva žetony zdrojů. Má-li hráč tři nevyužité žetony zdrojů, musí si jeden z nich vybrat a odložit ho do ložky. Zbylé dva si nechá ve svém herním prostoru. Poté si z pytlíku dobere pět nových žetonů. Ve své následující fázi akcí tak bude mít k dispozici sedm žetonů zdrojů.

KONEC HRY

Jakmile hráči odeberou všechny figurky zvířat z pěti (z celkových osmi) karet zvířat, hra končí a hráči postupují podle následujících kroků:

1. Hráč, který odebral poslední zvíře z páté karty, dostane žeton závěrečného bonusu (za nějž získá 5).
2. Jakmile tento hráč dokončí svůj tah, všichni zbývající hráči ještě odehrají každý jeden tah, poté hra skončí.

POZNÁMKA: Hráčův tah nekončí odebráním posledního zvířete z páté karty. Hráč může ještě běžným způsobem dokončit svůj tah a provádět dostupné akce.

3. Hráči si sečtou získané a hráč s nejvyšším výsledkem se stane vítězem.
 - V případě shody zvítězí hráč s vyšším počtem zvířat ve své džungli. Pokud by měli hráči i stejný počet zvířat, o pozici se dělí.

VÝPOČET BODOVÉHO ZISKU

Hráči mohou získat sedmi různými způsoby. si hráči zaznamenají v následujícím pořadí:

1. Základní zvířata umístěná v hráčově džungli
2. Pořízené karty krajiny
3. Pozice hráčova ukazatele na stupnici dílků území
4. Pozice hráčova ukazatele na stupnici stromů
5. Pozice hráčova ukazatele na stupnici vodních květín
6. 1 za každé zbývající semínko v hráčově herním prostoru
7. 5 pro držitele žetonu závěrečného bonusu

BODOVÝ ZISK ZA ZÁKLADNÍ ZVÍŘATA

Nejčastějším způsobem zisku v této hře je umístování zvířat. Každé základní zvíře má specifické podmínky, za kterých přináší hráči . Tyto podmínky se liší podle zvolené sady zvířat. Tato kapitola obsahuje popis všech symbolů a způsobů, jakými zvířata přináší .

BODOVACÍ PODMÍNKY ZÁKLADNÍCH ZVÍŘAT

Bodovací podmínky základních zvířat uvedené na jejich kartě obsahují vždy jednu ze čtyř možností: *každé zvíře*, *každá skupina*, *každé společenství* a *džungle*. Pojmy „skupina“ a „společenství“ jsou detailně vysvětleny na následujících stranách.



Každé zvíře: Podle pokynů na kartě přinese každé zvíře uvedené množství . Má-li hráč ve své džungli více stejných zvířat, může přinést každé z nich, pokud splní podmínky uvedené na kartě.

Každá skupina: Každá skupina popsána na kartě přinese uvedený počet .

Každé společenství: Každé společenství přinese podle podmínek uvedených na kartě.

Džungle: hráč získá podle uspořádání své džungle.

3. PRŮBĚH HRY

! Symboly



Zvířata: Odkazuje jak na základní, tak na jedinečná zvířata.



Organismus: Odkazuje na všechna zvířata, stromy a vodní květiny.



Rostliny: Odkazuje na stromy a vodní květiny.



Bonus za umístění: Odkazuje na libovolný bonus vyobrazený na dílku území.



Okamžitý efekt: Je-li karta zvířete označena symbolem ⚡, vyhodnotí se taková schopnost okamžitě po jeho umístění do džungle. Schopnost se symbolem ⚡ se vyhodnotí pouze po umístění – při přesunu zvířete se již nevyhodnocuje.

SKUPINA

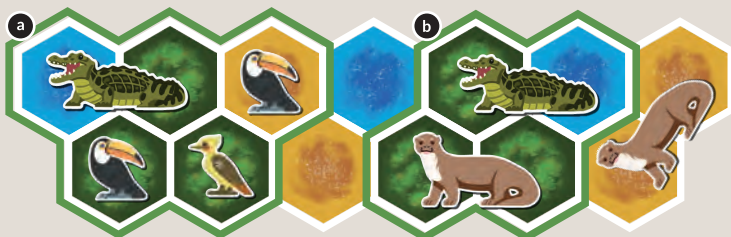
Skupina je uskupení několika organismů uspořádaných do formace uvedené na kartě. Některá základní zvířata poskytují ★ na základě tvaru skupiny. Na kartách jsou skupiny orámovány zelenými okraji.



PŘÍKLAD



Skupina **a** (kajman, dva tukani a datel) má tvar, který je na kartě uvedený jako třetí, a přinese tedy hráči 10 ★. Tvar skupiny tvořené kajmanem a dvěma vydrami na kartě není, a žádné ★ tedy nepřináší. Skupina **b** (kajman a vydra vlevo) však svým tvarem odpovídá druhému tvaru na kartě kajmana, a proto hráči přinese 7 ★.



1. Tvar skupiny je definován okraji polí, na nichž se organismy nacházejí.
2. Tvar skupiny může být libovolně natočen nebo převrácen. Pořadí, v jakém hráč organismy do skupiny umístí, záleží na něm.
3. Skupina, v níž musí být alespoň dva různé organismy, musí být tvořena alespoň jedním organismem od každého druhu.
4. Při bodování jedné karty **nesmí** být tentýž organismus použit ve více skupinách. Každý hráč si sám rozhodne, do které skupiny organismus započítá.

PŘÍKLAD

V příkladu níže odpovídá skupina **c** (kajman, tukani a datel) třetímu tvaru na kartě kajmana a přináší tedy hráči 10 ★. Skupina **d** sice tvarem také odpovídá třetímu tvaru na kartě kajmana, ale protože kajmana neobsahuje, nepřináší hráči žádné ★.



PŘÍKLAD



Skupina tvořená jednou listovnicí a jednou vodní květinou se považuje za skupinu, která hráči přinese 4 ★.

Skupina na obrázku **e** přinese hráči 4 ★. Na obrázku **f** je květina sousedící se dvěma listovnicemi. V tomto případě může být květina využita při bodování pouze jedné skupiny (s jednou listovnicí) a nelze tedy vytvořit dvě skupiny (jeden organismus může být použit pro bodování pouze jedné skupiny). Skupina z obrázku **f** tedy hráči přinese také 4 ★. Hráč si vybere, jestli bude do skupiny zahrnuta listovnice vlevo nebo vpravo. Květina a listovnice použité pro bodování karty listovnice mohou být následně použity také při bodování jiné karty zvířete. Listovnice z příkladu **f** by tak v kombinaci s kajmanem přinesla hráči 5 ★ při bodování karty kajmana.



3. PRŮBĚH HRY

SPOLEČENSTVÍ

Společenství je uskupení organismů, které spolu navzájem sousedí, ale nezáleží na jeho tvaru (na rozdíl od skupiny).



Karta ary vlevo odkazuje na společenství jednoho nebo více arů s alespoň dvěma rostlinami. Na příkladu níže jsou vyobrazena dvě společenství **a** a **b**. Tato dvě společenství spolu nesousedí, a proto se každé počítá zvlášť. Společenství **a** je složeno z jednoho ary a čtyř rostlin. Ara ve společenství **a** tak hráči přinese 7 **★** **c**.

Hráč se nemůže rozhodnout a společenství rozdělit na dvě různá společenství.

Společenství **b** je složeno z jednoho ary a jednoho stromu. Ara ve společenství **b** tedy hráči nepřinese žádné **★**.



Pokud by hráč umístil květinu na hex **e**, obě společenství by se spojila do jednoho většího společenství. Společenství **f** by tedy bylo složeno ze dvou arů a celkem šesti rostlin. Každý ara v tomto společenství by tak hráči přinesl 8 **★** **d** a hráč by celkem získal 16 **★**.

