



PODIVUHODNÁ
STVOŘENÍ



I. ÚVOD

Obchodní loď, ztracená ve vířících mlhách mořského náručí, narazila na prazvláštního tvora.

Na první pohled připomínal ptáka, tmou ovšem pronikala nadpozemská záře jeho zobáku.

Zvědaví námořníci se jej rozhodli následovat a brzy objevili neprobádaný ostrov plný roztodivných stvoření.

Podivuhodný ostrov se jen hemžil záhadnými tvory, od malých roztomilých chlupáčů až po plazy s obrovitými tesáky!

Zpráva o nově objevené zemi se brzy rozšířila do celého světa a uchvátila srdce mnoha dobrodruhů, včetně vás.

Poháněni láskou ke zvířatům a vzrušením z objevování se vydáte na tento tajuplný ostrov, protože toužíte prozkoumat jeho zázraky na vlastní kůži.

AUTOR HRY
C.W Yeom

VÝVOJ HRY
Jaewoo Bang
a Gunho Kim

ILUSTRACE
Sophia Kang

UMĚLECKÁ VEDOUČÍ
Hani Chang

REDAKCE
Lucya Lee

PLAYTESTEŘI

Naše poděkování zasluhují Brett Thompson, Greg Sherman, H.C. Harrington, Jan Adam, Lola O'Brien, Matt Hillman & HP Gaming, Byeong Hak Jeon, Cheong Heo, Daun Jeong, Eun-Joo Kim, Geonhee Lee, Geonil, Hope S. Hwang, Hyunseo Kim, Jeongrak Yoon, Jieun Kang, Jin ho Sohn, John Yeo, Jong-Hyeok Hong, Joong Sun Park, Jun Bong Lee, Jun Young Jung, Kunkuk Kim, Kwangyong Na, Kyoung Won Kim, Seokju Jeong, Seong Jae Yu, Seong Woo Yun, Seongjun Hong, Seung Pyo Hong, Su Bin Kim, Sunhyuck Chae, Woojin Yang, Yong Jun Kim, Yoobin Jin, Yoonku Kang a spousta herních skupin, které nám pomohly s testováním hry.

OBZVLÁŠTĚ DĚKUJEME PODPOROVATELŮM HRY NA KICKSTARTERU

ČESKÉ VYDÁNÍ

PŘEKLAD HRY
Daniel Knápek

GRAFICKÁ ÚPRAVA
Jakub Matlovič

JAZYKOVÁ ÚPRAVA
Eliška Pospíšilová

REDAKCE
Vladimír Smolík
a Jan Březina



BAD COMET

KARTY



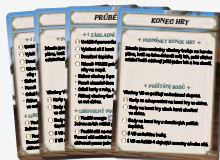
126 karet stvoření



19 karet úspěchů
5 hlavních, 7 jednodruhových
a 7 vícedruhových karet úspěchů

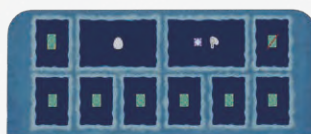


12 karet Plecháč
(pro sólový režim)



4 nápovědy

DESKY A DALŠÍ



1 deska zásoby



4 desky hráčů



1 herní plán



9 desek kapitánů



1 pytlík na vajíčka

ŽETONY



4 žetony zámků



14 destiček prostředí



20 energií



8 bodovacích žetonů



78 vajíček
11 koryšič, 11 savčích,
11 ptačích, 11 plazích, 11 rybič,
12 hmyzích, 11 dračích



16 trofejí



12 sítí na motýly



3 žetony zaměření
(pro sólový režim)



5 žetonů času



2 překryvné destičky stupnice
času (pro hru 4 hráčů)

FIGURKY



12 pomocníků
1 magnetická a 2 běžné figurky od každé barvy



24 ukazatelů
úspěchů



16 ukazatelů
surovin



4 ukazatele
bodů



1 ukazatel
času



Freya



Haoa



Macus



Cabot



Plecháč



Oktávie



Marie



Samuel



Helena

9 kapitánů
magnetické figurky

II. PŘÍPRAVA HRY

OBEGNÁ PŘÍPRAVA HRY

Příklad přravené hry pro 3 hráče



4



Stupnice času



Bodovací
stupnice

The main game board is a large, detailed illustration. At the top, there are several stacks and trays of components: a stack of cards labeled '3', a tray of 10 eggs labeled '5', a tray of snowflakes labeled 'd', a tray of white fabric pieces labeled 'e', and a tray of a red arrow labeled '2'. Below these are six cards with different icons and numbers. The central part of the board is a hexagonal grid of colored tiles (green, blue, purple, orange, yellow) with various icons. A compass rose labeled '1' is on the right. At the bottom, there are several rows of trophies and cards. A scoring scale at the very bottom consists of numbered circles from 1 to 36, with some circles containing icons or numbers. Labels 'a' through 'v' are scattered across the board, pointing to specific elements.

1 **Herní plán** je oboustranný, strana A je určena pro 1–2 hráče a strana B pro 3–4 hráče. Položte herní plán doprostřed stolu stranou odpovídající počtu hráčů vzhůru.

2 Umístěte **desku zásoby** nad herní plán.

3 Připravte **karty stvoření** na desku zásoby.

a **Balíček:** Zamíchejte všechny karty stvoření a položte je lícem dolů na příslušné pole.

b **Divočina:** Otočte 6 karet z balíčku a umístěte je lícem vzhůru do řady pod balíček. Tato oblast se nazývá **divočina**.

4 Do **pytlíku na vajíčka** vložte celkem 35 vajíček, 5 od každého druhu, a dobře je promíchejte. Pytlík s vajíčky umístěte poblíž herního plánu.



POZNÁMKA Ve hře je 7 různých druhů vajíček, do pytlíku tedy vložte celkem 35 vajíček.

5 Umístěte energie, síťe na motýly a zbývající vajíčka na desku zásoby. Tato oblast se nazývá **zásoba**.

c **Vajíčka:** Umístěte zbývající vajíčka

d **Energie**

e **Sítě na motýly**


6 Připravte **destičky prostředí** na herní plán.


f **Sloupeček destiček prostředí:** Zamíchejte všechny destičky prostředí a položte je ve sloupečku lícem dolů na příslušné pole.

g **Nabídka destiček prostředí:** Otočte 3 destičky ze sloupečku a umístěte je lícem vzhůru pod sloupeček.

7 Pro hru **4 hráčů** připravte další herní materiál následovně: (Tyto kroky při hře 1–3 hráčů přeskočte.)

h Položte 2 překryvné **destičky stupnice času** přes stupnici času natištěnou na herním plánu.





i Otočte 1 destičku prostředí ze sloupečku a umístěte ji lícem vzhůru na pole mapy se symbolem .

j Vylosujte 2 vajíčka z pytlíku a umístěte po 1 z nich na obě pole mapy se symbolem .

5 Umístěte **vajíčka** na mapu:

- Zamíchejte všech 5 **žetonů času** lícem dolů. Náhodně vyberte 2 žetony a otočte je lícem (značkami) vzhůru.

- Vylosujte vajíčka z pytlíku a umístěte po 1 z nich na každé pole mapy s **odpovídajícími značkami**.

Např.: Na 2 náhodně vybraných žetonech času otočíte značku  a značku . Vylosujete vajíčka z pytlíku a umístíte je na všechna pole mapy se značkami  a .



Žetony času

9 Připravte **stupnici času** podle ilustrace.

k Zamíchejte 2 **žetony času** vybrané v kroku 8 a položte je lícem (značkami) dolů na 2 pole stupnice času se **žlutými okraji** nejvíce vpravo.



l Zamíchejte zbývající žetony času a umístěte je lícem dolů na zbylá pole stupnice času se žlutými okraji.

POZNÁMKA Ve hře 3 hráčů použijete pouze 4 žetony času. Ne-použitý žeton času vraťte do krabice.

m Umístěte **ukazatel času** na první pole stupnice času.

10 Umístěte **trofeje** na herní plán. Počet použitých trofejí závisí na počtu hráčů.

Počet hráčů	2 hráči	3 hráči	4 hráči
	10	14	16

11 Umístěte **bodovací žetony** poblíž bodovací stupnice.

12 Umístěte na herní plán 7 **karet úspěchů** stranou odpovídající počtu hráčů vzhůru. Jelikož se však na kartách úspěchů nemohou opakovat druhy, připravte je v tomto pořadí:

n **Hlavní úspěchy** (s hnědým okrajem)

- Zamíchejte všechny karty hlavních úspěchů a náhodně umístěte po jedné z nich na každé ze 3 hnědých polí.
- Hrajete-li poprvé, doporučujeme použít karty hlavních úspěchů 1, 2 a 3, stejně jako na ilustraci na předchozí straně.

o **Vícedruhové úspěchy** (se žlutým okrajem)

- Zamíchejte všechny karty vícedruhových úspěchů, náhodně vyberte jednu z nich a umístěte ji na jedno ze 2 žlutých polí.
- Poté náhodně vyberte další kartu vícedruhového úspěchu a umístěte ji na druhé žluté pole. Přitom se však ujistěte, že se žádný druh z první karty neopakuje na kartě druhé. Pokračujte ve vybírání karet, dokud nesplníte tuto podmínku.



p **Jednodruhové úspěchy** (s tyrkysovým okrajem)

- Prohlédněte si všech 7 karet jednodruhových úspěchů a vyřadte karty odpovídající 4 druhům na kartách umístěných během kroku o.
- Zamíchejte zbývající 3 karty jednodruhových úspěchů, náhodně vyberte 2 z nich a umístěte je na tyrkysová pole.
- Kromě 7 karet úspěchů umístěných na herní plán v krocích n až p se zbývající karty úspěchů v aktuální partii nepoužijí. Vraťte je do krabice.

POZNÁMKA Na kartách vícedruhových a jednodruhových úspěchů byste měli vidět 6 různých, neopakujících se druhů.



PŘÍPRAVA HRÁČŮ

13 Každý hráč si vybere barvu a vezme si následující herní materiál ve zvolené barvě:

- q** Desku hráče, kterou umístí před sebe.
- r** 3 figurky pomocníků, které umístí vedle své desky hráče.
- s** 6 ukazatelů úspěchu, které umístí na políčka v levé části své desky hráče.
- t** 4 ukazatele surovin, které umístí na stupnice surovin, čímž označí, že má 1 kus od každé suroviny. Jinými slovy, každý hráč umístí ukazatele surovin na políčka označená číslicí 1 (druhé políčko zleva) každé stupnice surovin na své desce hráče.
- u** 1 ukazatel bodů, který umístí na ilustraci loď poblíž bodovací stupnice (viz str. 4).

14 Rozdejte každému hráči 2 náhodné desky kapitánů. Každý hráč si z těchto 2 desek jednu vybere a umístí ji na svou desku hráče. Nepoužité desky kapitánů vraťte do krabice.

POZNÁMKA Pokud jsou všichni hráči se hrou dobře obeznámeni, můžete kroky 14 a 15 provést najednou.

15 Každý hráč si dobere 8 karet stvoření z balíčku. Vybere si 4 karty, které si nechá v ruce, a zbytek odloží na odkládací hromádku.

v **Odkládací hromádku:** Odkládané karty vždy umísťujte na odkládací hromádku lícem vzhůru.

TIP Při výběru karet stvoření, které si ponecháte, si pozorně prohleďte karty úspěchů. Karty, které vám pomohou dosáhnout úspěchů, mohou mít větší hodnotu.

POZNÁMKA Během hry se karty v ruce ostatním hráčům neodhalují. Pokud se však se hrou teprve seznamujete, může být obtížné porozumět některým efektům. V takovém případě kartu ukažte zkušenějším hráčům, s jejichž pomocí se hru snáze naučíte.

16 Každý hráč si vezme figurku kapitána odpovídající zvolené desce kapitána a nasadí ji na záda figurky pomocníka s magnetem.

17 Každý hráč si vezme žeton zámku ve zvolené barvě a umístí jej na svou desku kapitána.

18 Každý hráč si vezme ze zásoby 1 síť na motýly a umístí ji na svou desku hráče.

19 Každý hráč získá další suroviny podle pořadí hry.

Pořadí hry: Hráč, který má nejneobvyklejšího mazlíčka, se stává prvním hráčem. Hra probíhá po směru hodinových ručiček, počínaje prvním hráčem.


- 1. hráč:** Nezíská žádné další suroviny. Jinými slovy, první hráč začíná hru s 1 surovinou od každého druhu.
- 2. hráč:** Posune libovolný ukazatel surovin o 1 políčko doprava. To znamená, že druhý hráč začíná hru se 2 surovinami jednoho typu a 1 surovinou zbývajících tří typů.
- 3. hráč:** Posune libovolné 2 ukazatele surovin o 1 políčko doprava. To znamená, že třetí hráč začíná hru se 2 surovinami dvou typů a 1 surovinou zbývajících dvou typů.
- 4. hráč:** Posune libovolné 3 ukazatele surovin o 1 políčko doprava. To znamená, že čtvrtý hráč začíná hru se 2 surovinami tří typů a 1 surovinou zbývajících jednoho typu.

Nyní můžete začít!


III. PRŮBĚH HRY



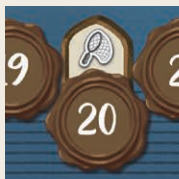
CÍL HRY

Cílem hry Podivuhodná stvoření je mít na konci partie nejvíce vítězných bodů (VB), představovaných symboly  a .

Bodování

1. Okamžité body: Ve hře je představují hnědé pečeti. Jakmile je získáte, okamžitě posuňte svůj ukazatel na bodovací stupnici. 

- **Odměny na bodovací stupnici:** Na bodovací stupnici se nachází 10 políček, která poskytují odměnu, když jich dosáhnete nebo je překročíte. Odměnu obdrží každý hráč, který dosáhne políčka s odměnou.



Získejte síť na motýly ze zásoby.





Získejte objev (viz str. 11).



Získejte trofej z herního plánu.

TIP Odměny na bodovací stupnici vám pomohou v průběhu hry. Proto je důležité správně načasovat získání těchto odměn prostřednictvím okamžitých bodů.

- Pokud překročíte 50 VB, vezměte si bodovací žeton a položte jej vedle své desky hráče stranou s 50 vzhůru. Poté vraťte svůj ukazatel bodů na první pole bodovací stupnice a pokračujte v započítávání VB. 
- Jakmile překročíte 50 VB, nemůžete již znovu získat odměny z bodovací stupnice, ani když znovu překročíte políčko s odměnou.

2. Body na konci hry: Ve hře je představují červené pečeti. Tyto body se započítají až na samotném konci hry. V průběhu hry se tyto body nezapočítávají (viz str. 20–21). 

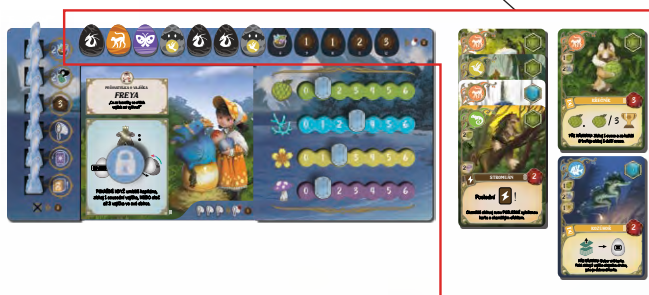
- Při započítávání bodů na konci hry také posuňte svůj ukazatel bodů, odměny z bodovací stupnice ale **NEZÍSKÁTE**.

BUDOVÁNÍ SBÍRKY

Abyste dosáhli vysokého počtu VB, musíte vybudovat tu nejharmoničtější sbírku. K tomu budete muset sbírat rozličné karty stvoření a vajíčka. Protože má každá karta stvoření jedinečnou schopnost, je důležité do sbírky přidávat karty, které odpovídají vaší strategii a doplňují ji. Kromě toho je zásadní vytvořit sbírku, která vám pomůže dosáhnout úspěchů rychleji než ostatním hráčům.

Sbírka

Představují ji vaše nasbírané karty stvoření a vajíčka.