! Tabulky

2	6 ★
4	7 ★
6	8 ★
8	9 ★
10	10 ★
12+	11 ★

Levý sloupec tabulky odkazuje na počet organismů nebo hexů, které jsou podmínkou pro zisk **★**.

Podle tabulky vlevo by tedy hráč například získal:

0 **★**, pokud by měl méně než dvě rostliny.

6 **★**, pokud by měl 2-3 rostliny.

7 **★**, pokud by měl 4-5 rostlin.

11 **★**, pokud by měl 12 nebo více rostlin.

PŘÍKLADY VÝPOČTU BODOVÉHO ZISKU

Následuje několik příkladů, jak vypočítat závěrečný bodový zisk. V tomto příkladu hráč vybudoval následující džungli při hře se základními zvířaty ze sady A a s kartou leguána jako jedinečným zvířetem.



1. BODOVÁNÍ ZÁKLADNÍCH ZVÍŘAT

Datli: 8 **★**

Hráč má ve své džungli dvě skupiny uvedené na kartě datla, a celkem tak získá 8 **★**.

POZNÁMKA: Strom **a** sousedí se dvěma datly, ale skupinu může vytvořit pouze s jedním z nich. Takže i přesto, že má hráč v džungli tři datly, získá body pouze za dva z nich.



Lvičci: 12 **★**

Všichni tři lvičci jsou ve stejném prostředí a kromě lvičků je ve stejném prostředí šest dalších zvířat (ara **b**, který se částečně nachází v lese, se také počítá). Hráč tak získá 4 **★** za každého lvička, celkem tedy 12 **★**.



Tukani: 8 **★**

V džungli jsou dva tukani, každý hráči přinese 4 **★**, celkem tedy 8 **★**.

POZNÁMKA: Kromě bodů má tukan také **⚡**, který hráč získá ihned po umístění tukana do své džungle.



3. PRŮBĚH HRY

Arové: 10 ★

Dva arové jsou ve stejném lesním prostředí společně s pěti stromy. To znamená, že každý ara hráči přinese 5 ★, celkem tedy 10 ★.

POZNÁMKA: Strom **a** byl použit také při bodování karty datla. Jeden organismus může být použit při bodování různých karet zvířat.



Vydry: 18 ★

Obě vydry v příkladu jsou ve stejném lesním prostředí tvořeném třinácti hexy. Každá vydra tak hráči přinese 9 ★, celkem tedy 18 ★ za obě vydry.



Jaguáři: 24 ★

Jaguár **c** sousedí celkem se třemi zvířaty - vydrou, datlem a arou, což hráči přinese 3×3 ★, celkem tedy 9 ★. Jaguár **d** sousedí celkem se šesti zvířaty. Nejvyšší možný bodový zisk za jaguára je však 15 ★. Jaguár **d** tak hráči přinese 15 ★.

Jaguáři **c** a **d** spolu sice sousedí, ale při počítání bodů za jaguáry se sousední jaguáři nepočítají.



2. BODOVÁNÍ KARET PŘÍRODY

Hráč má na konci hry tyto dvě karty přírody:



Hejno: 7 ★

Za tuto kartu hráč získá body podle počtu ptáků ve své džungli. V tomto případě je v džungli sedm ptáků, a hráč tak získá 7 ★.

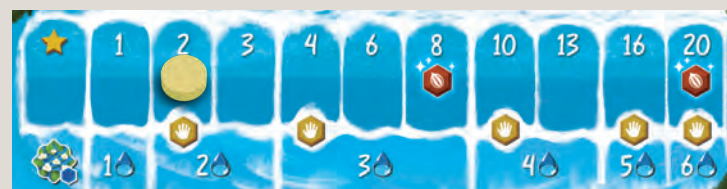
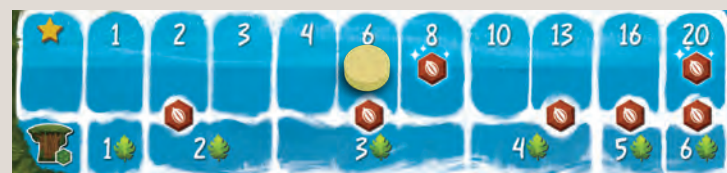
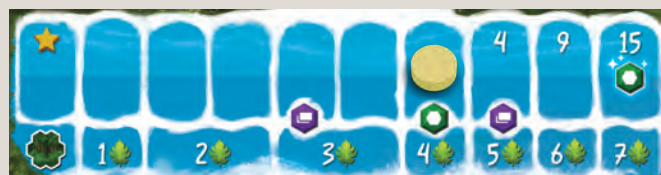
Jaguáři mláďata: 15 ★

Hráč si vybere jednoho jaguára ve své džungli a znovu za něj získá ★. V tomto příkladu si hráč vybere jaguára **d**, a díky této kartě tak získá 15 ★.



3. BODOVÁNÍ STUPNIC

Hráč získá vítězné body uvedené na polích stupnic (čísla v horní části polí) dílků území, stromů a vodních květů, na nichž je jeho ukazatel na konci hry.



Stupnice území: 0 ★

Stupnice území neposkytuje ★ na prvních šesti polích, pokud však hráč dokáže postoupit na některé z posledních tří polí, je bodová odměna vyšší. V tomto příkladu hráč nedokázal postoupit na bodované pole, a proto nezíská žádné ★.

Stupnice stromů: 6 ★

Stupnice vodních květů: 2 ★

4. BODOVÁNÍ ZBYLÝCH SEMÍNEK

Hráč dostane 1 ★ za každé semínko, které mu na konci hry zbylo. Pokud hráč skončí hru např. se dvěma semínky, získá 2 ★.

5. BODOVÁNÍ ZA UKONČENÍ HRY

Hráč, který umístí poslední zvíře z páté karty základních zvířat, si vezme žeton závěrečného bonusu, za nějž na konci hry získá 5 ★.

	A	B
	8	4
	0	16
	12	6
	8	4
	10	0
	0	18
	18	11
	24	9
	22	9
	0	0
	6	3
	2	13
	2	1
	0	5
	112	99

4. VARIANTY HRY

BLESKOVÁ VARIANTA (PRO 2-4 HRÁČE)

Jedná se o zkrácenou a rychlejší variantu pro začátečníky nebo hráče, kteří chtějí hru odehrát rychleji. Bleskovou variantu nelze hrát v jednom hráči.

POZNÁMKA: Hra při bleskové variantě může skončit, aniž by si hráči stihli plně užít všech aspektů standardní hry.

ZMĚNY PŘI PŘÍPRAVĚ HRY

Nevěnujte pozornost počtu figurek jednotlivých zvířat uvedených na kartách. Místo toho použijte počty figurek základních zvířat uvedené v této tabulce:

Počet hráčů	 datel	 listovnice	 lvíček	 tukan	 ara	 kajman	 vydra	 jaguár
2		5 ks		3 ks	3 ks		3 ks	3 ks
3		7 ks		5 ks	4 ks		4 ks	3 ks
4		9 ks		6 ks	5 ks		4 ks	4 ks

ZMĚNY TÝKAJÍCÍ SE PRŮBĚHU HRY

Na konci hry, těsně před vypočítáním bodového zisku, si každý hráč vezme jeden strom, jednu květinu a jeden dílek terénu ze zásoby a v libovolném pořadí je umístí do své džungle.

- V této chvíli hráči nezískávají bonusy za umístění a nesmí používat jedinečná zvířata.
- Tato umístění neovlivní pozice ukazatelů na stupnicích stromů a květin.
- Pokud hráč ve své džungli nemá potřebné území na umístění stromu nebo květiny, do své džungle je neumístí.

VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE

Při hře jednoho hráče hraje hráč proti virtuálnímu soupeři, který se jmenuje Rex. Varianta pro jednoho hráče je tvořena devíti scénáři, z nichž každý má svá jedinečná pravidla nebo omezení.

CÍL HRY PŘI HŘE JEDNOHO HRÁČE

Při hře jednoho hráče se hráč snaží dosáhnout jedné z uvedených bodových hodnot, za něž získá zlatou, stříbrnou nebo bronzovou medaili. Jestliže se hráči nepodaří získat žádnou medaili, považuje se scénář za neúspěšný. Zkuste získat zlato v každém scénáři!

! Scénáře

Název **5. VYHNANÁ ZVÍŘATA** ●● — Obtížnost

Popis — Kvůli neustále se zhoršujícím klimatickým podmínkám byla nalezena strádající zvířata. Tvým cílem je najít jim vhodný prostředí a s využitím jejich schopností vytvořit prosperující džungli.

Sada základních zvířat D

Karta Rexe B

Dodatečná příprava

Během přípravy si vezmi 5 karet jedinečných zvířat a 2 z nich si vyber. Získáš počáteční semínka za obě karty, pokud možno. Obě jedinečná zvířata můžeš během hry umístit do své džungle.



160



120



90

— Bodové hodnoty

TIP: Scénáře není nutné hrát postupně. Pouze novým hráčům doporučujeme, aby nejprve několikrát odehráli první scénář a teprve poté přešli na další scénáře.

ZMĚNY PŘI PŘÍPRAVĚ HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

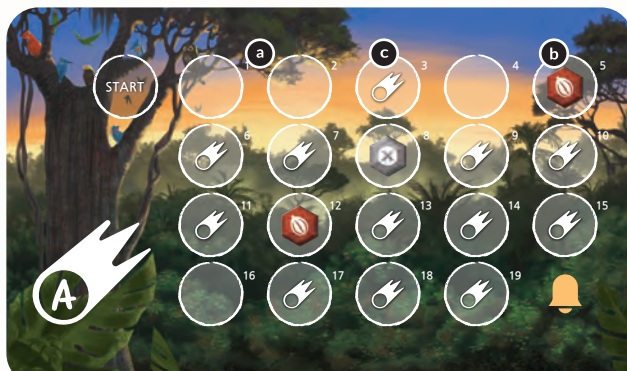
Hru připravte jako pro dva hráče podle běžných pravidel. Virtuálního soupeře (Rexe) připravte následovně:

1. Vyberte si scénář, který chcete hrát (ze stran 20–21).
2. Položte na stůl kartu Rexe stranou uvedenou ve scénáři nahoru.
3. Připravte sadu karet základních zvířat podle pokynů scénáře.
4. Vezměte jeden pytlík a vložte do něj 8 žetonů Rexe. Budeme mu říkat Rexův pytlík.
5. Připravte lodku ve stejné barvě jako Rexův pytlík.
6. Vezměte ukazatel hráče v barvě Rexova pytlíku a položte jej na políčko „START“ na kartě Rexe.
7. Ukazatele stejné barvy položte na stupnice stromů a vodních květin na vodopádu. Stupnici dílků území a rozšíření zásobárny Rex nepoužívá, zbývající ukazatele tedy vraťte do krabice.
8. Rex si nebuduje vlastní džungli, takže pro něj nemusíte chystat dílek území ani jedinečné zvíře.
9. Některé scénáře vyžadují dodatečnou přípravu, ta je vždy popsána u konkrétního scénáře.



4. VARIANTY HRY

ZMĚNY PŘI HŘE

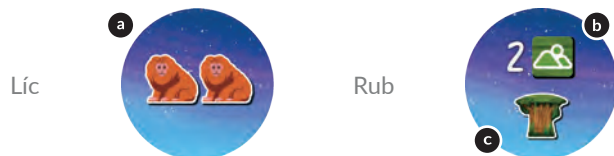


Hráč odehraje 20 tahů po sobě. Vždy po fázi úklidu musí hráč posunout ukazatel na kartě Rexe na následující pole **a**.

Na kartě Rexe jsou některá pole označena symbolem bonusu **b**. Jakmile na takové pole hráč posune ukazatel, ihned získá uvedený bonus.

Jakmile hráč posune ukazatel na pole se symbolem Rexe **c**, musí z Rexova pytlíku vytáhnout jeden Rexův žeton a provést na něm vyobrazené efekty.

! Žetony Rexe



Na obou stranách žetonů Rexe jsou různé efekty. Na lici jsou vyobrazena konkrétní zvířata **a**, na rubu jsou vyobrazeny symboly karty přírody **b** a stupnice **c**.

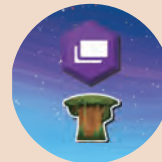
Po vytažení žetonu Rexe musí hráč provést efekty z obou stran žetonu. Líc musí **vždy** vyhodnotit jako první.

1. Hráč ze záchranné stanice odstraní (vrátí je do krabice se hrou) druh a počet zvířat uvedených na lici žetonu Rexe. V příkladu výše by hráč musel odstranit dva lvičky.

- Pokud v záchranné stanici není dostatek zvířat, odstraní hráč všechna zbývající zvířata.
- Pokud už v záchranné stanici není ani jedno zvíře, které by bylo možné odstranit, odstraní hráč vytažený žeton ze hry a vytáhne z Rexova pytlíku nový žeton, který ihned vyhodnotí.



2. Hráč odstraní kartu přírody, která odpovídá symbolu na rubu žetonu Rexe. Při zjišťování, o kterou kartu se jedná, hráč vždy v nabídce karet postupuje zleva doprava – pořadí karty je určeno číslicí vedle symbolu druhu karty. V uvedeném příkladu by hráč odstranil druhou kartu krajiny zleva. Po odložení karty z nabídky hráč ihned zaplní prázdné místo novou kartou z balíčku.



Rexovy žetony jaguára a vydry mají na zadní straně bonusový symbol pro obnovení. Pokud hráč vytáhne z pytlíku takový žeton, může tento efekt využít, ale také nemusí.

3. Hráč posune Rexův ukazatel na stupnici uvedené na zadní straně žetonu. V uvedeném příkladu by hráč posunul Rexův žeton na stupnici stromů o jedno pole.

- Rex nezískává bonusy ze stupnic, může však hráči znemožnit získat jednorázový bonus, pokud se na něj přesune dříve než hráč.
- Pokud by nastala situace, že Rexův ukazatel nebude možné dále posunout na stupnici, ukazatel se neposune.

4. Jakmile hráč provede všechny efekty Rexova žetonu, odloží jej do Rexovy loďky.

5. Pokud jsou poté v Rexově loďce tři žetony, vrátí hráč tyto žetony do Rexova pytlíku.

POZNÁMKA: Na žetony v Rexově loďce se hráč může kdykoliv podívat.

KONEC HRY

Jakmile hráč přesune ukazatel na kartě Rexe na poslední pole (označené zvonečkem), hra ihned končí.

Na rozdíl od hry 2–4 hráčů hra nekončí odebráním posledního základního zvířete z páté karty. Stejně tak není na konci hry udělen bonus za ukončení hry.

Jakmile hra skončí, hráč si vypočítá **bodový zisk**. Ten zjistí tak, že od svého celkového zisku **★ vypočítaného běžným způsobem odečte bodový zisk Rexe na stupnicích stromů a vodních květin**. Poté výsledek porovná s bodovými hodnotami u scénáře, aby zjistil, jestli se mu podařilo získat medaili.