UMISŤOVÁNÍ POMOČNÍKŮ

K vytvoření harmonické sbírky je důležité efektivně umisťovat pomocníky na užitečná místa. Když umístíte pomocníka na mapu, aktivujete souseední pole prostředí, abyste mohli získat suroviny, karty stvoření nebo vajíčka, ale také spustit symboly zvláštních efektů.

! Pomocníci



Pomocníci

- Pomocníci jsou figurky tvorů, které budete umisťovat na herní plán, abyste aktivovali pole prostředí a získali suroviny, karty, vajíčka atd.
- Každý hráč má celkem 3 figurky pomocníků, z toho 1 kapitána. Když hra zmiňuje „pomocníky“, myslí se tím všechny 3 figurky včetně kapitána.
- **Kapitán:** Magneticky spojené figurce kapitána s figurkou tvora se říká kapitán. Každý kapitán má jedinečné schopnosti, které můžete během hry používat, jakmile je odemknete (viz str. 16).
- Ve hře jsou figurky posádky představovány těmito symboly:



Kapitán



Pomocník
(včetně kapitána)

! Suroviny



Ovoce



Korál



Květina



Houba

- Ve hře jsou 4 typy surovin: Ovoce, korály, květiny a houby.
- Když získáte surovinu, posuňte odpovídající ukazatel suroviny o 1 políčko doprava. Obdobně, když surovinu utratíte, posuňte odpovídající ukazatel suroviny o 1 políčko doleva.
- Pokud se ukazatel suroviny nemůže posunout více doprava, nemůžete tuto surovinu získat. Žádný hráč tedy nikdy nemůže mít více než 6 surovin jednoho typu.



Stupnice surovin



Libovolná surovina

- **Libovolná surovina:** Znamená surovinu kteréhokoli typu – ovoce, korál, květinu nebo houbu. Např.: Pokud získáte 1 libovolnou surovinu, můžete si vybrat typ suroviny, kterou získáte.

PRŮBĚH HRY

- Hráči se střídají po jednotlivých tazích po směru hodinových ručiček až do konce hry.
 - Během svého tahu každý hráč provede **1 základní akci**. Když jste na tahu, vyberte si 1 ze čtyř základních akcí:
 1. Umístění pomocníka
 2. Vyrožení až 2 karet
 3. Dosažení úspěchu
 4. Návrat
- POZNÁMKA** Ve svém tahu MUSÍTE provést 1 základní akci. Nemůžete odehrát tah, aniž byste provedli základní akci.
- Hráči také mohou kdykoli během svého tahu provést **libovolný počet volných akcí**. Volné akce lze hrát před základní akcí, po ní, nebo dokonce přímo v jejím průběhu.
 - Ve hře jsou dvě volné akce:
 1. Použití sítě na motýly
 2. Použití energie
 - Jakmile jsou rozebrány všechny trofeje na herním plánu, všichni hráči, kromě toho, který si vzal poslední trofej, odehrají ještě jeden tah a poté hra skončí.
 - Kdo má na konci hry nejvíce bodů, zvítězí.

! Trofeje



- To, kdy hra skončí, závisí na počtu trofejí na herním plánu.
- Za každou trofej na konci hry získáte 3 VB.
- Trofeje se získávají především prostřednictvím úspěchů, ale lze je získat také po dosažení 30 a 50 VB na bodovací stupnici.
- Pokud již na herním plánu nezůstávají žádné trofeje, nelze další trofeje získat.

TIP Pokuste se podle zbývajících trofejí odhadnout, kdy hra skončí, a případně upravte svou strategii.



IV. ZÁKLADNÍ AKCE

Ve svém tahu každý hráč provede 1 základní akci.

K dispozici jsou celkem 4 základní akce:

Umístění pomocníka, vyložení až 2 karet, dosažení úspěchu a návrat.



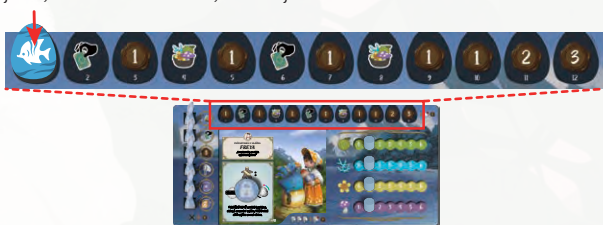
I. UMÍSTĚNÍ POMOČNÍKA

Umístěte pomocníka na mapu a získajte suroviny nebo karty stvoření z okolních polí prostředí a/nebo získajte vajíčka. Tato akce je pro vytvoření sbírky zcela zásadní.

- 1 **Vezměte pomocníka vedle své desky hráče a umístěte jej na mapu.** Při umístění pomocníka musíte dodržet pravidla pro umístování (viz str. 10).
 - Pokud již máte na mapě umístěny všechny pomocníky a poblíž desky hráče vám žádní nezbyvají, nemůžete tuto akci provést.



- 2 **Pokud pomocníka umístíte na pole s vajíčkem, vajíčko seberte a uložte jej na svou desku hráče.**
 - Posbíraná vajíčka na svou desku hráče ukládejte postupně zleva doprava, v pořadí dle čísel.
 - **Odměna za uložení vajíčka:** Pokud je na políčku, kam ukládáte vajíčko, uvedena odměna, ihned ji získáte.



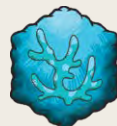
- 3 **Umístěný pomocník aktivuje všechna sousední pole prostředí.** Z každého sousedního pole prostředí získáte odpovídající zdroj, NEBO kartu stvoření z divočiny s odpovídajícím symbolem prostředí.

Např.: Rozhodnete se umístit pomocníka tak, aby sousedil s poli ovocného a houbového prostředí. Z ovocného prostředí můžete buď získat 1 ovoce, NEBO si vzít 1 kartu stvoření z divočiny se symbolem ovocného prostředí. Z houbového prostředí můžete buď získat 1 houbu, NEBO si vzít 1 kartu stvoření z divočiny se symbolem houbového prostředí.

! Pro prostředí



Ovocné prostředí



Korálové prostředí



Květinové prostředí



Houbové prostředí

- Na mapě jsou 4 typy prostředí. Na každém poli prostředí je vyobrazen typ potraviny (surovina), která v dané oblasti roste.
- Některá pole prostředí obsahují **symbole zvláštních efektů**, které poskytují různé schopnosti. Symbol speciálního efektu lze aktivovat pomocí sítě na motýly (viz str. 19).

- Pokud chcete ze sousedního pole prostředí získat surovinu, posuňte odpovídající ukazatel suroviny o 1 políčko doprava.
- Pokud chcete ze sousedního pole prostředí získat kartu stvoření, vezměte si do ruky 1 kartu stvoření z divočiny s odpovídajícím symbolem prostředí.



Symbol prostředí

- Nachází se v pravém horním rohu karet stvoření.
- Např.: Kartu Slivovičnick lze získat přes ovocné prostředí.

PŘÍBĚH

Slivovičnicki se žijí převážně ovocem, proto lze na tohoto tvora narazit v ovocném prostředí.

Např.: Chcete získat kartu stvoření přes sousední pole ovocného prostředí. Dvě ze 6 karet v divočině mají symbol ovocného prostředí. Do ruky si vezmete jednu z nich.



- Pokud se v divočině nenachází žádná karta stvoření s odpovídajícím symbolem prostředí, nemůžete si přes toto pole prostředí vzít kartu.

! Karty v ruce

Když získáte kartu přes pole prostředí, **přidáte ji do své RUKY**, nikoli do sbírky. Chcete-li kartu vyložit do své sbírky, musíte uhradit její náklady (viz str. 12–13). Podobně, když si dobíráte karty z balíčku nebo si je berete z divočiny, např. díky schopnostem karet nebo kapitána, vždy je přidáváte do své ruky.



Doberte si 1 kartu stvoření z balíčku a přidejte si ji do ruky.



Vezměte si 1 kartu stvoření z divočiny a přidejte si ji do ruky.

Po většinu hry můžete mít v ruce libovolný počet karet. Při provádění akce návrat ovšem platí limit 5 karet stvoření v ruce. V tu chvíli musíte odložit tolik karet z ruky, aby vám jich zbyvalo nejvýše 5. Proto si před provedením akce návrat dávejte pozor, kolik máte v ruce karet (viz str. 17).

- Z jednoho pole prostředí můžete získat pouze 1 surovinu, NEBO 1 kartu stvoření. Z jednoho pole prostředí nelze získat obojí.
- Pokud pomocník sousedí s více poli prostředí, za každé z nich si můžete vybrat jinou odměnu.



Např.: Umístíte pomocníka tak, že sousedí s 1 polem ovocného prostředí a 2 poli korálového prostředí. Z prvního pole korálového prostředí **b** se rozhodnete získat korál, a tak posunete ukazatel suroviny na své desce hráče o 1 políčko doprava **d**. Z druhého pole korálového prostředí **c** se rozhodnete získat kartu stvoření, do ruky si tedy vezmete kartu stvoření z divočiny se symbolem korálového prostředí **e**. Také se rozhodnete získat kartu stvoření z pole ovocného prostředí **a**, do ruky si tedy vezmete kartu stvoření z divočiny se symbolem ovocného prostředí **f**. Pomocí akce „umístění pomocníka“ se vám podařilo získat korál a 2 karty stvoření.

! Pravidla umístování pomocníků

1. Mapa se skládá z několika polí. Pomocníka vždy musíte umístit přes dvě navazující pole.



POZNÁMKA Směr, kterým pomocníka otočíte, nemá na hru žádný vliv.

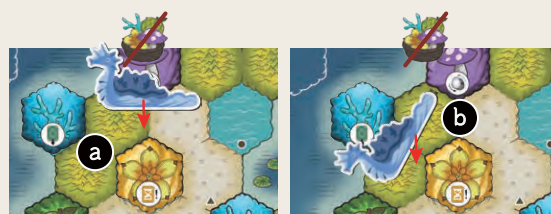
2. Na každém poli se může nacházet pouze 1 pomocník. Nikdy tedy nelze 2 pomocníky umístit tak, aby se nacházeli na stejném poli.



3. Ve hře jsou 4 typy polí a platí pro ně následující pravidla:

Rovina	Hory	Jezero	Prostředí
Žádný poplatek za umístění.	Za umístění zaplatíte 1 libovolnou surovinu.	Umístění není dovoleno.	

- Na pole roviny lze pomocníky umíšťovat zdarma.
- Pro umístění pomocníka na pole hor musíte nejprve zaplatit náklady „1 libovolné suroviny“. Ať už pomocníka umístíte na 1 pole hor a 1 pole roviny **a**, nebo na 2 pole hor **b**, musíte zaplatit pouze 1 libovolnou surovinu.



PŘÍBĚH Další náklady je třeba uhradit vzhledem k náročnosti horského terénu v porovnání s rovinami.

POZNÁMKA Ve velmi vzácných případech, kdy jediné dostupné místo, kam můžete pomocníka umístit, obsahuje pole hor a zároveň nemáte ani 1 surovinu k zaplacení nákladů, můžete pomocníka na pole hor umístit zdarma.

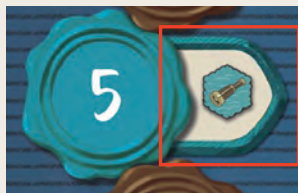
- Pomocníky nelze za žádných okolností umístit na pole jezer ani pole prostředí. V průběhu hry se budou jezera překrývat destičkami prostředí.



! Objevy

Jak hra postupuje, odměny na bodovací stupnici v podobě objevů budou proměňovat pole jezer na pole prostředí. V průběhu hry se tedy na mapě bude objevovat více polí prostředí.

- 1 Jakmile váš ukazatel bodů dosáhne symbolu objevu nebo jej překročí, ihned jako odměnu získáte objev.



POZNÁMKA Symboly objevů se na bodovací stupnici nacházejí na polích s 5, 25 a 40 VB.

- 2 Vyberte si jednu destičku prostředí ze tří dostupných destiček v nabídce.
- 3 Umístěte vybranou **destičku prostředí** na libovolné **pole jezera** na mapě.



- Pokud se na poli jezera, kam umísťujete destičku prostředí, nachází vajíčko, získáte jej.
- Na pole jezera, kde již byla umístěna destička prostředí, další destičku umístit nemůžete.

- 4 Doplněte nabídku destiček prostředí novou destičkou ze sloupečku.

POZNÁMKA Pokud máte během jednoho tahu umístit dvě destičky prostředí, jelikož jste získali značné množství VB, doplňte nabídku ihned po umístění první destičky. Druhou destičku budete opět vybírat ze tří možností.

- 5 Nově umístěné destičky prostředí fungují pro všechny hráče ve všech ohledech stejně jako předtíštěná pole prostředí.

TIP Když se rozhodujete, kam destičku prostředí umístit, zvažte svou dlouhodobou strategii! Umístění destičky na místo, odkud získáte potřebné vajíčko, nebo vedle svého pomocníka může být strategicky výhodné.

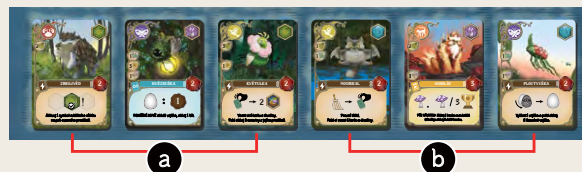
PŘÍBĚH Čím déle na ostrově pobýváte, tím více se seznamujete s jeho prostředím. Místa, která jste zpočátku kvůli husté mlze považovali za jezera, se postupně odhalují. Jedná se o biotopy plné úžasných tvorů!

! Divočina

1. Pokud jsou na konci vašeho tahu některá pole divočiny prázdná, zcela ji doplňte novými kartami, **než další hráč zahájí svůj tah**. Pokud je balíček prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte nový balíček.
2. Pokud během vašeho tahu nejsou v divočině žádné karty, které byste si chtěli vzít, můžete ji „uklidit“ a obnovit část karet v divočině. Úklid lze provést aktivací schopností některých karet stvoření nebo symbolů zvláštních efektů (viz str. 19).



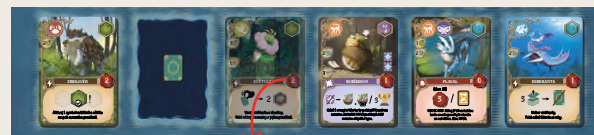
Úklid: Odložte z divočiny všechny karty ze 3 polí nejvíce vlevo **a**, NEBO všechny karty ze 3 polí nejvíce vpravo **b**. Otočte 3 nové karty z balíčku a umístěte je lícem vzhůru na prázdnou stranu divočiny.



Např.: Rozhodnete se vyložit kartu Nocibrál, zatímco se v divočině nacházejí pouze 4 karty (viz ilustraci níže). Schopnost Nocibrála říká, že máte provést úklid. Poté si vezmí 1 kartu z divočiny.



Rozhodnete se odložit všechny karty ze 3 polí nejvíce vpravo, takže odložíte zbývající 2 karty z těchto polí na odkládací hromádku. Poté umístěte lícem vzhůru nové 3 karty z balíčku na pole nejvíce vpravo. Při úklidu do divočiny vždy umístěte nové 3 karty, bez ohledu na počet odložených karet. Následně si vezmete 1 kartu z 5 dostupných v divočině a přidáte si ji do ruky.



Po vyložení Nocibrála se rozhodnete ukončit svůj tah. Protože však jsou v divočině stále prázdná pole, ještě před tahem dalšího hráče umístíte nové 2 karty z balíčku na tato prázdná pole divočiny.

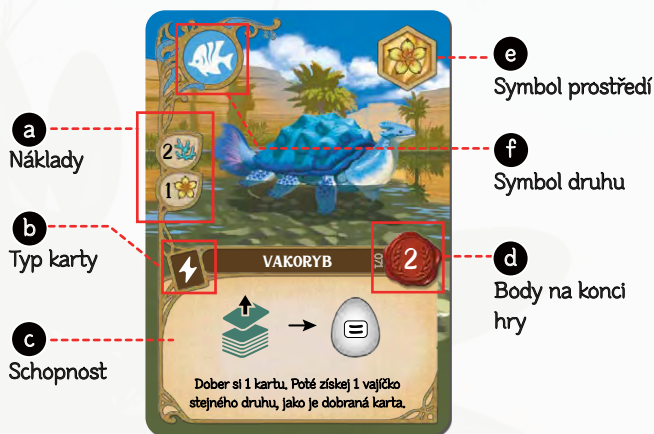
! Pole se sítí na motýly



- Na mapě je 1 pole prostředí se sítí na motýly.
- Když váš pomocník sousedí s tímto polem, získáte 1 síť na motýly ze zásoby, NIKOLI surovinu ani kartu stvoření. Více informací o sítích na motýly na str. 19.