PŘÍKLAD: Hráč dohrál scénář 2, Malincí kamarádi, a na konci hry získal 140 **★**. Od tohoto výsledku odečte **★**, které získal Rex za pozici svých ukazatelů na stupnicích stromů a vodních květin. Pokud by tedy Rexovy ukazatele byly na obou stupnicích na poli s hodnotou 8 **★**, hráč by od 140 odečetl 16 a jeho celkový výsledek ve scénáři by byl 124 **★**. Za takový výsledek by v tomto scénáři získal stříbrnou medaili.

4. VARIANTY HRY

1. PRVNÍ MISE

Vítejte ve variantě pro jednoho hráče. Dokončete první misi, abyste se s touto variantou co nejlépe seznámili.

Sada základních zvířat libovolná

Karta Rexe A

Dodatečná příprava hry

V tomto scénáři není žádná dodatečná příprava. Vyberte si libovolnou sadu základních zvířat a pokuste se dosáhnout co nejvyššího počtu bodů.



140 ★



100 ★



70 ★

2. MALINCÍ KAMARÁDI

Tato oblast Amazonského pralesa je bohatě osídlena hmyzí populací. Vybudujte co nejlepší džungli založenou na hojné přítomnosti hmyzu.

Sada základních zvířat C

Karta Rexe B

Dodatečná příprava hry

Před prvním tahem si doberte tři karty hmyzu. Karty, které stojí 5 nebo více, odložte a místo nich si doberte jiné. Tento postup opakujte, dokud nebudete mít tři karty, které stojí méně než 5 . Z těchto tří karet si jednu vyberte a zbývající odložte. Postup ještě třikrát zopakujte tak, abyste na začátku hry měl/a čtyři karty hmyzu.

Dodatečná pravidla

Kdykoliv v průběhu hry můžete jedenkrát za tah zdarma použít jednu z těchto karet. Kartu po použití odložte na odkládací balíček.



160 ★



120 ★



90 ★

3. PRAVĚKÝ LES

Jedním z hlavních důvodů, proč je amazonský deštný prales tak prospěšný, je to, že je domovem nejrozmanitějších forem života na Zemi. Vytvořte fungující džungli, kde se bude dařit všem možným zvířatům.

Sada základních zvířat D

Karta Rexe A

Dodatečná pravidla

Při závěrečném bodování si odečtete 20 ★ za každý druh základního zvířete, který se nevyskytuje ve vaší džungli.



140 ★



100 ★



70 ★

4. PŘEKRÁSNÉ PROSTŘEDÍ

Tentokrát dostanete zadání dopředu a vzhledem k okolnímu prostředí bude třeba důkladnější plánování než obvykle. Věnujte trochu času také tomu, abyste si prohlédli okolní krajinu.

Sada základních zvířat A

Karta Rexe A

Dodatečná příprava hry

Před prvním tahem si doberte tři karty krajiny a jednu z nich si zdarma položte před sebe. Pokud si vyberete kartu, která stojí 6 nebo méně, vezměte si jedno semínko. Zbývající karty odložte.

Postup ještě dvakrát zopakujte tak, abyste na začátku hry měl/a tři karty krajiny.

Tyto tři karty krajiny se nezapočítávají do limitu karet krajiny, které můžete během hry získat.



180 ★



130 ★



100 ★

5. VYHNANÁ ZVÍŘATA

Kvůli tomu, že klimatické podmínky se neustále zhoršují, se mnohá zvířata často ocitají bez domova. Vaším cílem je najít jim vhodná prostředí a s využitím jejich schopností vytvořit vzkvétající džungli.

Sada základních zvířat D

Karta Rexe B

Dodatečná příprava hry

Během přípravy si vezměte pět karet jedinečných zvířat a vyberte si dvě z nich. Pokud obě karty přinášejí počáteční semínko, získáte obě. Obě jedinečná zvířata můžete během hry umístit do své džungli.



160 ★



120 ★



90 ★

4. VARIANTY HRY

6. TĚSNÉ PROPOJENÍ ●●

Interakce mezi různými organismy jsou velmi důležité nejen z hlediska potravního řetězce, ale také z hlediska genetické výměny mezi druhy. Vaším úkolem je revitalizovat oblast, v níž tato interakce ustala.

Sada základních zvířat B

Karta Rexe B

Dodatečná příprava hry

Před začátkem svého prvního tahu vezměte jaguára z krabice (ne ze záchranné stanice) a umístěte ho do své džungle při dodržení podmínek umístění. Tímto umístěním nemůžete získat bonus za umístění.

POZNÁMKA: Pro herní účely se tento jaguár od ostatních jaguárů nijak neliší. V tomto scénáři budete moci umístit až 4 jaguáry.

Dodatečná pravidla

Zvířata do své džungle musíte **vždy** umístit tak, aby sousedila s jiným zvířetem. Jinak není možné zvíře přemístit ani umístit.



160 ★



110 ★



80 ★

7. PŘEMNOŽENÍ ●●

Počet tvorů obývajících džungli se díky našemu úsilí výrazně zvýšil. Přemnožené druhy v některých stanovištích však způsobují ekologické problémy. Při plnění této mise se s přemnoženými druhy musíte vypořádat.

Sada základních zvířat A

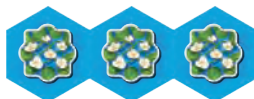
Karta Rexe A

Dodatečná pravidla

Na konci hry si odečtete 5 ★ za každý organismus, který sousedí se stejným organismem.

POZNÁMKA: Budete-li nějaké body odečítat, vždy to bude nejméně 10 ★.

PŘÍKLAD: Za tři vodní květiny umístěné v řadě byste odečítal/a 15 ★.



140 ★



100 ★



70 ★

8. OPUŠTĚNÉ PASTVINY ●●●

Tentokrát navštívíme oblast, jež dříve bývala pastvinami. Oblast je pro původní druhy téměř neobyvatelná, neboť jsou v ní vyčerpány všechny zdroje. Zdá se však, že alespoň na okrajích pastvin snad ještě nějaké zdroje zbývají. Mějte to na paměti při plnění tohoto projektu.

Sada základních zvířat C

Karta Rexe B

Dodatečná pravidla

Získáte 3 ★ za každé zvíře umístěné na okrajovém hexu své džungle.



Okraj džungle

POZNÁMKA: Při budování džungle se mohou objevit volná místa. Hexy sousedící s volnými místy se rovněž považují za okrajové.



150 ★



110 ★



80 ★

9. VYČERPANÝ ROZPOČET ●●●

Projekt obnovy Amazonského pralesa se chýlí ke konci a původní rozpočet je téměř vyčerpán. Kvůli napjatému rozpočtu nebude snadné rozšiřovat území. Vytvořte co nejrozmanitější džungli s omezenými prostředky.

Sada základních zvířat B

Karta Rexe B

Dodatečná příprava hry

Během přípravy hry umístěte svůj ukazatel na třetí pole stupnice dílků území (místo na první).

Dodatečná pravidla

Při závěrečném bodování si odečtete 1 ★ za každý neobsazený hex ve své džungli.



130 ★



90 ★



60 ★

5. POPIS KARET

KARTY ZÁKLADNÍCH ZVÍŘAT

- Tento oddíl nemusíte před hraním hry číst celý. Slouží k tomu, aby hráčům vysvětlil některé složitější efekty karet.
- Listovnice a datel mají podobné efekty, takže bude z každé sady vždy popsán pouze jeden z obou druhů.
- Ara a kajman mají podobné efekty, takže bude z každé sady vždy popsán pouze jeden z obou druhů.
- Podrobný popis karet zvířat ze sady A najdete na stranách 16–17.

GYDRA B



- V tomto příkladu jsou dvě vydry umístěné v jednom prostředí. Ve stejném prostředí je s vydrami umístěno dalších šest organismů (2 květiny, 1 ara, 2 kajmani a 1 tukan), každá vydra tak hráči přinese 6. Celkem tedy za dvě vydry $2 \times 6 = 12$.
- Při počítání organismů se nepočítají vydry.
- Do počtu organismů ve stejném prostředí se započítávají i velká zvířata, která do prostředí zasahují jen částečně (jako například arové a kajmani).
- Za jednu vydru ze sady B je možné získat nejvíce 15, a to i v případě, že by hráč měl ve stejném prostředí 16 nebo více organismů.



JAGUÁR B



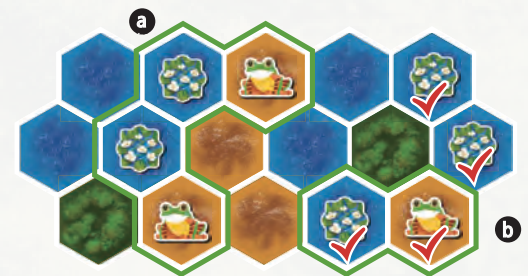
- Jaguár **a** sousedí se čtyřmi různými organismy (kajmanem, stromem, tukanem a květinou). Přinese tedy hráči 12 (4×3).
- Jaguár **a** sousedí se dvěma tukany, ale boduje se pouze jeden ze dvou tukanů, protože podmínka na kartě vyžaduje „různé“ organismy.
- Jaguár **b** sousedí s jaguárem **a**, ale bodovací podmínka říká, že ostatní jaguáři se nepočítají.
- Jaguár **b** sousedí celkem se třemi organismy, a hráči tak přinese 9 (3×3).
- Jaguár může přinést hráči nejvíce 15, a to i kdyby sousedil se šesti nebo více organismy.



LISTOVNICE B



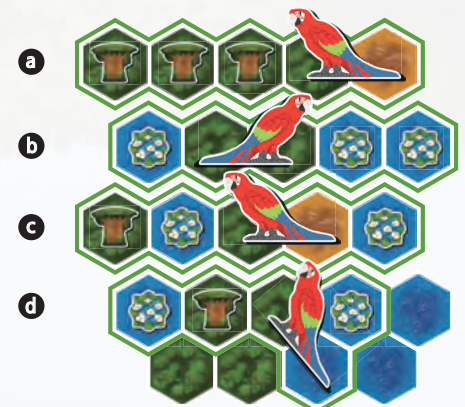
- Tvar skupiny může být libovolně otočen, proto skupina **a** splňuje podmínky tvaru o hodnotě 9.
- Ukazují 1 listovnici a 3 květiny, které tvoří třetí tvar. Ten však nesplňuje podmínku, že musí obsahovat alespoň tolik listovnic jako květin.
- Skupina **b** tak splňuje pouze podmínku pro první tvar a přinese hráči 3.



ARA B



- Směr natočení arů ani pořadí organismů v řadě nejsou důležité.
- Skupina musí být složena z jednoho aru a rostlin. Může tedy obsahovat aru a stromy, aru a květiny, nebo aru a květiny i stromy.
- Skupiny **a**, **b** a **c** odpovídají třetímu tvaru a každá přinese hráči 10.
- Skupina **d** má jiný tvar, než je uvedeno na kartě, a proto nepřinese hráči žádné.

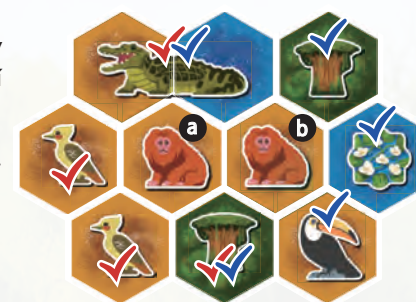


5. POPIS KARET

LVÍČEK B



- Lvíček **a** sousedí se čtyřmi organismy – kajmanem, stromem a dvěma datly. Přinese tedy hráči 4 . Ostatní lvíčky se při tomto bodování nepočítají, takže i přesto, že lvíček **a** sousedí se lvíčkem **b**, nepřinesou si navzájem žádné body.
- Lvíček **b** sousedí s jedním kajmanem, dvěma stromy, jednou květinou a jedním tukanem. Hráči tak přinese 5 . Lvíček **a** se pro toto bodování nepočítá.



TUKAN B



- Sousedí-li tukan při umístění s alespoň jedním stromem, hráč získá bonus *Zisk semínka*. Sousedí-li s jednou nebo více květinami, získá hráč bonus *Dobráni*. Sousedí-li jak se stromem, tak s květinou, získá hráč obě odměny.
- Pokud by tukan sousedil s více než jedním stromem, stále by hráč získal jen jedno semínko.
- Pokud by hráč umístil tukana podle příkladu vpravo, získá jak bonus *Zisk semínka*, tak bonus *Dobráni*.
- Na konci hry přinese každý tukan 4 .



KAJMAN C



- Kajman je umístěn v říčním a mokřadním prostředí. Celkový počet květin v těchto prostředích je čtyři. Celkový počet zvířat v těchto prostředích je pět. Celkem tedy v prostředích, v nichž je kajman umístěn, najdeme čtyři páry květin a zvířat. Kajman tak přinese 7 .
- Podmínku splňují i velká zvířata, která jsou v kajmanově prostředí umístěna jen částečně. V tomto případě se ara počítá, jako by byl v kajmanově říčním prostředí.

POZNÁMKA: Zvířata a rostliny tvořící pár spolu nemusí sousedit.



VYDRA C



- Ve stejném říčním prostředí jako vydra je umístěno dalších pět různých organismů (květina, tukan, kajman, lvíček a pásovec). Vydra tak hráči přinese 10 (2 × 5 organismů). Protože podmínka na kartě říká „každý různý organismus“, počítá se pouze jeden z obou tukanů v tomto prostředí.
- Při počítání různých organismů v prostředí se nepočítají vydry.



JAGUÁR C



- S jaguárem **a** sousedí čtyři rostliny a tři zvířata (dva lvíčky a jeden kajman), to znamená, že s jaguárem sousedí tři páry rostlin a zvířat. Jaguár tak hráči přinese 12 (3 páry × 4).
- Při bodování této karty se nepočítají jaguáři. Jaguár **b** se tedy nepočítá při bodování jaguára **a** a naopak.



5. POPIS KARET

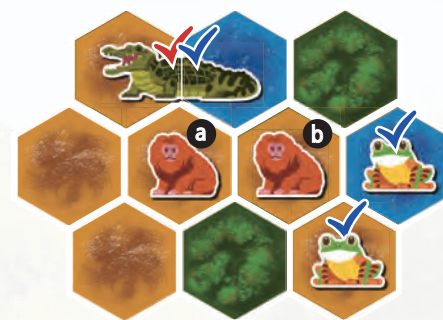
LVÍČEK C

Každý přinese podle počtu sousedních .
 se nepočítají.

1	3
2	4
3+	5

C | 3x4

- Lvíček **a** přinese 3 , protože sousedí s jedním kajmanem . Při bodování se nepočítají lvíčky, takže lvíček **b** se nepočítá, přestože sousedí se lvíčkem **a**.
- Lvíček **b** přinese 5 , protože sousedí s jedním kajmanem a dvěma listovnicemi . Lvíček **a** se opět nepočítá.



TUKAN C

Každý přinese 4 .
 Při umístění získáš bonus podle typu hexu, na něj je umístěn.

4

C | 2x4

- Umístí-li hráč tukana na vyobrazený hex, získá *Dobráni* jako bonus za umístění a zároveň získá bonus *Zisk semínka* za to, že tukana umístil do lesního prostředí.
- Na konci hry hráč získá 4 za každého tukana ve své džungli.