2. VYLOŽENÍ AŽ 2 KARET

Do své sbírky můžete vyložit až 2 karty stvoření z ruky. Karta stvoření získaná akcí „umístění pomocníka“ ještě není stvoření ve vaší sbírce. Abyste kartu vyložili, musíte uhradit náklady v podobě surovin, které stvoření potřebuje jako potravu. Pouze karty, které takto vyložíte, se považují za stvoření ve vaší sbírce, a teprve poté můžete využít schopnosti tohoto stvoření.



1 **Výběr karty:** Vyberte kartu stvoření z ruky, kterou chcete vyložit.

2 **Uhrazení nákladů:** Zaplatte náklady **a** uvedené na levé straně karty.

PŘÍBĚH Jedná se o potravu, kterou stvoření potřebuje, abyste je přilákali do své sbírky.

3 **Umístění:** Vyložte kartu lícem vzhůru do své sbírky.

4 **Umístění energie:** Pokud vyložíte kartu s energetickou schopností, vezměte ze zásoby počet energií uvedený v pravé části karty **g** a umístěte je na kartu. Více o energii na str. 18.

Např.: Pokud vyložíte kartu Růžolík, ihned vezměte 2 energie ze zásoby a umístěte je na kartu.



POZNÁMKA Ve vzácných případech, kdy v zásobě nezbývá dostatečný počet energií k umístění na kartu, použijte vhodnou náhradu.

5 **Aktivace schopnosti karty:** V závislosti na typu karty **b** aktivujte její efekt uvedený ve spodní části **c**. V závislosti na typu karty se může její efekt spustit ihned po jejím vyložení nebo později. Více viz sekce vpravo.

6 **Vyložení druhé karty:** Pomocí jedné akce „vyložení až 2 karet“ lze vyložit 1 nebo 2 karty. Pokud chcete vyložit druhou kartu, zopakujte kroky 1 až 5 výše.

TIP Pro efektivní využití této akce doporučujeme vždy vyložit 2 karty.

! Karta stvoření

a **Náklady:** Suroviny nutné k vyložení karty stvoření.

Náklady karty představují celkový počet surovin, který je třeba zaplatit za vyložení karty.



Např.: Máte ve sbírce Safírka, který dává 2 VB pokaždé, když do své sbírky vyložíte kartu s náklady 4 nebo více surovin. Náklady Snášela jsou 2 ovoce + 2 květiny, dohromady tedy 4 suroviny, což splňuje požadavek Safírkovy schopnosti. Za vyložení Snášela tedy díky Safírkovi získáte 2 VB.

b **Typ karty:** Od chvíle, kdy vyložíte kartu stvoření do své sbírky, smíte aktivovat její schopnosti **c**. Karty stvoření se dělí na 5 typů podle toho, kdy se aktivují jejich schopnosti.

Okamžitá schopnost: Schopnost karty se aktivuje okamžitě po jejím vyložení.

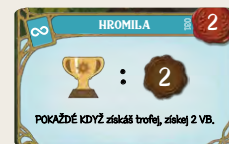
Schopnost při návratu: Schopnost karty se aktivuje pokaždé, když provedete akci návrat. Více o akci návrat na str. 17.

Schopnost na konci hry: Schopnost karty se aktivuje na konci hry. Podle podmínek uvedených na kartě na konci hry získáte body. Více o konci hry na str. 20.

Energetická schopnost: Schopnost karty se aktivuje, když použijete energii z této karty. Jelikož je použití energie volná akce, můžete tyto schopnosti aktivovat kdykoli ve svém tahu. Více o energii na str. 18.

Trvalá schopnost: Schopnost karty se aktivuje pokaždé, když jsou během hry splněny konkrétní podmínky uvedené u této schopnosti.

Např.: Od chvíle, kdy vyložíte kartu Hromila, získáte 2 VB pokaždé, když získáte trofej.



c Schopnosti: Každá karta stvoření má jedinečnou schopnost. Více o jednotlivých schopnostech na str. 28–31.

- Schopnost karty stvoření může využít pouze hráč, který danou kartu vyložil do své sbírky.
- Při aktivaci více karet současně lze jejich schopnosti využít v libovolném pořadí.
- Pokud kvůli schopnosti karty máte spočítat symboly ve své sbírce, počítají se též symboly na kartě s touto schopností.
- Když vyložíte kartu, nemusíte aktivovat její efekt, pokud nechcete. Pokud se však rozhodnete schopnost aktivovat, musíte dodržet tyto podmínky:
 - Pokud má karta více efektů, musíte je provést v uvedeném pořadí.
 - **Více efektů oddělených šipkou:** Nejprve musíte provést efekt nalevo od šipky, abyste získali efekt napravo od šipky. V takovém případě smíte efekt napravo od šipky zcela vynechat nebo jej vyhodnotit jen částečně.
 - **Více efektů bez šipky:** Můžete provést všechny efekty, jejich část nebo žádný efekt.



Např.: Při aktivaci karty Ploutvuška můžete vylíhnout jedno své vajíčko, abyste získali nové libovolné vajíčko. V tomto případě si nemůžete vzít nové vajíčko, aniž byste předtím jedno vylíhli. Když aktivujete kartu Hedvábnice, získáte 1 libovolnou surovinu a otočíte až 2 svá vajíčka. V tomto případě můžete, pokud chcete, získat pouze 1 surovinu, aniž byste otáčeli vajíčka, nebo můžete pouze otočit vajíčka, aniž byste získali surovinu.

d Body na konci hry: Počet VB, které za kartu získáte na konci hry.

e Symbol prostředí: Udává odpovídající pole prostředí na mapě, z kterého lze kartu stvoření získat.

- Symboly prostředí jsou ve schopnostech karet znázorněny takto:



Symbol ovocného prostředí



Symbol korálového prostředí



Symbol květinového prostředí



Symbol houbového prostředí

Např.: Při aktivaci karty Lasturník získáte 2 VB za každý symbol korálového prostředí ve své sbírce. Ve sbírce máte celkem 4 takové symboly (včetně Lasturníka), takže získáte $4 \times 2 \text{ VB} = 8 \text{ VB}$.



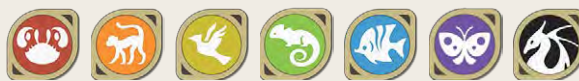
* **Surovina z prostředí:** Tento symbol znamená surovinu z prostředí příslušné karty stvoření.

Např.: Při aktivaci karty Květulka si vezmete kartu z divočiny a získáte 2 suroviny z jejího prostředí. Pokud si pomoci schopnosti Květulky z divočiny vezmete kartu Sklípkokon, ihned získáte 2 květiny, jelikož se jedná o suroviny z prostředí Sklípkokona.



f Symbol druhu: Na každé kartě stvoření se nachází 1 nebo 2 symboly druhu.

- Ve hře Podivuhodná stvoření je celkem 7 různých druhů stvoření:



Koryš Savec Pták Plaz Ryba Hmyz Drak


- Na některých kartách stvoření najdete 2 různé symboly druhů. Např.: Sklípkokon je zároveň plaz i hmyz.

PŘÍBĚH Mnohá stvoření z tohoto tajuplného ostrova se vymykají známé klasifikaci živočichů. Možná bude potřeba zavést nový klasifikační systém!

TIP Pokud se vám podaří ve sbírce nashromáždit vysoký počet symbolů určitého druhu, můžete díky úspěchu nebo schopnostem některých karet stvoření získat spoustu VB.

! Doporučené uspořádání sbírky

V průběhu hry budete do své sbírky vykládat různé karty. Protože u karet s okamžitou schopností není třeba se k těmto schopnostem vracet (kromě poslední takové vyložené karty), doporučujeme je vykládat do sloupce s poslední vyloženou kartou nahoře. Karty můžete přes sebe překrýt tak, aby byly viditelné pouze symboly druhů a prostředí. Kvůli některým efektům může být důležité vědět, kterou kartu s okamžitým efektem jste vyložili jako poslední, proto je vhodné mít je ve sloupci v tomto pořadí. Ke všem ostatním typům karet se v průběhu hry čas od času budete muset vracet, proto doporučujeme ostatní karty ve sbírce rozložit tak, abyste si je mohli celé snadno prohlédnout.

 Postupně naskládané ve sloupečku



    Rozložené pro snadnou orientaci



! Vajíčka

1. Vajíčka: Každé vajíčko je oboustranné, má nevylihnutou (barevnou) a vylihnutou (černobílou) stranu.



Nevylíhnutá strana



Vylíhnutá strana

- Každé vajíčko se považuje za 1 symbol druhu.
- **Vylíhnutá vajíčka nelze použít k dosažení úspěchů.**

2. Vylíhnutí

- Otočte nevylihnuté vajíčko na vylihnutou stranu.
- Vylíhnutí lze provést aktivací schopností některých karet stvoření nebo dosažením úspěchů (viz str. 15).



3. Otočení

- Otočte vajíčko na druhou stranu. Můžete otočit vajíčko z nevylihnuté strany na vylihnutou nebo jej vrátit z vylihnuté strany na nevylihnutou.
- Otočení lze provést aktivací schopností některých karet stvoření, symbolů zvláštních efektů nebo schopností kapitánů.



4. Sbíráni vajíček

- Vajíčka se získávají především z mapy. Pokud během akce „umístění pomocníka“ umístíte pomocníka PŘÍMO na pole, na kterém se nachází vajíčko, seberete je (viz str. 9).
- Jako volnou akci smíte použít síť na motýly a sebrat vajíčko ze sousedního pole (viz str. 19).
- Vajíčka lze získat také pomocí schopností karet bytostí, schopností kapitánů nebo symbolů zvláštních efektů.

POZNÁMKA Ve vzácných případech, kdy je zásoba vajíček určitého druhu prázdná, již vajíčka tohoto druhu nelze získat.

5. Ukládání vajíček: Jakmile vajíčko získáte, uložte jej na svoji desku hráče nevylihnutou stranou vzhůru.



- Vajíčka na svou desku hráče ukládejte postupně zleva doprava, v pořadí dle čísel uvedených v políčkách pro ukládání vajíček.
- Ihned získáte odměnu za uložení vajíčka. Např.: Pokud získáte třetí vajíčko (jako na ilustraci výše), okamžitě získáte 1 VB (více viz str. 32).

6. Omezení počtu vajíček Každý hráč může nasbírat až 12 vajíček. Pokud máte získat další vajíčko, **když už jej nemáte kam uložit, získáte místo něj 2 VB.**



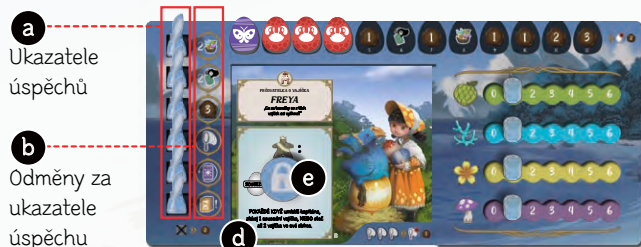
POZNÁMKA Jakmile vajíčko jednou uložíte na desku hráče, již jej nelze z desky hráče jakkoliv odebrat.

3. DOSAŽENÍ ÚSPĚCHU

Když splníte podmínky uvedené na kartě úspěchu, můžete daného úspěchu dosáhnout. K získání vysokého počtu VB je klíčové dosáhnout úspěchů, které odpovídají vaší strategii, rychleji než ostatní hráči.

1 Výběr ukazatele úspěchu: Splňujete-li podmínku úspěchu, vyberte si 1 z ukazatelů úspěchu **a** na své desce hráče.

- Pokud vám na desce hráče žádné ukazatele úspěchu nezbyvají, nemůžete již dosáhnout žádného úspěchu. Za celou hru tedy může každý hráč dosáhnout až 6 úspěchů.



a
Ukazatele úspěchů

b
Odměny za ukazatele úspěchu

2 Umístění ukazatele úspěchu: Umístěte vybraný ukazatel úspěchu na odpovídající políčko na kartě dosaženého úspěchu.



c
Políčko úspěchu

- Na každém políčku úspěchu smí být pouze 1 ukazatel úspěchu. Jakmile je políčko obsazeno ukazatelem úspěchu, zůstane na něm až do konce hry. Hráči, kteří podmínku úspěchu splní později, nemohou své ukazatele úspěchu umístit na již obsazená políčka úspěchu.
- Každého úspěchu můžete dosáhnout pouze jednou. Pokud se tedy na kartě úspěchu již nachází váš ukazatel, nemůžete sem dosáhnout podruhé.
- Jakmile je ukazatel úspěchu umístěn na políčko úspěchu, nelze jej přesunout na jiné políčko úspěchu ani vrátit na desku hráče.



3 Vylíhnutí použitých vajíček: Pokud jste k dosažení úspěchu použili nějaká vajíčka, musíte je vylíhnout. Vylíhnutá vajíčka nemohou být použita k dosažení dalších úspěchů, dokud nebudou otočena zpátky na nevylíhnutou stranu.

- Pokud jste podmínku úspěchu přesáhli, můžete se rozhodnout, která vajíčka či symboly druhů na kartách stvoření k dosažení úspěchu použijete.



4 Získání odměny za ukazatel úspěchu: Ihned získajte odměnu **b** uvedenou u vybraného ukazatele úspěchu. Více o odměnách za ukazatele úspěchu na str. 32.

- Pokud chcete, můžete namísto odměny uvedené u ukazatele úspěchu získat 2 VB **d**.



5 Získání trofeje: Vezměte si 1 trofej z herního plánu a umístěte ji vedle své desky hráče.

- Pokud na plánu již žádné trofeje nezbyvají, stále můžete dosahovat úspěchů, ale již nemůžete získat další trofeje.

POZNÁMKA Každé políčko úspěchu poskytuje body na konci hry. Tyto VB nezískáte ihned po dosažení úspěchu, ale až na konci hry.

6 Odemknutí schopnosti kapitána: Jakmile dosáhnete svého prvního úspěchu, odemkne se schopnost vašeho kapitána. Odeberte žeton zámku **e** z desky kapitána na znamení, že již máte k dispozici kapitánovu schopnost.

Např.: Splňujete podmínku horního políčka (k dosažení je potřeba 6 vajíček) na kartě úspěchu za ptáky, jelikož máte 7 symbolů ptáků **f**. Vyberete si 1 ze svých ukazatelů úspěchů **g** a umístíte jej na horní políčko úspěchu na odpovídající kartě **h**.



K dosažení úspěchu musíte použít 3 vajíčka, takže je otočíte na vylíhnutou stranu **i**. Také byste se mohli k dosažení úspěchu rozhodnout použít 2 symboly z karet a 4 vajíčka, která byste poté otočili. Jako odměnu za ukazatel úspěchu si ze zásoby vezmete síť na motýly **j** a položte ji na svou desku hráče. Navíc si vezmete 1 trofej z herního plánu a umístíte ji vedle své desky hráče. Pokud se jednalo o váš první úspěch, odeberete žeton zámku **k** z desky kapitána. Za dosažení tohoto úspěchu na konci hry získáte 12 VB. V průběhu hry se vám tyto body ještě nezapočítají.



! 3 typy úspěchů

1. Hlavní úspěchy

- Na rozdíl od jedno- a vícedruhových úspěchů je na těchto úspěších pouze 1 podmínka. Čím dříve tuto podmínku splníte, tím více bodů získáte.



Např.: Tohoto úspěchu můžete dosáhnout, pokud máte ve sbírce 8 nebo více nevylihnutých vajíček. Pokud tohoto úspěchu dosáhnete jako první, zaberete horní políčko. Pokud tohoto úspěchu dosáhnete jako druhý, zaberete spodní políčko.

2. Jednodruhové úspěchy

- Musíte nasbírat alespoň uvedený počet symbolů druhu uvedeného na kartě.
- Čím více těchto symbolů nasbíráte, tím vyšší získáte odměnu.



Např.: Pro tento úspěch musíte sbírat symboly ryb. Horního políčka můžete dosáhnout nasbíráním 6 či více symbolů ryb, spodního nasbíráním 3 či více symbolů. Vylíhnutá rybí vajíčka se nepočítají.

3. Vícedruhové úspěchy

- Musíte nasbírat alespoň uvedený počet symbolů 2 druhů uvedených na kartě dohromady.
- Pro úspěch se počítá součet symbolů obou druhů ve vaší sbírce.
- Ve sbírce nemusíte mít symboly obou druhů, stačí jeden z nich.
- Čím více symbolů těchto druhů nasbíráte, tím vyšší získáte odměnu.



Např.: Horního políčka tohoto úspěchu můžete dosáhnout nasbíráním 8 či více symbolů savců a/nebo ryb, spodního nasbíráním 5 či více symbolů. Tohoto úspěchu můžete dosáhnout, i pokud budete mít ve sbírce pouze savce či pouze ryby, nebo pomocí směsice obou druhů. Vylíhnutá rybí/savčí vajíčka se nepočítají.

TIP V případě jedno/vícedruhových úspěchů může být někdy výhodnější dosáhnout spodního políčka úspěchu spíše než toho horního. Když totiž spodního políčka dosáhnete rychle, získáte dříve odměnu za ukazatel úspěchu a také si rychleji odemknete schopnost svého kapitána, takže budete mít více herních možností.

! Schopnost kapitána



- Hráči mají různé schopnosti kapitánů v závislosti na vybrané desce kapitána.
- Schopnost kapitána je na začátku hry uzamčena. Hráč ji bude mít k dispozici, jakmile dosáhne prvního úspěchu.
- Po odemčení se tato schopnost aktivuje pokaždé, když je kapitán umístěn na mapu. Schopnost svého kapitána můžete spustit kdykoli v průběhu tahu, když provádíte akci „umístění pomocníka“. Můžete tedy umístit kapitána, a buďto získat suroviny a/nebo karty ze sousedních polí prostředí a poté použít kapitánovu schopnost, NEBO nejprve aktivovat kapitánovu schopnost a až poté získat suroviny a/nebo karty ze sousedních polí prostředí.
- I když po odemčení jeho schopnosti umístíte kapitána na mapu, můžete se rozhodnout tuto schopnost nevyužít.
- Pokud je schopnost kapitána uzamčena, neaktivuje se, když jej umístíte na mapu.
- Schopnost kapitána se neaktivuje, když na mapu umístíte běžného pomocníka.
- Více o schopnostech kapitánů na str. 27–28.



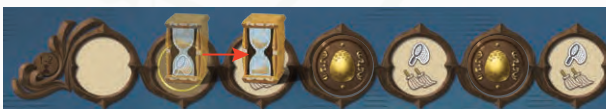
4. NÁVRAT

Akci návrat můžete provést, pouze pokud jsou na mapě umístěni všichni 3 vaši pomocníci. Máte-li umístěné všechny 3 pomocníky a již nemůžete nebo nechcete provést žádnou jinou základní akci, navratte všechny 3 své pomocníky ke své desce hráče, aby znovu nabrali síly.

- 1 **Stažení pomocníků:** Vezměte všechny 3 své pomocníky z mapy a položte je vedle své desky hráče. Akci návrat lze provést, pouze pokud jsou všichni 3 vaši pomocníci umístěni na mapě.



- 2 **Posuňte ukazatel času** na stupnici času o jedno políčko doprava.



- Pokud na políčku, kam se má ukazatel posunout, leží **žeton času**, otočte žeton a umístěte vajíčka na herní plán.



- Otočte žeton času ležící na políčku stupnice času, kam se posunul ukazatel, abyste zjistili, kam máte umístit nová vajíčka.
- Najděte na mapě všechna pole se stejnou značkou, jako je na žetonu. Na každé prázdné pole s touto značkou umístěte po 1 vajíčku, která postupně vylosujete ze sáčku.
- Pokud se na některém poli s touto značkou již nachází vajíčko, je obsazeno pomocníkem nebo je překryto destičkou prostředí, nové vajíčko na něj neumísťujte.

POZNÁMKA S tím, jak se s postupem hry na herní plán umístí čím dál více destiček prostředí, se postupně snižuje počet polí, na která lze umístit vajíčka.



Např.: Provádíte akci návrat a posunete ukazatel času o 1 políčko **a**. Na políčku leží žeton času, a tak se podíváte na značku na jeho lici **b**. Na žetonu je značka ●, takže máte umístit



vajíčka na všechna prázdná pole mapy se značkou ●. Z polí **c**, **d** a **e** se značkou ● již vajíčko leží na poli **c**. Na pole **c** se tedy žádné nové vajíčko neumísťuje. Z pytlíku vylosujete vajíčko a umístíte jej nevylihnutou stranou vzhůru na pole **d**. Pole **e** je obsazeno pomocníkem, takže sem **e** vajíčko neumísťujete. Na mapu tedy bylo umístěno 1 nové vajíčko.

- Pokud se na políčku, kam se posunul ukazatel času, nachází symbol, ihned vyhodnoťte jeho efekt.



Získejte síť na motýly ze zásoby.

POZNÁMKA Síť na motýly získá pouze hráč, který provedl akci návrat a posunul ukazatel času na příslušné políčko.



Generální úklid: Odložte všechny karty z divočiny a nahraďte je novými z balíčku.



Odeberte 1 trofej z herního plánu.

POZNÁMKA Pokud vyhodnocení efektu tohoto symbolu způsobí, že na herním plánu nezůstávají žádné trofeje, je splněna podmínka konce hry (viz str. 20).

- Hra NESKONČÍ ihned po dosažení posledního políčka stupnice času. Ukazatel času zůstane na posledním políčku a další hráč, který provede akci návrat, znovu vyhodnotí efekty na posledním políčku stupnice (získá síť na motýly a odebere trofej z herního plánu).



- 3 **Odložte karty, abyste splňovali limit 5 karet v ruce.**

- Když provádíte akci návrat, smíte mít v ruce nejvýše 5 karet stvoření. Máte-li v ruce více než 5 karet, musíte karty přes tento limit odložit na odkládací hromádku.

PŘÍBĚH S lehkýma rukama se snáz nabírají ztracené síly.

- 4 **Aktivujte v libovolném pořadí všechny karty se schopností při návratu ve své sbírce.**

POZNÁMKA Pokud aktivace efektů při návratu způsobí, že budete mít v ruce více než 5 karet stvoření, nemusíte žádné karty odkládat, jelikož krok 3 již byl vyhodnocen.

V. VOLNÉ AKCE

Ve hře jsou k dispozici dvě volné akce: použití sítě na motýly a použití energie. Ve svém tahu můžete provést libovolný počet volných akcí.



I. POUŽITÍ ENERGIE



a Energie

POZNÁMKA Když vyložíte kartu s energetickou schopností, vezměte ze zásoby počet energií uvedený v pravé části karty **b** a umístěte je na kartu (viz str. 12).

b Limit energie

c Schopnost karty

- Kdykoli ve svém tahu můžete odložit jednu energii **a** a aktivovat schopnost karty **c**, na níž byla odložená energie umístěna.

Např.: Pokud odložíte 1 energii z karty výše, jako volnou akci aktivujete 1 kartu se schopností při návratu ve své sbírce.

- Odložené energie vraťte do zásoby.
- Pokud je na kartě s energetickou schopností uvedena jiná podmínka k aktivaci schopnosti než použití energie, nemůžete schopnost karty aktivovat pouhým odložením energie, pokud nespĺňujete její podmínky.



Např.: Schopnost karty Drakobr udává podmínku k použití energie. energii můžete použít, pouze pokud v ruce nemáte žádné karty. Pokud podmínku splňujete a použijete energii, doberete si 4 karty a získáte suroviny z jejich symbolů prostředí. Pokud v ruce máte alespoň 1 kartu, nemůžete energii z této karty použít.

- Nemůžete použít energii z jedné karty k aktivaci schopnosti jiné karty. energii z karty lze použít pouze k aktivaci schopnosti téže karty.
- V rámci jednoho tahu smíte použít více energií. Avšak **energii z 1 karty lze použít POUZE JEDNOU ZA TAH**. Jinými slovy, i pokud je na kartě více energií, za jeden tah můžete použít pouze 1 z nich.
- Schopnosti karet, na kterých již není žádná energie, nelze aktivovat, dokud nejsou obnoveny.

! Obnovení karty s energetickou schopností



- Vyberte si 1 kartu s energetickou schopností, již doplníte energií do limitu **b**.
- Počet energií na kartě s energetickou schopností nemůže přesáhnout její limit energie.
- Kartu s energetickou schopností můžete obnovit díky symbolům zvláštních efektů, schopnostem karet a odměnám za ukazatele úspěchu.



2. POUŽITÍ SÍŤ NA MOTÝLY

- Kdykoli ve svém tahu můžete utratit síť na motýly a **sebrat sousedící vajíčko, NEBO aktivovat symbol zvláštního efektu na sousedním poli prostředí.**
- Za 1 síť na motýly nemůžete jak sebrat vajíčko, tak aktivovat symbol zvláštního efektu.
- V rámci jednoho tahu smíte použít více sítí na motýly.
- Použité sítě na motýly vracejte do zásoby.
- Síť na motýly můžete ve hře získat jako odměnu z různých míst: Stupnice vítězných bodů, odměny za ukazatele úspěchu, schopnosti kapitánů, pole se sítěmi na motýly a schopnosti karet stvoření. Když získáte síť na motýly, vezměte si 1 tento žeton ze zásoby a umístěte jej na svoji desku hráče.
- **V jednu chvíli můžete mít nejvýše 3 sítě na motýly.** Pokud již máte 3 sítě na motýly a máte získat další, nezískáte ji, ale ihned místo ní obdržíte 1 VB.



TIP Dávejte si pozor, abyste nepřekročili limit sítí na motýly!

POZNÁMKA Kvůli ušetření místa jsou sítě na motýly na některých místech zkráceny na „síť“.

1 Sebrání sousedícího vajíčka

- Síť na motýly můžete použít k sebrání 1 vajíčka z mapy, se kterým sousedí váš pomocník. Sebrané vajíčko umístěte nevylihnutou stranou vzhůru na svou desku hráče.
- Po získání vajíčka ihned získáte odměnu za uložení vajíčka uvedenou na příslušném políčku.

Např.: Když použijete síť, můžete sebrat buď ptačí **a**, nebo korýšší vajíčko **b**, se kterým sousedí váš pomocník. Dračí vajíčko **c** ovšem sebrat nemůžete, jelikož je vzdálené 2 pole a žádný váš pomocník s ním nesousedí. Pokud použijete síť k sebrání rybiho vajíčka **a**, vezmete jej z mapy a uložíte na své desce hráče nevylihnutou stranou vzhůru. Ihned získáte 1 VB jako odměnu za uložení vajíčka.



2 Aktivace symbolu zvláštního efektu na sousedním poli

- Síť na motýly můžete použít k aktivaci symbolu zvláštního efektu na poli mapy, se kterým sousedí váš pomocník.
- Zvláštní efekty poskytují různé silné schopnosti. Aktivací symbolu zvláštního efektu například můžete vyložit kartu do sbírky, aktivovat kartu, otočit vajíčko atd. Více o různých symbolech zvláštních efektů na str. 32.



Např.: Když použijete síť na motýly, můžete aktivovat symbol zvláštního efektu **d** nebo **e** nebo **f**. Pokud pomocí sítí na motýly aktivujete symbol zvláštního efektu **d**, doberete si 2 karty z balíčku.

TIP Strategickým využíváním symbolů zvláštních efektů lze spustit různé efektivní kombinace. Když tedy umísťujete pomocníky na mapu, je důležité si těchto symbolů všimat.

- **Pomocí sítí na motýly lze symbol zvláštního efektu na každém poli aktivovat POUZE JEDNOU ZA TAH.** I pokud použijete více sítí, nemůžete symbol zvláštního efektu na stejném poli aktivovat dvakrát za tah.

POZNÁMKA I pokud se stejným symbolem zvláštního efektu sousedí 2 nebo 3 vaši pomocníci, nemůžete stejný symbol zvláštního efektu pomocí sítí aktivovat dvakrát za jeden tah.

- Výše uvedené omezení se vztahuje pouze na používání sítí. Díky schopnostem kapitánů a efektům karet je možné symbol zvláštního efektu na jednom poli aktivovat vícekrát za tah.



Např.: V tomto tahu vyložíte kartu Slochtan a díky jeho schopnosti aktivujete symbol zvláštního efektu **g**. V rámci stejného tahu můžete použít síť k druhé aktivaci symbolu zvláštního efektu na stejném poli **g**. Jakmile ovšem použijete síť k aktivaci symbolu zvláštního efektu, nemůžete použít další síť, abyste symbol na stejném poli **g** v témže tahu aktivovali znovu.

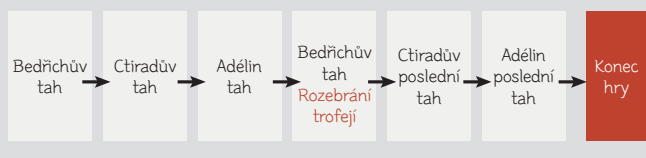
VI. KONEC HRY



PODMÍNKY KONCE HRY

Jakmile jsou rozebrány všechny trofeje na herním plánu, hráč na tahu dokončí svůj tah, poté všichni **ostatní** hráči odehrají ještě jeden tah a poté hra skončí.

Např.: Řekněme, že hra probíhala v pořadí Adéla > Bedřich > Ctirad. Bedřich dosáhne úspěchu a vezme si z herního plánu poslední trofej. Jelikož jsou rozebrány všechny trofeje, Ctirad odehraje svůj poslední tah a poté Adéla odehraje poslední tah celé hry. Následně skončí hra a spočítají se body.



POČÍTÁNÍ BODŮ

Jakmile hra skončí, každý hráč si k bodům získaným v průběhu hry přičte body za následující kategorie:

1. Karty se schopnostmi na konci hry ve sbírce.
2. Body na konci hry ze všech karet stvoření ve sbírce.
3. Body na konci hry z dosažených políček úspěchů.
4. 3 VB za každou trofej.
5. 1 VB za každé 4 zbývající suroviny a/nebo sítě na motýly.

- Při počítání bodů posunujte ukazatele bodů stejně jako v průběhu hry. Při zisku VB na konci hry již ovšem nezískáte žádné **odměny na bodovací stupnici**.

- Pokud překročíte 50 VB, vezměte si **bodovací žeton** a položte jej vedle své desky hráče stranou s 50 vzhůru. Poté vraťte svůj ukazatel bodů na první pole bodovací stupnice a pokračujte v zaznamenávání bodů. Pokud překročíte 100 VB, otočte svůj bodovací žeton stranou se 100 vzhůru. Pokud překročíte 150 VB, vezměte si druhý bodovací žeton a položte jej vedle své desky hráče stranou s 50 vzhůru.



POZNÁMKA Při počítání bodů na konci hry zaznamenáváte všechny VB v červených pečeti získaných v průběhu hry. Body z hnědých pečeti jste zaznamenali ihned při jejich zisku, a tak je nyní můžete ignorovat.

1. Karty se schopnostmi na konci hry ve sbírce.



Karta se schopností na konci hry: Karty s těmito schopnostmi jsou označeny symbolem zvonečku na červeném pozadí.

Body ze schopnosti na konci hry. Např.: Získejte 1 VB za každého korýše ve své sbírce.

2. Body na konci hry ze všech karet stvoření ve sbírce.



Body na konci hry

3. Body na konci hry z dosažených políček úspěchů.



4. 3 VB za každou trofej.

5. 1 VB za každé 4 zbývající suroviny a/nebo sítě na motýly.