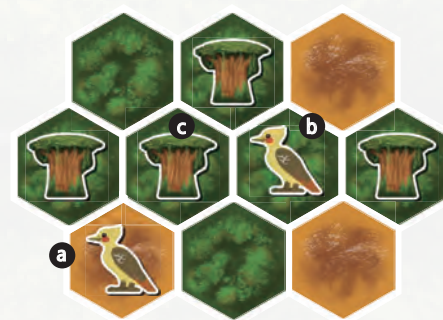
DATEL C

Každý přinese podle počtu sousedních .

1	3
2	4
3+	5

C | 3x4

- Za datla **a** hráč získá 4 , protože sousedí se dvěma stromy.
- Za datla **b** hráč získá 5 , protože sousedí se třemi stromy.
- Tyto bodovací podmínky se netýkají skupiny, a proto může být jeden strom započítán vícekrát. Strom **c** sousedící s oběma datly se tak počítá při bodování obou datlů.



VYDRA D

Každá přinese 3 za každé prostředí sousedící s jejím prostředím tvořené alespoň čtyřmi hexy.

→ 3 (Max. 15)

D | 3+

- Vydra je umístěna v mokřadním prostředí, které sousedí se šesti dalšími prostředími. Čtyři z těchto šesti prostředí jsou tvořena čtyřmi nebo více hexy. Za vydru tak hráč získá celkem 12 (3 × 4 prostředí).
- Za vydru může hráč získat nejvíce 15 , a to i kdyby s jejím prostředím sousedilo více než šest prostředí tvořených čtyřmi hexy.



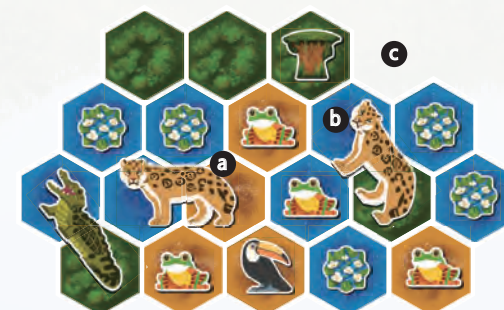
JAGUÁR D

Každý přinese 15 , pokud nesousedí s jiným a zároveň jsou všechny s ním sousedící hexy obsazeny.

15

D | 3+

- Všechny hexy sousedící s jaguárem **a** jsou obsazeny a jaguár **a** nesousedí s žádným jiným jaguárem. Za jaguára **a** tak hráč získá 15 .
- Jaguár **b** sousedí s oblastí bez dílku území **c**. Tím pádem není obsazeno všech osm sousedních hexů a hráč nezíská žádné .
- V případě, že by jaguár sousedil s jiným jaguárem, hráč by ani za jednoho z těchto jaguárů nezískal žádné .



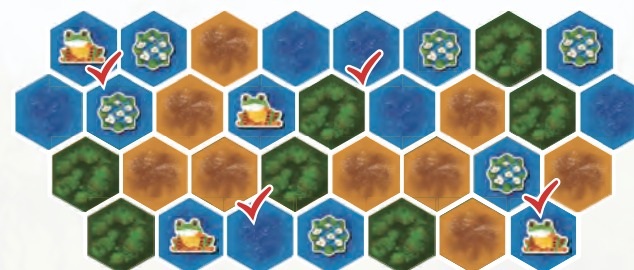
5. POPIS KARET

LISTOVNICE D

Každé říční prostředí s alespoň 1 a alespoň 1 přinese 4 .

D | 3x4

- Na obrázku vpravo jsou označena čtyři prostředí. V každém z nich jsou umístěny jak listovnice, tak květiny. V tomto případě by tak hráč získal 16 (4 prostředí \times 4 .)
- Přestože se v některých říčních prostředích nachází více dvojic listovnic a květin, počítá se každé prostředí pouze jedenkrát.



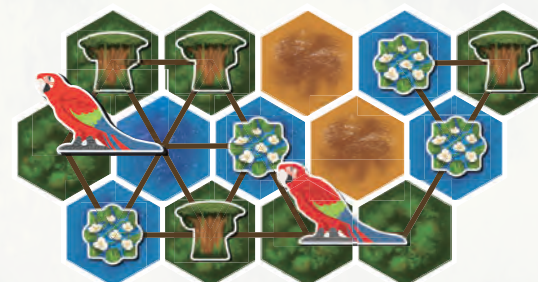
ARA D

Každý přinese podle počtu v jeho společenství.

2	6
4	7
6	8
8 a	9
10	10
12+	11

D | 3+

- V tomto příkladu tvoří společenství dva arové, čtyři stromy a čtyři vodní květiny, které spolu vzájemně sousedí. Celkem je ve společenství osm stromů a vodních květin, takže každý ara v tomto společenství přinese hráči 9 **a**. Celkem tedy oba arové v tomto příkladu přinesou hráči 18 .



LVÍČEK D

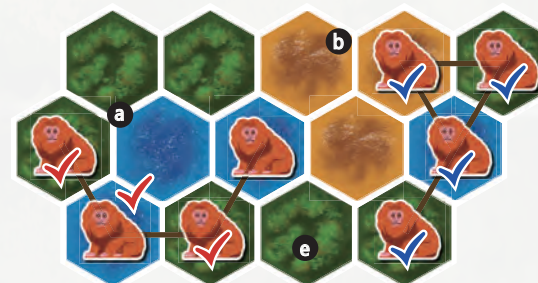
Každé společenství přinese podle počtu prostředí, v nichž se společenství nachází.

1	2
2	6
3 c	12
4 d	20
5	30

6 za každé další prostředí.

D | 3+

- Společenství lvíčků **a** je umístěno celkem ve třech prostředích , přinese tak hráči 12 **c**. Společenství lvíčků **b** je umístěno celkem ve čtyřech prostředích , a přinese tak hráči 20 **d**.
- Jedno prostředí se může současně počítat při bodování různých společenství lvíčků. V tomto příkladu je lesní prostředí **e** započítáno při bodování společenství lvíčků **a** i **b**.
- Pokud by hráčovo společenství lvíčků bylo umístěno například v sedmi prostředích, získal by hráč $30 + 6 + 6 = 42$.



TUKAN D

Každý přinese 4 . Při umístění získá až 2 bonusy ze sousedních neobsazených hexů.

D | 2x4

- Pokud by hráč umístil tukana tak, jak je znázorněno na obrázku vpravo, získal by při jeho umístění dva ze tří sousedních bonusů dle své volby.
- Získá-li hráč více bonusů, může si zvolit pořadí, v jakém je využije.
- Pokud tukan při umístění sousedí pouze s jedním bonusem, získá hráč pouze jeden.
- Na konci hry hráč získá 4 za každého tukana ve své džungli.



5. POPIS KARET

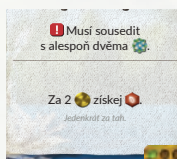
KARTY JEDINEČNÝCH ZVÍŘAT

Schopnosti všech jedinečných zvířat může hráč využít pouze jedenkrát za tah, počínaje tahem, v němž své jedinečné zvíře umístil.



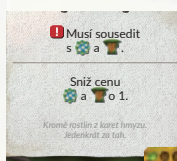
ANAKONDA

- Po umístění anakondy může hráč jedenkrát za tah provést akci *Umístění zvířete* o 1 levněji. Např. za umístění tukana, který stojí 5 a 2, by hráč zaplatil 4 a 2.



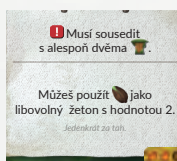
DELFIŇOVEC

- Po umístění delfínovce může hráč jedenkrát za tah koupit 1 semínko za 2 mince.



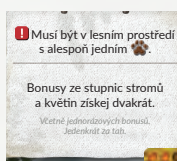
HOACIN

- Po umístění hoacina může hráč jedenkrát za tah využít slevu 1 při provádění akce *Umístění stromu* / *Umístění vodní květiny*.
- Pokud hráč k umístění stromu nebo květiny použije kartu hmyzu (např. Strašilku), nemůže při nákupu této karty hoacinovu slevu využít.