- Sečtete své zbývající suroviny a sítě na motýly, za každé 4 získáte 1 VB.

VÍTĚZ HRY

Kdo má po přičtení všech bodů nejvíce VB, zvítězí! V případě shody zvítězí ten z hráčů ve shodě, který má více trofejí. Jestliže shoda trvá, vyhrává hráč s nejvíce zbývajících surovinami. Pokud ani takto není určen vítěz, hráči ve shodě vítězství sdílí!

PŘÍKLADY POČÍTÁNÍ BODŮ

Na tomto místě je počítání bodů vysvětleno na konkrétních příkladech. Předpokládejme, že takto na konci hry vypadá vaše sbírka. V průběhu hry jste získali celkem 27 VB **a**. Tento stav použijeme k výpočtu závěrečného bodového stavu.



1. Karty se schopnostmi na konci hry ve sbírce.

Vyložili jste 1 kartu se schopností na konci hry **b**. Za ni získáte 1 VB za KAŽDÉHO koryše ve své sbírce. Máte celkem 8 koryšů – 5 symbolů koryšů na kartách stvoření, 2 nevylihnutá koryší vajíčka a 1 vylíhnuté koryší vajíčko. Celkem tedy získáte 8 VB a svůj ukazatel **a** na bodovací stupnici posunete na políčko 27 + 8 = 35 VB. Při počítání bodů na konci hry již nezískáte odměny na bodovací stupnici.

2. Body na konci hry ze všech karet stvoření ve sbírce.

Sečtete body na konci hry **c** na všech 14 kartách ve své sbírce. Celkem vám těchto 14 karet poskytuje 25 VB na konci hry. Váš aktuální bodový stav tedy je 35 + 25 = 60 VB. Jelikož jste přesáhli 50 VB, vezmete si bodovací žeton s 50 VB **d** a svůj ukazatel přesunete na políčko 10 bodovací stupnice.

3. Body na konci hry z dosažených políček úspěchů.

Dosáhli jste celkem 5 úspěchů, z nichž získáte 15 VB, 12 VB, 6 VB, 12 VB a 6 VB **e**. Za úspěchy jste tedy získali celkem 51 VB, váš aktuální bodový stav je tedy 60 + 51 = 111 VB. Jelikož jste přesáhli 100 VB, otočíte bodovací žeton na stranu s 100 VB **f** a svůj ukazatel přesunete na políčko 11 bodovací stupnice.

4. 3 VB za každou trofej.

Získali jste celkem 5 trofejí. Každá trofej má hodnotu 3 VB, takže za ně celkem získáte 15 VB. Váš aktuální bodový stav je tedy 111 + 15 = 126 VB. Svůj ukazatel bodů přesunete na políčko 26.

5. 1 VB za každé 4 zbývající suroviny a/nebo sítě na motýly.

Na konci hry vám zbývá celkem 6 surovin: 2 ovoce a 4 korály **h**, ale žádné sítě na motýly. Jelikož se uděluje 1 VB za každé zbývající 4 suroviny/sítě, získáte 1 VB, celkem tedy máte 126 + 1 = 127 VB. Svůj ukazatel bodů přesunete na políčko 27 a porovnáte svůj výsledek s ostatními hráči, abyste určili vítěze.

VII. SÓLOVÝ REŽIM

Na tajuplný ostrov plný úžasných stvoření se můžete vydat i v jednom hráči. Má to ale háček! Společenství Západních království na ostrov se stejným cílem vyslalo Plecháče. Pokud se vám jej podaří porazit, můžete se postavit silnějšímu Plecháči a ještě hrozivějším výzvam!



ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

V sólovém režimu se postavíte robotickému protihráči jménem Plecháč. Plecháč nepoužívá desku hráče, desku kapitána, síť na motýly, žeton zámku ani suroviny.

Plecháč na začátku hry neobdrží žádné karty stvoření. **Hru připravte jako pro 2 hráče s následujícími úpravami:**

- 1 Na herní plán umístěte **8 trofejí** namísto 10.
- 2 Vyberte si desku kapitána **ze všech desek kapitánů ve hře**.
- 3 Zvolte si, na jaké úrovni obtížnosti se chcete Plecháči postavit, vezměte **desku Plecháče** odpovídající úrovně a umístěte ji poblíž herního plánu.

NÁZEV	Lenivý Plecháč	Pohodový Plecháč	Divoký Plecháč	Děsuplný Plecháč
OBTÍŽNOST	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

POZNÁMKA Desky Plecháče se nacházejí na opačných stranách desek kapitánů. Ve hře je každá deska Plecháče dvakrát, takže se můžete postavit Plecháči na každé úrovni bez ohledu na to, jakého kapitána si vyberete.

- 4 Zamíchejte všechny **karty Plecháče** a položte je v balíčku lícem dolů vedle desky Plecháče.

- 5 Umístěte tyrkysový Plecháčův **žeton zaměření** na kartu jednoduchého úspěchu nejvíce vlevo **a**, žlutý žeton zaměření umístěte na kartu vícedruhového úspěchu nejvíce vlevo **b** a hnědý žeton zaměření umístěte na kartu hlavního úspěchu nejvíce vlevo **c**.
- 6 Vyberte Plecháčovi barvu a dejte mu následující herní materiál v této barvě:
 - d 2 figurky pomocníků** (1 magnetickou a 1 běžnou) a umístěte je vedle desky Plecháče.
 - e 6 ukazatelů úspěchů** a umístěte je vedle desky Plecháče.
 - f 1 ukazatel suroviny** a umístěte jej na první políčko na desce Plecháče. V sólovém režimu se tomuto ukazateli říká **Plecháčův ukazatel**.
 - g 1 ukazatel bodů** a umístěte jej na ilustraci loď poblíž bodovací stupnice.
- 7 Nasadte **figurku Plecháče** na záda figurky pomocníka s magnetem.

POZNÁMKA Pokud si pro sebe jako kapitána vyberete Plecháče, přidejte svému robotickému protihráči jinou figurku kapitána.

Prvním hráčem jste vy a můžete začít!



CÍL SÓLOVÉHO REŽIMU

Vyhrajete, pokud budete mít na konci hry více bodů než Plecháč.

PLECHÁČ. VÁŠ ROBOTICKÝ PROTIHRÁČ

Abyste si mohli zahrát sólový režim, musíte se nejprve seznámit s běžnými pravidly hry Podivuhodná stvoření, jimiž se v sólovém režimu stále řídíte.

Váš robotický protivník se ovšem chová jinak než běžní hráči.

- Plecháč nezískává suroviny. Podobně Plecháč nezískává ani nepoužívá síť a energii.
- Plecháč nemusí hradit náklady za hraní karet stvoření.
- Plecháč neaktivuje schopnosti karet stvoření. Karty stvoření v Plecháčově sbírce slouží pouze k výpočtu VB na konci hry.
- Plecháč má pouze 2 pomocníky místo 3. Tito 2 pomocníci nikdy nepustí mapu.
- Plecháč sbírá vajíčka z mapy, ale nezískává odměny za jejich uložení.
- Když Plecháč použije vajíčka k dosažení úspěchu, nevylíhnou se.
- Plecháč u sebe může mít více než 12 vajíček.
- Plecháč nezískává odměny z bodovací stupnice.



PLECHÁČOVY AKCE

S Plecháčem se až do konce hry střídáte v tazích. Plecháčův tah probíhá následovně:



Karta Plecháče

- 1 **Otočte kartu Plecháče:** Otočte kartu Plecháče z balíčku a položte ji lícem vzhůru na dřívě otočenou kartu Plecháče.

POZNÁMKA Pokud v balíčku nezbývají žádné karty Plecháče a máte otočit další, zamíchejte všechny karty Plecháče a vytvořte nový balíček.

- 2 **Vyhodnoťte kartu Plecháče:** V závislosti na pozici Plecháčova ukazatele aktivujte buďto žlutou, nebo hnědou polovinu karty Plecháče.

- Pokud se Plecháčův ukazatel **a** na desce Plecháče nachází na žlutém políčku **b**, vyhodnoťte žlutou polovinu karty **d**.
- Pokud se Plecháčův ukazatel **a** na desce Plecháče nachází na hnědém políčku **c**, vyhodnoťte hnědou polovinu karty **e**.

POZNÁMKA Více o symbolech na kartách na následující straně.

- 3 **Posuňte Plecháčův ukazatel:** Pokud se uprostřed karty Plecháče nachází červený symbol ozubeného kola **f**, posuňte Plecháčův ukazatel na desce Plecháče na následující políčko.

- Pokud se na políčko, kam se ukazatel posunul, nachází symbol, ihned se vyhodnotí jeho efekt (více viz str. 25).
- Jakmile ukazatel na desce Plecháče skončí na prvním hnědém políčku **h**, ihned zamíchejte všechny karty Plecháče a natočte je hnědou stranou nahoru **g**. Od následujícího tahu dále budete vyhodnocovat hnědé poloviny karet Plecháče, nikoli žluté.



SYMBOLY PLECHÁČOVÝCH AKČÍ

Umístění kapitána

Umístěte Plecháčova kapitána tak, aby sousedil s co nejvíce poli prostředí uvedeného na kartě Plecháče. Navíc Plecháč okamžitě získá 1 VB za každé ODPOVÍDAJÍCÍ pole prostředí, které sousedí s jeho kapitánem.



Např.: Pokud máte vyhodnotit symbol výše, ze všech míst na mapě, kam by mohl být Plecháčův kapitán umístěn, vyberete toto **a**, aby sousedil s co nejvíce poli ovocného prostředí. Jelikož byl umístěn tak, že sousedí se 2 poli ovocného prostředí, Plecháč ihned získá 2 VB.



POZNÁMKA Plecháč nezíská 1 VB za každé sousední pole prostředí. Získá pouze 1 VB za každé sousední pole prostředí typu, který byl uveden na kartě.

Pravidla umísťování Plecháčových pomocníků

- Pro Plecháčovy pomocníky platí stejná pravidla umísťování jako pro hráče (viz str. 10) s tím rozdílem, že Plecháčovy pomocníky nelze umístit na pole hor.
- Pokud na poli, kam byl umístěn Plecháčův pomocník, leží vajíčko, Plecháč jej získá. Získané vajíčko umístíte vedle desky Plecháče.
- Pokud Plecháčova pomocníka nelze umístit, otočte novou kartu Plecháče a vyhodnoťte schopnosti na této nové kartě.
- Pokud existuje více možností, kam umístit Plecháčova pomocníka tak, aby sousedil s co nejvíce poli prostředí uvedeného typu:

- Krok 1. Umístěte jej tak, aby zároveň sousedil s co nejvíce poli prostředí jiných typů než toho uvedeného na kartě Plecháče.
- Krok 2. Pokud stále není rozhodnuto, vyberte tu z možností, kde bude sousedit s co nejvíce symboly zvláštních efektů.
- Krok 3. Pokud stále není rozhodnuto, vyberte tu z možností, kde bude sousedit s co nejvíce vajíčky.

POZNÁMKA Umístění na pole s vajíčkem se také považuje za „sousedství“ s vajíčkem.

- Krok 4. Pokud stále není rozhodnuto, vyberte si libovolnou možnost.

Např.: Plecháčův kapitán má být umístěn tak, aby sousedil s co nejvíce poli korálového prostředí. Na mapě je více možností, kde bude sousedit s nejvíce korály.



Umístění běžného pomocníka

Umístěte Plecháčova běžného pomocníka tak, aby sousedil s co nejvíce poli prostředí uvedeného na kartě Plecháče. Platí stejná pravidla umísťování jako pro umísťování kapitána.



Dobráni 1 karty (lícem dolů)

Doberte 1 kartu stvoření z balíčku a umístěte ji LÍCEM DOLŮ do Plecháčovy herní oblasti. Na konci hry Plecháč získá VB v závislosti na počtu získaných karet lícem dolů.



Získání 1 karty z divočiny (lícem vzhůru)

Veźměte z divočiny kartu stvoření symbolem stejného druhu, jako je na kartě úspěchu s žetonem zaměření odpovídající barvy. Poté ji umístěte LÍCEM VZHŮRU do Plecháčovy herní oblasti.



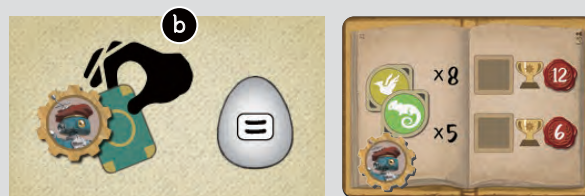
- Pokud tyto podmínky splňuje více karet v divočině, získá kartu s **nejvíce body na konci hry**. Pokud má více karet stejnou hodnotu bodů na konci hry, získá kartu nejvíce vlevo.
- Pokud v divočině žádná karta podmínky nespĺňuje, doberte 1 kartu stvoření z balíčku a umístěte ji LÍCEM DOLŮ do Plecháčovy herní oblasti.

Získání vajíčka

Veźměte ze zásoby vajíčko stejného druhu jako karta, kterou získal Plecháč, a umístěte je nevylihnutou stranou vzhůru do Plecháčovy herní oblasti.



Např.: Vyhodnocujete kartu Plecháče **b**. Na kartě úspěchu se žlutým žetonem zaměření jsou symboly ptáků a plazů. V divočině je více karet s těmito symboly. Vyberete tedy kartu s nejvíce body na konci hry **c** a umístíte ji LÍCEM VZHŮRU do Plecháčovy herní oblasti. Poté ze zásoby vezmete vajíčko stejného druhu jako karta, kterou Plecháč právě získal (v tomto případě ptáci), a umístíte je nevylihnutou stranou vzhůru do jeho herní oblasti.



POZNÁMKA Ve vzácných případech, kdy na získané kartě budou symboly 2 různých druhů, Plecháč získá vajíčko toho druhu, který je uveden na kartě úspěchu s žetonem zaměření.

SYMBOLY NA PLECHÁČOVĚ STUPNICI

Objev

Otočte 1 destičku prostředí ze sloupečku a umístěte ji lícem vzhůru na pole jezera s vajíčkem nejvíce vlevo. Plecháč vajíčko z tohoto pole získá, takže je umístěte nevylihnutou stranou vzhůru do jeho herní oblasti.



- Pokud je polí jezera s vajíčkem nejvíce vlevo více, umístěte destičku prostředí na nejvrchnější z těchto jezer.
- Pokud na žádném poli jezera vajíčko není, umístěte destičku prostředí na nejvrchnější jezero ve sloupci nejvíce vlevo.

Posun na stupnici času

Posuňte ukazatel času na stupnici o jedno políčko. Ihned se vyhodnotí efekt symbolu na stupnici času.



- Plecháč nezíská síť na motýly ani nikdy nestáhne své pomocníky z mapy.

Dosažení hlavního úspěchu

- 1 Umístěte Plecháčův ukazatel úspěchu na horní políčko karty hlavního úspěchu, na které je žeton zaměření. Pokud je již horní políčko obsazeno vámi, Plecháč dosáhne spodního políčka.
- 2 Po dosažení úspěchu vezměte trofej z herního plánu a umístěte ji do Plecháčovy herní oblasti.
- 3 Přesuňte žeton zaměření na další kartu hlavního úspěchu vpravo. Pokud na herním plánu již nejsou žádné další hlavní úspěchy, žeton zaměření zůstane na místě.



Dosažení jedno/vícetruhového úspěchu



Dosažení vícetruhového úspěchu

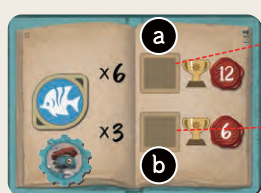


Dosažení jednotruhového úspěchu

- 1 Podle pravidel pro umístění Plecháčova ukazatele úspěchu umístěte jeho ukazatel na kartu úspěchu s žetonem zaměření odpovídající barvy.

! Pravidla pro umístění Plecháčova ukazatele úspěchu

Plecháč vždy může dosáhnout spodního políčka karty úspěchu, aniž by musel splňovat jeho podmínku, leda byste jej obsadili jako první. Plecháč ovšem dosáhne horního políčka, pokud součet Plecháčových symbolů na kartách lícem vzhůru a vajíčkách přesahuje požadavek spodního políčka.