LEGUÁN

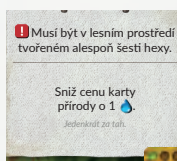
- Po umístění leguána může hráč jedenkrát za tah použít jedno semínko, jako by mělo hodnotu 2 (namísto obvyklé hodnoty 1). Může tak umístit například aru, který stojí 6 a 2, zaplacením 4, 2 a jednoho semínka.



LENOCHOD

- Po umístění lenochoda může hráč jedenkrát za tah získat jeden bonus na stupnici květin nebo stromů dvakrát.
- Lenochodova schopnost se týká všech bonusů na stupnicích včetně jednorázových.

PŘÍKLAD: Pokud by hráč ve svém tahu posunul svůj ukazatel na stupnici květin na poslední pole, musel by si vybrat, který z bonusů získá dvakrát (buď *Dobráni*, nebo *Zisk semínka*).



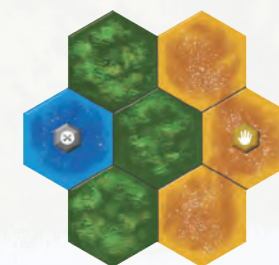
MRAVENEČNÍK

- Po umístění mravenečníka může hráč jedenkrát za tah koupit kartu přírody o 1 levněji.



PÁSOVEC

- Po umístění pásovce může hráč jedenkrát za tah při provedení akce *Umístění dílku území* získat jeden bonus z nově umístěného dílku. Z dílku vpravo by si tak hráč mohl vybrat buď bonus *Zničení*, nebo *Dobráni*.



TEREKA

- Po umístění tereky může hráč jedenkrát za tah získat bonus *Zisk semínka*, pokud získá bonus *Dobráni*. Bonus *Dobráni* může získat jako bonus za umístění, bonus ze stupnic, jednorázový bonus ze stupnic nebo bonus získaný za umístění tukana. Tuto schopnost hráč nemůže využít, pokud by bonus *Dobráni* získal díky kartě hmyzu. Například nelze použít efekt tereky při použití karty *Koník* napravo, která umožní znovu využít efekt tukana, díky němuž by hráč mohl získat bonus *Dobráni*.
- Efekt tereky platí až po jejím umístění, není tedy možné získat semínko umístěním tereky na bonus *Dobráni*.



5. POPIS KARET

KARTY KRAJINY

Všechny karty krajiny jsou obodovány na základě uspořádání hráčovy džungle. Jednotlivé karty budou vysvětleny na příkladu džungle na obrázku níže.



- Hejno:** Získáš 7 ★ podle počtu ptáků ve své džungli. V příkladu výše by tak hráč získal 7 ★.
- Kajmaní mláďata:** Vyber jednoho z kajmanů ve své džungli a oboduj jej podruhé.
- Aří mláďata:** Vyber jednoho z arů ve své džungli a oboduj jej podruhé.
- Lviččí mláďata:** Získáš 2 ★ za každého lvička ve své džungli. V příkladu výše jsou v džungli tři lvičci, a hráč by tak získal 6 ★.
- Tukaní mláďata:** Získáš 2 ★ za každého tukana ve své džungli. V příkladu výše jsou v džungli dva tukani, a hráč by tak získal 4 ★.
- Rušná džungle:** Získáš 7 ★ podle celkového počtu zvířat ve své džungli. V příkladu výše by hráč získal 7 ★ (za celkem 16 zvířat).
- Studenokrevní:** Získáš 5 ★ podle celkového počtu plazů ve své džungli. V příkladu výše by hráč získal 5 ★ (za celkem tři plazy).
- Malá džungle:** Získáš 3 ★ za každé pole napravo od svého ukazatele na stupnici dílků území. V příkladu níže by tedy hráč získal 9 ★.



- Hustý porost:** Získáš 5 ★ podle celkového počtu stromů ve své džungli. V příkladu výše by hráč získal 5 ★ (za celkem pět stromů).
- Rozmanitost:** Získáš 2 ★ za každý druh zvířete umístěný ve své džungli. V příkladu výše by hráč získal 16 ★ (za celkem osm druhů zvířat).
- Opeření kamarádi:** Získáš 3 ★ za každou dvojici datla a ary ve své džungli. V příkladu výše by hráč získal 6 ★ (za celkem dvě dvojice).
- Květena:** Získáš 2 ★ podle celkového počtu květin ve své džungli. V příkladu výše by hráč nezískal žádné ★ (má pouze dvě květiny).
- Provázanost:** Získáš 10 ★ podle velikosti druhého největšího prostředí ve své

džungli. V příkladu vlevo je druhé největší prostředí mokřadní prostředí **a** tvořené deseti hexy, hráč tak získá 10 ★.

- Členitost:** Získáš 7 ★ podle počtu prostředí tvořených alespoň čtyřmi hexy ve své džungli. V příkladu vlevo by hráč získal 7 ★ za celkem 4 prostředí požadované velikosti.
- Žabí mláďata:** Získáš 2 ★ za každou listovnici ve své džungli. V příkladu vlevo jsou dvě listovnice, a hráč by tak získal 4 ★.
- Rozpínavá džungle:** Získáš 10 ★ podle počtu neobsazených hexů ve své džungli. V příkladu vlevo by hráč získal 10 ★ za 13 neobsazených hexů.
- Svět obrů:** Získáš 10 ★ podle počtu velkých zvířat ve své džungli. V příkladu vlevo by hráč získal 10 ★ za 6 velkých zvířat.
- Hnízda:** Získáš 2 ★ za každou dvojici ptáka a plazu ve své džungli. V příkladu vlevo by hráč získal 6 ★ (za celkem tři dvojice).
- Ptáčata:** Získáš 2 ★ za každého datla ve své džungli. V příkladu vlevo jsou dva datli, a hráč by tak získal 4 ★.
- V pralese:** Získáš 0 ★ podle počtu zvířat v lesních prostředích ve své džungli. V příkladu vlevo by hráč nezískal žádné ★, protože v lesním prostředí má pouze šest zvířat. Velké zvíře, jako například ara **b**, se počítá, i když do lesa zasahuje jen částečně.
- V mokřadech:** Viz kartu 20 – V pralese.
- V řece:** Viz kartu 20 – V pralese.
- Jaguáří mláďata:** Vyber jednoho z jaguárů ve své džungli a oboduj jej podruhé.
- Na jednom místě:** Získáš 2 ★ za každý různý organismus v jednom vybraném prostředí. V příkladu vlevo by si hráč vybral mokřadní prostředí **a** a získal by 10 ★ za 5 druhů organismů v tomto prostředí.
- Savci:** Získáš 8 ★ podle počtu savců ve své džungli. V příkladu vlevo by hráč získal 8 ★ za 7 savců.
- U květin:** Získáš 2 ★ za každý různý organismus sousedící s jednou vybranou květinou. V příkladu vlevo by si hráč vybral květinu **c** a získal by 6 ★ za 3 druhy sousedních organismů (lviček, jaguár a listovnice).
- U stromů:** Získáš 2 ★ za každý různý organismus sousedící s jedním vybraným stromem. V příkladu vlevo by si hráč vybral strom **d** a získal by 8 ★ za 4 druhy sousedních organismů (strom, datel, vydra a lviček).
- Vydří mláďata:** Vyber jednu z vyder ve své džungli a oboduj ji podruhé.
- Drápky a tlapy:** Získáš 2 ★ za každou dvojici savce a plazu ve své džungli. V příkladu výše by hráč získal 6 ★ (za celkem tři dvojice).
- Projížďka:** Získáš 2 ★ za každou kartu krajiny včetně této. Hráč může mít nejvíce čtyři karty krajiny, takže za tuto kartu může získat nejvíce 8 ★.
- Semínka:** Získáš 3 ★ za každé nevyužitá semínko. Tyto ★ získáš navíc k obvyklému 1 ★ za každé semínko na konci hry.
- Svět drobečků:** Získáš 7 ★ podle počtu malých zvířat ve své džungli. V příkladu vlevo by hráč získal 7 ★ za 10 malých zvířat.
- Říční partáci:** Získáš 3 ★ za každou dvojici listovnice a kajmana ve své džungli. V příkladu výše by hráč nezískal žádné ★, protože nemá v džungli žádného kajmana.

5. POPIS KARET

34. **Okolí:** Získáš 2 ★ za každý různý organismus sousedící s jedním vybraným zvířetem. V příkladu na předchozí straně by si hráč vybral lvíčka 🐾 a získal by 10 ★ za 5 druhů sousedních organismů (strom, jaguár, datel, listovnice a květina).
35. **Veletok:** Získáš ★ podle počtu hexů v největším říčním prostředí ve své džungli. V příkladu na předchozí straně by hráč nezískal žádné ★, protože jeho největší říční prostředí je tvořené jen pěti hexy.
36. **Hluboké močály:** Viz kartu 35 – Veletok.
37. **Rozsáhlý prales:** Získáš ★ podle počtu hexů v největším lesním prostředí ve své džungli. V příkladu na předchozí straně by hráč získal 6 ★ za lesní prostředí 🌳 tvořené třinácti hexy.
38. **Stromoví přátelé:** Získáš 3 ★ za každou dvojici lvíčka a tukana ve své džungli. V příkladu na předchozí straně by hráč získal 6 ★ (za celkem dvě dvojice).
39. **Trojice:** Získáš 3 ★ za každou trojici ptáka, savce a plazu ve své džungli. V příkladu na předchozí straně by hráč získal 9 ★ (za celkem 3 trojice).
40. **Zeleň:** Získáš 2 ★ za každou dvojici stromu a květiny ve své džungli. V příkladu na předchozí straně by hráč získal 4 ★ (za celkem 2 dvojice).
41. **Teplotkrevní:** Získáš 2 ★ za každou dvojici ptáka a savce ve své džungli. V příkladu na předchozí straně by hráč získal 12 ★ (za celkem 6 dvojic).
42. **Vodopád:** Na konci hry získáš 3 ★ za každou stupnici na vodopádu, na níž je tvůj ukazatel nejdál (i pokud tvůj ukazatel sdílí pole s ukazatelem jiného hráče). Při hře jednoho hráče má soupeř ukazatele jen na stupnicích stromů a květin. Na ostatních stupnicích se považuje hráčův ukazatel za ukazatel, který je na stupnici nejdál.
14. **Stonoha:** Vyber si dva různé z bonusů *Získ semínka*, *Dobráni* a *Zničení* a v libovolném pořadí je vyhodnoť.
15. **Strašilka:** Vezmi si ze zásoby jeden strom a umísti jej podle pravidel do své džungle. Svůj ukazatel na stupnici stromů neposouvej.
16. **Kosmeta:** Vezmi si jedno malé zvíře ze záchranné stanice a umísti jej podle pravidel do své džungle.
- 17.–18. **Herkules:** Získej bonus *Zničení*.
- 19.–20. **Housenka:** Vyhodnoť bonus *Zničení* a poté si ze zásobníku vezmi žeton stejného druhu s hodnotou o jedna vyšší. Ten odlož do své loďky. Pokud by hráč zničil žeton hodnoty 4, žádný žeton nezíská (ve hře nejsou žetony vyšší hodnoty).
- 21.–22. **Mravenec:** Vezmi si ze zásobárny libovolný žeton hodnoty 3 a odlož jej do své loďky.
- 23.–24. **Vroubenka:** V tomto tahu můžeš umístit do své džungle zvíře se slevou 2 🍎.
- 25.–27. **Pterochrozini:** Získej bonus *Umístění dílku terénu*.
28. **Lycorea:** Získáš jedno semínko za každé dvě květiny ve své džungli.
- 29.–30. **Koník:** Vyber jednoho tukana ve své džungli a ihned znovu využij jeho okamžitý efekt. Hráč pomocí této karty nezíská bonus za umístění, protože tukan je již umístěn.
- 31.–32. **Morfo:** Získej bonus *Získ semínka* a *Dobráni*.
- 33.–34. **Včela:** Získej dvakrát bonus *Získ semínka*.
- 35.–36. **Kobylka:** V tomto tahu získáš jedenkrát slevu 3 🍎 při provádění akce *Umístění dílku území*.
- 37.–38. **Kudlanka:** Odlož libovolný počet žetonů ze své herní oblasti a dober si stejný počet žetonů z pytlíku.
39. **Vážka:** Vezmi ze zásoby jednu květinu a umísti ji do své džungle. Květinu můžeš umístit pouze na neobsazený říční hex. Svůj ukazatel na stupnici květin neposouvej.
40. **Sklípan:** Vezmi ze záchytné stanice jedno velké zvíře a umísti je do své džungle podle běžných pravidel.
- 41.–42. **Ostnohřbetka:** Získej bonus *Přemístění*. Při přemístění organismu na hex s bonusem za umístění jej ihned získej. Organismus nesmí být umístěn zpět na místo, z něhož je přemístován, jen kvůli zisku bonusu na jeho hexu. Tímto přemístěním se nevyhodnotí okamžitý efekt tukana.
- 43.–44. **Cikáda:** Dober si libovolný žeton ze svého pytlíku. V případě, že je pytlík prázdný, postupuj podle běžných pravidel (doplň pytlík) a teprve poté vyhodnoť tento efekt.
- 45.–46. **Mandelinka:** Dober si libovolný žeton ze svého pytlíku a znič jej. V případě, že je pytlík prázdný, tento efekt se nevyhodnocuje.
- 47.–48. **Vosa:** Získej dvakrát bonus *Získ semínka*, ostatní hráči získají bonus *Získ semínka*. Pokud již hráč má čtyři semínka, tento efekt nevyhodnotí. Při hře jednoho hráče tento efekt vyhodnotí pouze hráč – Rex nedostane nic.



KARTY HMYŽU

Všechny karty hmyzu jsou vyhodnoceny na základě uspořádání hráčovy džungle.

- 1.–2. **Palovčik:** Vyber si až dva bonusy za umístění z neobsazených hexů ve své džungli a v libovolném pořadí vyhodnoť jejich efekty. Pokud je ve tvé džungli jen jeden neobsazený hex s bonusem, můžeš vyhodnotit pouze jeden.
3. **Zákeřnice:** Vezmi ze zásoby jeden strom a jednu květinu a umísti je do své džungle. Strom můžeš umístit pouze na neobsazený lesní hex a květinu pouze na neobsazený říční hex. Svě ukazatele na odpovídajících stupnicích neposouvej.
4. **Cithaerias:** Získáš jedno semínko za každou třídu zvířat (ptáci, savci, plazi) ve své džungli. Ve hře jsou tři třídy, takže můžeš získat nejvíce tři semínka.
- 5.–6. **Paraponera:** Vezmi si ze zásobárny jeden žeton hodnoty 4 a odlož jej do své loďky.
- 7.–8. **Čmelák:** Vezmi si ze zásoby jedno semínko.
9. **Diaethria:** Získej jedno semínko za každé 2 stromy ve své džungli.
- 10.–11. **Vruboun:** Vezmi jeden žeton ze své loďky a vrať jej do svého herního prostoru. Máš-li prázdnou loďku, tato karta nemá žádný efekt.
- 12.–13. **Můra:** Získáš dvakrát bonus *Dobráni*.