Více než 3



Méně než nebo rovno 3



Např.: Pokud jsou v Plecháčově herní oblasti alespoň 4 symboly ryb na kartách lícem vzhůru a vajíčkách, Plecháč dosáhne horního políčka této karty **a**. Pokud ne, Plecháč dosáhne spodního políčka **b**.

POZNÁMKA Plecháčova vajíčka se nikdy nelíhnou.

- Pokud se vám již podařilo dosáhnout horního políčka úspěchu, Plecháč může dosáhnout pouze spodního políčka.



Např.: Plecháč na svých kartách lícem vzhůru a vajíčkách nasbíral 4 symboly ptáků, a tak by mohl dosáhnout horního políčka tohoto úspěchu. Jelikož ale na tomto políčku již je váš (modrý) ukazatel úspěchu, Plecháč svůj (červený) ukazatel úspěchu umístí na spodní políčko.

- Pokud se vám již podařilo dosáhnout spodního políčka a Plecháč nemůže dosáhnout horního políčka, Plecháč se tohoto úspěchu rozhodne nedosáhnout.



Např.: Plecháč na svých kartách lícem vzhůru ani vajíčkách nemá žádné symboly ryb, takže může dosáhnout pouze spodního políčka. Plecháč na toto políčko ovšem nemůže umístit svůj ukazatel, protože na něm již je váš (modrý) ukazatel úspěchu. Jelikož pro Plecháče není dostupné žádné políčko, tohoto úspěchu nyní nedosáhne.

- 2 Po dosažení úspěchu vezměte trofej z herního plánu a umístěte ji do Plecháčovy herní oblasti.
- 3 Přesuňte žeton zaměření na druhou kartu úspěchu stejného typu. Pokud na herním plánu již nejsou žádné další karty úspěchu stejného typu, žeton zaměření zůstane na místě.

PODMÍNKY KONGE HRY

Stejně jako ve hře více hráčů hra skončí, jakmile jsou z herního plánu rozebrány všechny trofeje.

- Pokud poslední trofej získáte vy, Plecháč odehraje poslední tah a hra skončí.
- Pokud poslední trofej získá Plecháč, hra skončí ihned poté.

POČÍTÁNÍ BODŮ

Jakmile hra skončí, spočítejte si své body stejně jako ve hře více hráčů. Plecháčovy body spočítejte následovně:

1. Plecháč nepočítá body z karet se schopností na konci hry běžným způsobem. Místo toho **za každou kartu se schopností na konci hry, kterou má lícem vzhůru, získá 5 VB.**
2. **Body na konci hry ze všech karet lícem vzhůru v Plecháčově herní oblasti.**
3. **Body na konci hry z Plecháčem dosažených políček úspěchů.**
4. **3 VB za každou trofej.**
5. **1 VB za každé vajíčko.**
6. V závislosti na zvolené úrovni obtížnosti získá VB za každou získanou kartu lícem dolů.
 - Líný Plecháč: 1 VB
 - Pohodový Plecháč: 2 VB
 - Divoký/Děsuplný Plecháč: 3 VB

VÍTĚŽ HRY

Kdo má po sečtení všech bodů nejvíce VB, zvítězí. V případě shody vyhrává strana s více trofejemi. Pokud shoda trvá, vítězí Plecháč.

[VOLITELNÉ] SÓLOVÉ SCÉNÁŘE

Pokud chcete, můžete k běžnému sólovému režimu přidat některý ze scénářů a vytvořit si tak větší výzvu. K dispozici jsou celkem 3 scénáře a každý z nich nabízí vlastní dodatečná pravidla a/nebo omezení. U každého scénáře je několik úrovní obtížnosti, kombinací obtížnosti Plecháče a scénáře si tedy můžete připravit jedinečný zážitek dle vlastní chuti.

POZNÁMKA Pokud součet obtížností přesahuje 5 hvězdiček, připravili jste si skutečně náročnou výzvu, mějte se proto na pozor!

1. Výzva pro chudé dobrodruhy

Naneštěstí se vám nepodařilo včas získat sponzora a nemůžete si dopřát luxus v podobě surovin, které by celou výpravu usnadnily. Chybějící suroviny si budete muset obstarat až po přistání na ostrově.

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

Snadná + ★☆☆☆☆

Nastavte všechny své ukazatele surovin na 0 a vezměte si 3 síť na motýly namísto 1. Namísto dobrání 8 karet stvoření a ponechání si 4 z nich si z balíčku doberte 6 karet a všechny si je nechte.

Střední + ★☆☆☆☆

Nastavte všechny své ukazatele surovin na 0. Dle obvyklé přípravy hry si vezměte 1 síť na motýly. Namísto dobrání 8 karet stvoření a ponechání si 4 z nich si z balíčku doberte 5 karet a všechny si je nechte.

Těžká + ★☆☆☆☆

Nastavte všechny své ukazatele surovin na 0 a neberte si žádnou síť na motýly. Namísto dobrání 8 karet stvoření a ponechání si 4 z nich si z balíčku doberte 4 karty a všechny si je nechte.

2. Psanci

Plecháč, kterému se dnes postavíte, je strašlivá kreatura, která se neřídí gentlemanskými pravidly objevování. Jeho hrůzná činy mohou z ostrova opakovaně vykopnout vaše pomocníky.

ZMĚNY PRAVIDEL

Snadná + ★☆☆☆☆

Když Plecháč umísťuje pomocníka, nebere ohled na umístění vašich pomocníků. Jinými slovy, Plecháčův pomocník může být vždy umístěn na pole roviny, se kterými sousedí nejvíce kýchavých polí prostředí. Pokud kvůli tomu váš Plecháčův pomocník skončí na stejném poli, je váš pomocník vykopnut z mapy a vrátí se vedle vaší desky. Vykopnutého pomocníka můžete ve svém tahu opět umístit na herní plán.

Střední + ★☆☆☆☆

Platí veškeré úpravy pravidel snadné obtížnosti. Navíc, když Plecháč vykopne z mapy vašeho pomocníka, si Plecháč dobere 1 kartu z balíčku a umístí ji LÍCEM DOLŮ do své herní oblasti.

3. Podezřelá mlha

Plecháč se cítí ohrožen vašimi mimořádnými schopnostmi, a tak zbaběle nasadil kouřovou clonu! Přes tento mlžný opar jen obtížně nacházíte stvoření, po kterých pátráte.

ZMĚNY PRAVIDEL

Snadná + ★☆☆☆☆

- Když si má Plecháč vzít kartu stvoření z divočiny, získá kartu s nejvyšší bodovou hodnotou bez ohledu na kartu úspěchu s žetonem zaměření. Pokud má více karet v divočině shodně nejvyšší bodovou hodnotu, Plecháč získá tu nejvíce vlevo.
- Poté, co Plecháč získá kartu, nevykládejte na prázdné pole divočiny novou kartu z balíčku lícem vzhůru, ale lícem dolů. Na pole, kam doplníte karty lícem dolů, již nelze umístit karty lícem vzhůru a tyto karty otočené lícem dolů nemůžete získat.
- Jakmile v divočině leží lícem dolů 4 karty, ihned je všechny otočte lícem vzhůru a Plecháč získá 4 VB.
- Efekt „úklidu“ je upraven následovně: Namísto odložení 3 karet z divočiny nejvíce vlevo nebo nejvíce vpravo otočte lícem vzhůru až 3 karty v divočině ležící lícem dolů.
- Efekt „generálního úklidu“ na stupnici času je upraven následovně: Odložte všechny karty v divočině ležící lícem vzhůru a nahraďte je novými kartami z balíčku. Na karty otočené lícem dolů tento efekt nemá vliv.



Střední + ★☆☆☆☆

Platí veškeré úpravy pravidel snadné obtížnosti. Navíc platí následující úpravy:

- Před začátkem hry otočte lícem dolů 2 karty v divočině nejvíce vlevo.
- Jakmile v divočině leží lícem dolů 4 karty, ihned je všechny otočte lícem vzhůru a Plecháč získá 7 VB (na rozdíl od 4 VB při snadné obtížnosti).

Těžká + ★☆☆☆☆

Platí veškeré úpravy pravidel snadné obtížnosti. Navíc platí následující úpravy:

- Před začátkem hry otočte lícem dolů 2 karty v divočině nejvíce vlevo.
- Jakmile v divočině leží lícem dolů 4 karty, ihned je všechny otočte lícem vzhůru a Plecháč získá 10 VB (na rozdíl od 4 VB při snadné obtížnosti).



VIII. PŘÍLOHA

Informace v této příloze si nemusíte číst dopředu. Do přílohy nahlédněte, teprve pokud při hře narazíte na neznámé prvky. V případě rozporu mezi pravidly a informacemi na kartách stvoření / deskách kapitánů mají vždy přednost tyto karty/desky.



DESKY KAPITÁNŮ

Schopnosti kapitánů níže si odemknete, jakmile dosáhnete prvního úspěchu. Pokud schopnost vašeho kapitána dosud není odemčena, nemůžete ji použít.

1. Cabot, bezstarostný poutník

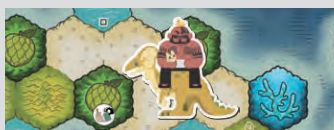
- Když umístíte Cabota na mapu, ihned aktivujte 1 kartu se schopností při návratu ve své sbírce.
- Pokud ve sbírce nemáte žádnou kartu se schopností při návratu, umístění Cabota nezpůsobí žádný další efekt.

2. Freya, pečovatelka o vajíčka

- Když umístíte Freyu na mapu, vyberte si, kterou z těchto dvou schopností aktivujete:
 - 1) Seberte libovolné 1 vajíčko, se kterým Freya sousedí, uložte jej lícem vzhůru na svou desku hráče a získáte odpovídající odměnu za uložení.
 - 2) Otočte až 2 vajíčka ve své sbírce. Nemůžete otočit stejné vajíčko dvakrát.
- Pokud Freya s žádným vajíčkem nesousedí ani nemáte žádné vajíčko ve sbírce, umístění Frey nezpůsobí žádný další efekt.
- I když po odemčení schopnosti umístíte svého kapitána na mapu, můžete se rozhodnout kapitánovu schopnost nevyužít.

3. Haoa, laskavý ochránce stvoření

- Když umístíte Haou na mapu, můžete ihned vyložit 1 kartu z ruky. Stále musíte uhradit její náklady.
- Schopnost svého kapitána můžete spustit kdykoli v průběhu tahu, když provádíte akci „umístění pomocníka“. Jinými slovy, můžete nejprve aktivovat Haoovu schopnost a poté získat zdroje či karty ze sousedních polí prostředí, NEBO můžete nejprve získat zdroje či karty ze sousedních polí prostředí a až poté aktivovat jeho schopnost.
- Když tedy umístěním Haoy získáte suroviny nebo karty ze sousedních polí prostředí, můžete pomocí jeho schopnosti ihned vyložit kartu, kterou jste získali v tomto tahu.



Např.: Umístíte Haou a získáte 1 ovoce, 1 korál a 1 kartu s ovocným prostředím, Zbrojvěda. Pomocí Haoovy schopnosti Zbrojvěda ihned vyložíte do své sbírky a uhradíte jeho náklady 2 ovoce.



- Vyložení karty díky Haoově schopnosti je součástí jeho efektu, takže vás nestojí akcí.
- Pokud v ruce nemáte žádnou kartu nebo nemáte dostatek surovin k vyložení karty, tato schopnost nemá žádný efekt.

4. Helena, bylinkářka z hor

- Když odemknete Heleninu schopnost, ihned získáte 1 síť.
- Najednou můžete mít až 3 sítě. Pokud byste získáním sítě tento limit překročili, namísto sítě získáte 1 VB.
- Za umístění Heleny na pole hor nemusíte platit žádné náklady.



5. Macus, hledač cesty

- Když umístíte Macuse na mapu, ihned aktivujte sousední symbol zvláštního efektu ve směru, kterým je Macus otočený.
- Pokud se ve směru, kterým je Macus otočený, nachází symbol zvláštního efektu, se kterým ale nesousedí, nemůžete jej aktivovat.



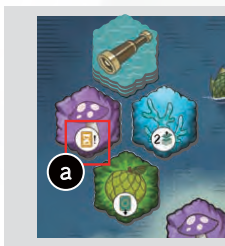
Např.: Umístíte Macuse jako na ilustraci. Ihned aktivujete sousední symbol zvláštního efektu na poli ve směru, kterým je otočený Macus. Pomocí zvláštního efektu provedete úklid a vezmete si kartu z divočiny.

- Pokud ve směru, kterým je otočený Macus, nejsou žádné sousední symboly zvláštních efektů, tato schopnost nemá žádný efekt.
- Symbol zvláštního efektu, aktivovaný pomocí Macusovy schopnosti, můžete ve stejném tahu aktivovat použitím sítě na motýly.

POZNÁMKA Sítěmi lze symbol zvláštního efektu na každém poli aktivovat pouze JEDNOU ZA TAH. Pokud ovšem symbol zvláštního efektu aktivujete bez sítě, můžete stejný symbol aktivovat vícekrát za tah.

6. Marie, bohatá podnikatelka

- Když umístíte Marii na mapu, vyberte si 1 ze tří destiček prostředí v nabídce a aktivujte její symbol zvláštního efektu.

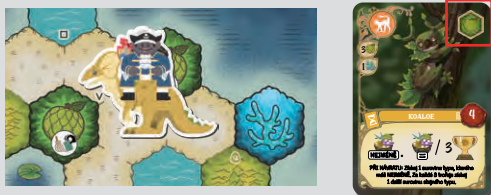


Např.: Umístíte Marii na mapu a v nabídce jsou destičky prostředí jako na ilustraci vlevo. Vyberete si zvláštní efekt **a** a aktivujete jej, díky čemuž aktivujete 1 kartu se schopností při návratu ve své sbírce.

- Pokud během stejného tahu destičku prostředí, která byla aktivována pomocí Mariiny schopnosti, umístíte jako odměnu z bodovací stupnice tak, že bude sousedit s vaším pomocníkem, můžete použít síť, abyste znovu aktivovali symbol zvláštního efektu na této destičce.

7. Oktávie, ostrovní odpadlice

- Když umístíte Oktávii na mapu, odložte jednu kartu z ruky a získáte 2 suroviny z prostředí odložené karty.
- Pokud v ruce nemáte žádnou kartu, tato schopnost nemá žádný efekt.
- Schopnost svého kapitána můžete spustit kdykoli v průběhu tahu, když provádíte akci „umístění pomocníka“. Jinými slovy, můžete nejprve aktivovat Oktáviiinu schopnost a poté získat zdroje či karty ze sousedních polí prostředí, NEBO můžete nejprve získat zdroje či karty ze sousedních polí prostředí a až poté aktivovat její schopnost.
- Když tedy umístěním Oktávie získáte suroviny nebo karty ze sousedních polí prostředí, můžete pomocí její schopnosti ihned odložit kartu, kterou jste získali v tomto tahu.



Např.: Umístíte Oktávii a získáte 1 ovoce, 1 korál a 1 kartu s ovocným prostředím, Koaloe. Díky Oktáviiině schopnosti odložíte Koaloe z ruky a získáte 2 ovoce, jelikož se jedná o suroviny z prostředí této karty.

8. Samuel, zkušený průzkumník

- Když umístíte Samuela na mapu, získáte 1 surovinu tohoto typu (ovoce, korály, květiny či houby), kterého máte nejméně. Poté získáte další surovinu stejného typu za každé 3 své trofeje.
- Pokud máte shodně nejméně surovin více typů, vyberete si z nich typ suroviny, kterou získáte.
- Schopnost svého kapitána můžete spustit kdykoli v průběhu tahu, když provádíte akci „umístění pomocníka“. Jinými slovy, po umístění Samuela můžete nejprve aktivovat jeho schopnost a poté získat zdroje či karty ze sousedních polí prostředí, NEBO můžete nejprve získat zdroje či karty ze sousedních polí prostředí a až poté aktivovat Samuelovu schopnost.

Např.: Když umístíte Samuela, máte 1 ovoce, 1 korál, 2 květiny, 3 houby a 4 trofeje. Nejméně máte ovoce a korálů, takže si vyberete korály a získáte 1 surovinu tohoto typu. Jelikož máte 4 trofeje, získáte 1 další korál. Celkem tedy díky Samuelově schopnosti získáte 2 korály.

9. Plecháč, energetický robot

- Když odemknete Plecháčovu schopnost, ihned si vezmete 1 energii ze zásoby a umístíte ji na svoji desku kapitána.
- Když umístíte Plecháče na mapu, vyberte si, kterou z těchto dvou schopností aktivujete:

1) Umístíte 1 energii na svou desku kapitána.

- Počet energií, které takto můžete umístit, není omezen.

- Energie na desce kapitána NEMŮŽETE obnovit pomocí schopností karet nebo odměn z ukazatelů úspěchu.



POZNÁMKA Obnovovat můžete pouze karty s energetickými schopnostmi.

2) Libovolně rozmístíte energii z desky kapitána na karty s energetickými schopnostmi ve své sbírce. Nesmíte ovšem přesáhnout limit energie karet s energetickými schopnostmi. Po rozmístění energií vraťte přebývající energie zpátky na desku kapitána.

Např.: Umístíte Plecháče na mapu a aktivujete jeho schopnost. Na desce kapitána leží celkem 4 energie, které chcete rozmístit na své karty s energetickými schopnostmi. Umístíte 1 energii na kartu **a**, 1 na kartu **b** a 2 na kartu **c** ve své sbírce. Jelikož má karta s energetickou schopností **a** limit 1 energie **d**, nemůžete na ni umístit více než 1 energii **a**.



KARTY STVOŘENÍ

001. Slivovičnick: Získáte 2 VB za každý symbol ovocného prostředí ve své sbírce, včetně této karty. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 10 VB.

002. Trnovec: Viz 001.

003. Zbrojvěd: Vyberte si na mapě libovolné pole ovocného prostředí se symbolem zvláštního efektu a aktivujte jej. Pokud s polem prostředí, které jste touto kartou aktivovali, sousedí váš pomocník, můžete použít síť na motýly, abyste stejný symbol zvláštního efektu aktivovali ještě jednou ve stejném tahu.

004. Jeskodýl: Na vyložení této karty máte slevu 1 surovinu za každý symbol houbového prostředí ve vaší sbírce a ihned získáte 3 VB. Např.: Pokud máte ve sbírce 3 symboly houbového prostředí, stačilo by vám k vyložení této karty do sbírky zaplatit pouze 1 houbu namísto 4.

Poznámka: Pro slevu se počítají pouze symboly houbového prostředí, které máte ve sbírce před vyložением této karty: symbol houbového prostředí na této kartě se tedy nepočítá. Pokud sleva převyšuje náklady karty, vyložíte ji zdarma, ale žádné suroviny navíc nezískáte.

005. Ulitčnick: Viz 003.

006. Psohrabec: Když provedete akci návrat, doberte si 1 kartu z balíčku. Zkontrolujte symbol prostředí na právě dobrané kartě a spočítejte, kolik máte stejných symbolů prostředí ve své sbírce. Získáte 1 VB za každý odpovídající symbol ve své sbírce až do maxima 5 VB.

007. Démantovec: Získáte 1 VB za každý symbol prostředí, kterého máte ve své sbírce nejvíce. Pokud máte shodně nejvíce dvou nebo více typů symbolů prostředí, vyberte si 1 z nich. Např.: Pokud máte 6 symbolů ovocného prostředí, 3 korálového prostředí, 4 květinového prostředí a 5 houbového prostředí, získáte 6 VB. Pokud máte nejvíce symbolů houbového prostředí, počítejte i symbol prostředí na této kartě.

008. Kozobr: Viz 003.

009. Hranomůrka: Viz 001.

010. Safírek: Pokaždé když vyložíte kartu s celkovými náklady 4 nebo více surovin (ovoce, korály, květiny a houby), ihned získáte 2 VB. I pokud vyložíte kartu, za kterou díky slevě nebo jiné schopnosti zaplatíte méně surovin, stále získáte 2 VB, pokud její původní náklady jsou 4 nebo více surovin. Jelikož jsou náklady této karty také 4 nebo více surovin, vyložení Safírka aktivuje jeho schopnost, takže ihned získáte 2 VB.

011. Perlopucha: Když provedete akci návrat, získáte 2 suroviny odpovídající symbolu prostředí, kterého máte ve své sbírce nejvíce. Pokud máte shodně nejvíce dvou nebo více typů symbolů prostředí, vyberte si 1 z nich a získáte 2 suroviny odpovídající zvolenému symbolu.

012. Pískodrak: Viz 004.

013. Slochtan: Viz 003.

014. Lasturník: Viz 001.

015. Krevetoun: Na konci hry získáte 1 VB za každý symbol korýše ve své sbírce. Počítají se všechny symboly korýšů na kartách ve sbírce a také jak nevylíhnutá, tak vylíhnutá vajíčka.

016. Mechorost: Viz 004.

017. Žrakodýl: Viz 004.

018. Jelepart: Když provedete akci návrat, získáte 1 korál. Navíc získáte 1 další korál za každé 3 své trofeje. Např.: Pokud máte 4 trofeje, získáte celkem 2 korály.

019. Křšťálama: Pokaždé když získáte trofej, ihned aktivujte 1 kartu se schopností při návratu ve své sbírce. Pokud ve sbírce takovou kartu nemáte, nenastane žádný efekt.

020. Draguár: Viz 015.

021. Slonoš: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a získáte 1 libovolnou surovinu. Navíc můžete vyměnit libovolný počet surovin jednoho typu za stejný počet surovin jiného typu. Nemusíte přitom vyměnit surovinu, kterou jste získali z efektu této karty. Např.: Odložte energii a získáte 1 květinu. Také se rozhodnete vyměnit 3 ze svých 5 kusů ovoce za 3 korály, takže díky efektu této karty celkově přijmete o 3 ovoce a získáte 1 květinu a 3 korály.

022. Koaloe: Když provedete akci návrat, získáte 1 surovinu typu (ovoce, korály, rostliny, houby), kterého máte nejmeně. Poté získáte další surovinu stejného typu za každé 3 své trofeje. Pokud máte shodně nejmeně více typů surovin, vyberete si z nich typ suroviny, kterou získáte. Např.: Provádíte akci návrat a máte 0 ovoce, 0 korálů, 1 květinu, 1 houbu a 4 trofeje. Ze surovin, kterých máte nejmeně, si vyberete korály a získáte 1 korál. Navíc získáte 1 další korál za každé 3 trofeje, takže díky této kartě získáte celkem 2 korály.

023. Kouloř: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 1 energii ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a vyložte z ruky 1 kartu se schopností při návratu do své sbírky, aniž byste hradili její náklady. Vyložení karty se schopností při návratu je výsledek použití energie, takže vás nestojí akci.

024. Křečnick: Viz 018.

025. Goriláv: Viz 018.

026. Vepřýba: Okamžitě aktivujte jednu kartu se schopností při návratu ve své sbírce. Také získáte 1 vajíčko ze zásoby, které odpovídá symbolu druhu na aktivované kartě se schopností při návratu.

027. Bachyba: Viz 026.

028. Burískoun: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a získáte 1 libovolnou surovinu. Poté získáte další surovinu stejného typu za každé 3 své trofeje.

029. Růžolík: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a aktivujte libovolnou kartu se schopností při návratu ve své sbírce.

030. Cukřík: Aktivujte 2 různé karty se schopností při návratu ve své sbírce, každou z nich jednou. Nemůžete aktivovat stejnou kartu se schopností při návratu dvakrát. Pokud máte pouze 1 kartu se schopností při návratu, aktivujte ji jednou.

031. Hromila: Pokaždé když získáte trofej, ihned získáte 2 VB.

032. Slavojak: Viz 018.

033. Zebrovčík: Pokaždé když aktivujete kartu se schopností při návratu, např. pomocí akce návrat, schopností karet, symbolů zvláštních efektů, schopností kapitána atd., získáte 1 VB. Např.: Pokud prostřednictvím akce návrat aktivujete tři karty se schopností při návratu ve své sbírce, získáte pomocí této karty 3 VB.

034. Sovolos: Když provedete akci návrat, získáte 1 surovinu typu, kterého máte nejmeně. Navíc získáte tolik VB, kolik máte surovin tohoto typu. Pokud máte shodně nejmeně více typů surovin, vyberete si z nich typ suroviny, kterou získáte. Např.: Provádíte akci návrat a máte 2 ovoce, 2 korály, 3 květiny a 3 houby. Ze surovin, kterých máte nejmeně, si vyberete korály a získáte 1 korál, takže budete mít celkem 3 korály. Díky této kartě tedy získáte 3 VB.

035. Kurovna: Vyberte si 1 kartu z divočiny, uhradte její náklady a vyložte ji přímo do své sbírky. Vyložení karty z divočiny je součástí efektu této karty, takže vás nestojí akci.

036. Kurál: Viz 035.

037. Květoušek: Vyberte si 1 kartu z divočiny a vezměte si ji do ruky. Získejte 2 suroviny z prostředí získané karty.

038. Květulka: Viz 037.

039. Lesogryf: Vyberte si 1 kartu se schopností na konci hry ve své sbírce. Aktivujte její efekt a okamžitě z něj získáte VB, nejvýše však 10 VB. Karta se schopností na konci hry, kterou aktivujete pomocí Lesogryfa, se na konci hry stále aktivuje. Např.: Pokud pomocí této karty aktivujete kartu Krevetoun (015), okamžitě získáte 10 VB, pokud v tuto chvíli ve sbírce máte 10 symbolů korýšů. Krevetoun (015) se stále aktivuje na konci hry.

040. Vodogryf: Viz 039.

041. Sovopýr: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 1 energii ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a vyložte do své sbírky 1 kartu se schopností na konci hry z ruky nebo z divočiny, aniž byste hradili její náklady. Vyložení karty je výsledek použití energie, takže vás nestojí akci.

042. Jestřábovec: Když provedete akci návrat, ihned získáte 1 VB za každou kartu se schopností na konci hry ve své sbírce. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 5 VB.

043. Arabě: Vyberte si druh a poté si z divočiny do ruky vezměte všechny karty se symbolem tohoto druhu. Získáte 1 VB za každou právě získanou kartu. Můžete získat i karty s dvěma či více symboly druhů, pokud na nich je symbol vybraného druhu.

- 044. Araběnka:** Viz 043.
- 045. Nocibral:** Provedte úklid. Poté si vyberte 1 kartu z divočiny a vezměte si ji do ruky. (Úklid: viz str. 11.)
- 046. Nociberka:** Viz 045.
- 047. Napuštěk:** Vyberte si 1 kartu z divočiny a vezměte si ji do ruky. Získejte 1 vajíčko odpovídající symbolu druhu na právě získané kartě. Pokud jsou na získané kartě dva symboly druhu, vyberte si jeden z nich a získejte odpovídající vajíčko.
- 048. Napuštěce:** Viz 047.
- 049. Krutorel:** Viz 015.
- 050. Hvězdozob:** Vyberte si 1 kartu z divočiny a ihned ji vyložte do své sbírky, aniž byste hradili její náklady. Vyložení karty z divočiny je součástí efektu této karty, takže vás nestojí akce.
- 051. Krasobuř:** Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a vyberte si 1 kartu z divočiny a vezměte si ji do ruky.
- 052. Stromuán:** Aktivujte efekt své poslední vyložené karty s okamžitým efektem.
- *Výjimka z pravidla: Tuto schopnost mají 2 různé karty Stromuán a Leduán (053). Pokud vyložíte karty Stromuán a Leduán (053) po sobě a Leduán (053) aktivuje Stromuána, nebo naopak, jednoduše aktivujte poslední vyloženou kartu s okamžitým efektem dvakrát.
- 053. Leduán:** Viz 052.
- 054. Bleskule:** Pokaždé když získáte trofej, získejte 1 libovolnou surovinu.
- 055. Korálníčka:** Vyberte si 1 kartu s energetickou schopností ve své sbírce a obnovte její energii do limitu. Energii na desce kapitána obnovit nemůžete.
- 056. Houbucha:** Viz 055.
- 057. Lilištěrka:** Na příští kartu, kterou vyložíte, máte slevu 1 suroviny. Efekt této karty platí pouze v aktuálním tahu. Pokud po Lilištěrce v rámci stejného tahu nevyložíte další kartu, o slevu přijdete. Pokud sleva převyšuje náklady karty, vyložíte ji zdarma, ale žádné suroviny navíc nezískáte.
- 058. Měnivka:** Získejte ze zásoby nevylihnuté vajíčko druhu, který odpovídá symbolu druhu na vaší poslední vyložené kartě s okamžitým efektem.
- 059. Měňavka:** Viz 058.
- 060. Hřiboun:** Vyberte si 1 kartu z ruky, jejíž celkové náklady jsou 2 nebo méně surovin (ovoce, korál, květiny a houby). Okamžitě vybranou kartu vyložte do své sbírky, aniž byste hradili její náklady. Vyložení karty je součástí efektu této karty, takže vás nestojí akce. Počítají se pouze výchozí náklady karty bez slev získaných díky schopnostem karet. Např.: Kartu Jeskodýl (004) nemůžete pomoci této kartou vyložit, jelikož její výchozí náklady jsou 4 suroviny.
- 061. Hřibounka:** Viz 060.
- 062. Lekništěrka:** Viz 057.
- 063. Růženka:** Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a vezměte si libovolné vajíčko ze zásoby. Vajíčko položte na tuto kartu, čímž jí přidáte symbol dalšího druhu. Od této chvíle u této karty počítejte, jako by měla nejen symbol plaza, ale též symbol z vajíčka. Když na tuto kartu přidáváte další symbol druhu, nemůže se jednat o symbol druhu, který karta již obsahuje. Např.: Pokud první energii použijete k přidání symbolu korýše, nemůžete pomocí druhé energie přidat další symbol korýše ani plaza. Vajíčko na kartě se považuje pouze za symbol druhu, za vajíčko se již nepočítá. Vajíčka na této kartě nemůžete vylihnout ani otáčet. Pokud navíc pomocí druhů na kartě splňujete úspěchy, vajíčka z karty se nevylihnou.
- 064. Modřenka:** Viz 063.
- 065. Bonusaurus:** Vyberte si odměnu za ukazatel úspěchu, kterou jste již získali, a získejte ji znovu. Pokud jste dosud nesplnili žádný úspěch, žádnou odměnu nezískáte.
- 066. Pískoběh:** Pokaždé když vyložíte kartu s okamžitým efektem, získáte 1 VB.
- 067. Želvosad:** Viz 015.
- 068. Květoun:** Když provedete akci návrat, doberte si 1 kartu z balíčku a získejte 1 surovinu z prostředí právě dobrané karty. Např.: Pokud je na dobrané kartě symbol ovocného prostředí, získáte 1 ovoce.
- 069. Kozúhoř:** Když provedete akci návrat, doberte si 1 kartu z balíčku a získejte 1 nevylihnuté vajíčko ze zásoby, které odpovídá symbolu druhu na právě dobrané kartě. Pokud jsou na získané kartě dva symboly druhu, vyberte si jeden z nich a získejte odpovídající vajíčko.
- 070. Vakoželv:** Doberte si 1 kartu z balíčku a získejte 1 nevylihnuté vajíčko ze zásoby, které odpovídá symbolu druhu na právě dobrané kartě. Pokud jsou na získané kartě dva symboly druhu, vyberte si jeden z nich a získejte odpovídající vajíčko.
- 071. Vakoryb:** Viz 070.
- 072. Síťovec:** Získejte 1 síť ze zásoby.
- 073. Hlubotnice:** Podívejte se na vrchní 3 karty z balíčku, jednu z nich si přidejte do ruky a zbylé dvě umístěte na odkládací hromádku. Poté okamžitě získáte stejný počet VB, jako je hodnota bodů na konci hry získané karty. Pokud si doberete kartu se schopností na konci hry, „získáte“ 0 VB, což je její hodnota bodů na konci hry. Nezískáte body, které poskytuje schopnost dobrané karty.
- 074. Doberanta:** Doberte si 3 karty z balíčku. Poté si vyberte 1 kartu z ruky a odložte ji. Odložená karta nemusí být jedna ze 3 karet, které jste si dobrali díky efektu této karty.
- 075. Dobřejnok:** Viz 074.
- 076. Rybůň:** Pokaždé když si doberete kartu z balíčku, získejte 1 VB. Např.: Pokud si díky kartě Doberanta (074) doberete 3 karty z balíčku, získáte prostřednictvím Rybůně 3 VB. Poznámka: Karty Hlubotnice (073), Vlkoun (082) a Bažinice (084) nespouští efekt Rybůně, protože si díky jejich schopnostem karty nedobíráte.
- 077. Podivka:** Doberte si 1 kartu z balíčku a okamžitě získejte 1 VB za každou kartu stvoření, kterou máte v ruce, včetně právě dobrané karty. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 10 VB.
- 078. Delsatka:** Doberte si 1 kartu z balíčku. Pokud máte v ruce 5 nebo více karet stvoření, včetně právě dobrané karty, navíc získáte 1 síť.
- 079. Růžatka:** Viz 078.
- 080. Lávapr:** Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a doberte si 1 kartu z balíčku. Vyberte si 2 z těchto 3 možností: 1) vajíčko stejného druhu jako právě dobraná karta, 2) surovina z prostředí právě dobrané karty, 3) tolik VB, jako je hodnota bodů na konci hry právě dobrané karty. Nemůžete si vybrat stejnou možnost dvakrát. Např.: Pokud si doberete kartu Mořenka (081), vyberte si 2 z těchto 3 možností: rybí vajíčko, korál, 4 VB. Pokud jsou na získané kartě dva symboly druhu, vyberte si jeden z nich a získejte odpovídající vajíčko. Pokud si doberete kartu se schopností na konci hry a rozhodnete se získat VB v hodnotě bodů na konci hry právě dobrané karty, „získáte“ 0 VB, což je její hodnota bodů na konci hry. Nezískáte body, které poskytuje schopnost dobrané karty.
- 081. Mořenka:** Získejte 2 sítě ze zásoby.
- 082. Vlkoun:** Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a podívejte se na vrchní 3 karty z balíčku, jednu z nich si přidejte do ruky a zbylé dvě umístěte na odkládací hromádku. Získejte 1 surovinu z prostředí získané karty.
- 083. Žrakoun:** Viz 015.
- 084. Bažinice:** Viz 073.
- 085. Storožka:** Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii a otočte až 2 vajíčka ve své sbírce a ihned získejte 2 VB. Když otáčíte 2 vajíčka, musí se jednat o 2 RŮZNÁ vajíčka. Nemůžete otočit stejné vajíčko dvakrát. Můžete otočit 1 nevylihnuté vajíčko na vylihnutou stranu a jiné vylihnuté vajíčko na nevylihnutou stranu. Pokud chcete, můžete se rozhodnout neotočit žádné vajíčko.

086. Švábule: Otočte až 2 vajíčka ve své sbírce a získáte 2 VB za každé právě otočené vajíčko. Když otáčíte 2 vajíčka, musí se jednat o 2 RŮZNÁ vajíčka. Nemůžete otočit stejné vajíčko dvakrát. Můžete otočit 1 nevylihnuté vajíčko na vylihnoutou stranu a jiné vylihnuté vajíčko na nevylihnoutou stranu.

087. Ploutvuška: Vylíhnete 1 vajíčko ve své sbírce a poté získáte 1 libovolné vajíčko ze zásoby. Pokud nemáte žádné nevylihnuté vajíčko, které by šlo vylihnout, nenastane žádný efekt.

088. Plamenatec: Viz 087.

089. Vltavážka: Viz 015.

090. Zářenka: Vylíhnete až 5 vajíček ve své sbírce a poté získáte 2 VB za každé právě vylihnuté vajíčko.

091. Květyl: Vylíhnete 1 vajíčko ve své sbírce a poté získáte 2 suroviny libovolného jednoho typu.

092. Květůra: Viz 091.

093. Hedvábnice: Když provedete akci návrat, získáte 1 libovolnou surovinu a otočíte až 2 vajíčka ve své sbírce. Když otáčíte 2 vajíčka, musí se jednat o 2 RŮZNÁ vajíčka. Nemůžete otočit stejné vajíčko dvakrát. Můžete otočit 1 nevylihnuté vajíčko na vylihnoutou stranu a jiné vylihnuté vajíčko na nevylihnoutou stranu. Pokud chcete, můžete se rozhodnout neotočit žádné vajíčko.

094. Bublintule: Pokaždé když otočíte alespoň 1 vajíčko ve své sbírce, získáte 1 VB. Získáte pouze 1 VB, i pokud otočíte více vajíček najednou. Např.: Pokud otočíte 2 vajíčka pomocí schopnosti Hedvábnice (093), získáte díky Bublintuli 1 VB. Pokud poté ve stejném tahu vylíhnete 1 další vajíčko prostřednictvím Květyla (091), získáte díky Bublintuli další 1 VB. I pokud dosáhnete úspěchu a otočíte najednou 8 vajíček, získáte díky Bublintuli pouze 1 VB.

095. Čarůška: Získejte 1 nevylihnuté hmyzí vajíčko ze zásoby a uložte jej do své sbírky.

096. Maskudlanka: Když provedete akci návrat, získáte 1 VB za každá 2 vylihnutá vajíčka ve své sbírce.

097. Hlízník: Viz 086.

098. Hvězduška: Pokaždé když získáte vajíčko, získejte 1 VB. V případě, že máte získat další vajíčko, když už jej nemáte kam uložit, získáte místo něj díky schopnosti Hvězdušky 3 VB namísto obvyklých 2 VB. (Více viz str. 14.) Poznámka: Karty Růženka (063) a Modřenka (064) efekt této karty nespustí, jelikož vajíčka na Růžence a Modřence slouží pouze jako symboly druhů a nepočítají se jako vajíčka.

099. Hovínek: Viz 090.

100. Vosatec: Získejte ze zásoby libovolné 1 nevylihnuté vajíčko a uložte jej do své sbírky.

101. Kouzluška: Viz 095.

102. Golimour: Odložte až 2 karty z ruky. Za každou právě odloženou kartu okamžitě získáte 2 VB.

103. Saněleon: Odložte 1 kartu z ruky. Získáte 1 VB za každý symbol druhu ve své sbírce, který odpovídá symbolu druhu na dobrané kartě. Počítají se i jak vylihnutá, tak nevylihnutá vajíčka. Pokud jsou na odložené kartě dva symboly druhů, vyberte si pro tuto schopnost 1 z nich. Např.: Pokud odložíte kartu se symbolem ptáka, spočítejte všechny symboly ptáků na kartách a vylihnutá i nevylihnutá ptačí vajíčka ve své sbírce.

104. Azuran: Odložte až 5 karet z ruky. Za každou právě odloženou kartu získáte slevu 1 suroviny na vyložení této karty. Poté okamžitě získáte 5 VB. Např.: Pokud odložíte celkem 4 karty, stačilo by vám vyložení Azurana zaplatit pouze 1 korál nebo 1 houbu.

105. Párák: Odložte 1 kartu z ruky a získáte 2 suroviny z prostředí právě odložené karty.

106. Drakopýr: Pokaždé když odložíte kartu stvoření z ruky, získáte 1 VB. Např.: Pokud při vyhodnocování schopnosti Azuran (104) odložíte 4 karty, získáte díky Drakopýrovi 4 VB. Drakopýrův efekt se také aplikuje, pokud musíte odložit karty nad limit 5 karet v ruce, když provádíte akci návrat. Poznámka: Karty Hlubotnice (073), Vlkoun (082) a Bažinice (084) nespouští efekt Drakopýra, protože díky jejich schopnostem karty neodkládáte.

107. Duplák: Viz 105.

108. Drakobr: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 1 energii ze zásoby. Když v ruce nemáte žádnou kartu, odložte energii z této karty a doberte si 4 karty z balíčku a získáte suroviny z jejich prostředí. Díky schopnosti této karty tedy získáte celkem 4 karty a 4 suroviny. Energii k aktivaci této karty nemůžete použít, pokud v ruce máte nějaké karty.

109. Zlatan: Viz 104.

110. Zdravín: Odložte až 3 karty z ruky. Za každou právě odloženou kartu získáte slevu 1 suroviny na vyložení této karty. Navíc získáte 1 síť. Např.: Pokud odložíte celkem 2 karty, stačilo by vám za vyložení Zdravína zaplatit pouze 1 korál.

111. Královlak: Viz 015.

112. Hnízdil: Odložte 1 kartu z ruky a získáte ze zásoby 2 vajíčka odpovídající symbolu druhu na právě odložené kartě. Pokud jsou na získané kartě dva symboly druhu, vyberte si jeden z nich a získáte odpovídající vajíčko.

113. Snášel: Viz 112.

114. Platínodon: Odložte 1 kartu z ruky a vezměte si do ruky 2 libovolné karty z divočiny.

115. Oživín: Viz 110.

116. Skalák: Viz 103.

117. Trojník: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 1 energii ze zásoby. Pokud máte odložit kartu s náklady 3 nebo méně surovin, můžete namísto jejího odložení odložit 1 energii z této karty a vyložit odkládanou kartu do své sbírky zdarma. Vyložení karty je výsledek použití energie, takže vás nestojí akcí. Např.: Pokud máte během akce návrat v ruce 6 karet, musíte 1 z nich odložit, abyste dodrželi limit 5 karet v ruce. Rozhodnete se odložit kartu Skalák (116), která má náklady 2 suroviny (1 korál + 1 houbu = 2). V tuto chvíli se rozhodnete použít energii z Trojníka a namísto odložení Skaláka (116) zdarma vyložit. Jelikož kartu Skalák (116) vyložíte za energii, nestojí vás to akcí. Počítají se pouze výchozí náklady karty bez slev získaných díky schopnostem karet. Např.: Kartu Jeskodyl (004) nemůžete pomocí této karty vyložit, jelikož její výchozí náklady jsou 4 suroviny.

118. Trojčetník: Viz 117.

119. Vodrak: Když vyložíte tuto kartu, ihned na ni položte 2 energie ze zásoby. Odložte 1 energii z této karty a odložte 1 kartu z ruky a získáte 2 suroviny z prostředí právě odložené karty.

120. Duposaurus: Na konci hry si vyberte jinou kartu se schopností na konci hry a získáte za ni body ještě jednou. Např.: Pokud jste díky kartě Kačandát (121) na konci hry získali 12 VB, můžete se pomocí této karty rozhodnout získat těchto 12 VB ještě jednou.

121. Kačandát: Na konci hry získáte 1 VB za každou kartu s okamžitou schopností ve své sbírce. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 12 VB.

122. Sklípkokon: Na konci hry získáte 1 VB za každé vajíčko ve své sbírce. Počítají se jak vylihnutá, tak nevylihnutá vajíčka.

123. Slunka: Na konci hry získáte 4 VB za každou úplnou sadu symbolů prostředí (ovocné, korálové, květinové, houbové) ve své sbírce. Např.: Pokud máte ve sbírce 4 symboly ovocného prostředí, 3 korálového prostředí, 5 květinového prostředí a 6 houbového prostředí, máte 3 úplné sady symbolů prostředí, takže získáte $3 \times 4 = 12$ VB. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 12 VB.

124. Plaval: Na konci hry získáte 3 VB za každou kartu se schopností při návratu ve své sbírce. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 12 VB.

125. Rysup: Na konci hry spočítejte všechny své síť, ovoce, korály, květiny a houby. Získáte 1 VB za každou síť a surovinu. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 12 VB. Např.: Pokud máte na konci 3 ovoce, 1 korál, 0 květin, 3 houby a 1 síť, získáte $3 + 1 + 0 + 3 + 1 = 8$ VB.

126. Poletúhoř: Na konci hry získáte 3 za každou kartu s energetickou schopností ve své sbírce. V rámci jedné aktivace této karty můžete získat nejvýše 12 VB.

KARTY HLAVNÍCH ÚSPĚCHŮ



Tohoto úspěchu můžete dosáhnout, pokud máte ve sbírce 14 nebo více karet stvoření.



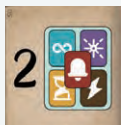
Tohoto úspěchu můžete dosáhnout, pokud máte ve sbírce 8 nebo více nevylihnutých vajíček. Po dosažení tohoto úspěchu vylihněte všech 8 použitých vajíček.



Tohoto úspěchu můžete dosáhnout, pokud máte ve sbírce 6 nebo více karet stvoření se stejným symbolem prostředí. Např.: Pokud máte ve sbírce 6 karet stvoření se symbolem ovocného prostředí, můžete tohoto úspěchu dosáhnout.



Tohoto úspěchu můžete dosáhnout, pokud máte ve sbírce 10 nebo více symbolů stejného druhu. V případě vajíček se počítají pouze nevylihnutá. Pokud jste k dosažení úspěchu použili nějaká vajíčka, musíte je vylihnout.



Tohoto úspěchu můžete dosáhnout, pokud máte ve sbírce 2 kompletní sady všech 5 typů karet (2 trvalé efekty, 2 energetické efekty, 2 efekty při návratu, 2 okamžité efekty a 2 efekty na konci hry).

ODMĚNY ZA UKAZATELE ÚSPĚCHU

Můžete se rozhodnout nezískat tyto odměny a místo toho okamžitě získat 2 VB.



Získejte 2 libovolné suroviny. Můžete se rozhodnout získat 2 suroviny stejného typu nebo po 1 surovině dvou různých typů.



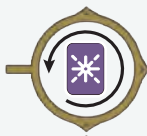
Vezměte si 2 karty z divočiny. (Viz str. 10.)



Získejte 1 síť na motýly ze zásoby.



Okamžitě získejte 3 VB. (Viz str. 7.)



Vyberte si 1 kartu s energetickou schopností ve své sbírce a doplňte její energii do limitu. Pokud ve sbírce takovou kartu nemáte, tato odměna je bez efektu. Energii na desce kapitána obnovit nemůžete.



Aktivujte v libovolném pořadí všechny karty se schopností při návratu ve své sbírce. Pokud ve sbírce takové karty nemáte, tato odměna je bez efektu.

ODMĚNY ZA ULOŽENÍ VAJÍČKA



Vezměte si 1 kartu z divočiny. (Viz str. 10.)



Získejte 1 libovolnou surovinu.



Okamžitě získejte X VB. (Viz str. 7.)

SYMBOLY NA STUPNICI ČASU / BODOVACÍ STUPNICI



Získejte 1 síť na motýly ze zásoby.



Získejte objev (viz str. 11).



Generální úklid: Odložte všechny karty z divočiny a nahraďte je novými z balíčku.



Získejte 1 trofej z herního plánu.

SYMBOLY ZVLÁŠTNÍCH EFEKTŮ



Získejte 1 ovoce.



Získejte 1 květinu.



Získejte 1 korál.



Získejte 1 houbu.



Inhned získejte 3 VB.



Provedte úklid a vezměte si 1 kartu z divočiny. (Úklid: viz str. 11.)



Vylosujte si 1 vajíčko z pytlíku.



Vyberte 1 vajíčko ze své sbírky a otočte jej. (Otočení: viz str. 14.)



Doberte si 2 karty stvoření z balíčku. (Dobráni: viz str. 10.)



Vezměte si 1 kartu z divočiny a získejte 1 surovinu z prostředí právě získané karty.



Aktivujte 1 kartu se schopností při návratu ve své sbírce. Pokud ve sbírce takovou kartu nemáte, tento symbol je bez efektu.



Odložte 1 kartu z ruky na odkládací hromádku. Získejte 2 suroviny z prostředí odložené karty. (Surovina z prostředí: viz str. 13.)



Otočte až 2 vajíčka ve své sbírce. (Otočení: viz str. 14.) Stejně vajíčko nemůžete tímto efektem otočit dvakrát.



Vyberte si 1 kartu z ruky, uhradte její náklady a vyložte ji do své sbírky. Toto vyložení karty je součástí zvláštního efektu, a tak vás nestojí akci.