

NAPÍNAVĚJŠÍ VARIANTA

Pokud se rozhodnete pro větší dobrodružství, použijte toto pravidlo: pokud vedoucí expedice odhalí druhý symbol hrozby, musí expedici ukončit a zahodit oba dílky s hrozbou (jako v klasických pravidlech), ze zbylých dílků si však může ponechat pouze **jeden**, dle své volby. Hrozby jsou tím riskantnější. (Pozn.: tato varianta ovlivní hru tím více, čím méně hraje hráčů.)

STRATEGIE A TIPY

- Ve hře dvou a tří hráčů musíte získat daleko více dílků než ve hře čtyř a pěti hráčů!
- Bonus 20 bodů za každou šestici různých zvířat je tím silnější, čím více hráčů hraje.
- Pozorně sledujte, jaká zvířata ostatní hráči sbírají. Občas se vyplatí vzít si nějaké zvíře jenom proto, aby ho ostatní nezískali.
- Může se vám vyplatit ukončit expedici předčasně, abyste zabránili odříznutí jiné expedice.

DODATEK A: SEZNAMTE SE S HVĚZDAMI KOSTARIKY (popis zvířat a států)



Tukan hnědohřbetý

Jedná se o běžný druh tukana žijícího v Kostarice a mnoha dalších státech. Dospělci jsou vysocí okolo 52-56 cm, samci jsou pak o něco větší než samice. Základem jejich jídelníčku je ovoce (jsou to tzv. frugivora), nepohrdnou však ani hmyzem nebo malým plazem.



Jaguár americký

Největší kočkovitá šelma západní polokoule žijící především ve vodnatých a bažinatých oblastech. Jsou to mistrní plavci a lezci. Přestože se s jaguáry můžeme setkat ve Střední i Jižní Americe, je tato šelma vysoce ohrožena ztrátou svého přirozeného prostředí a následného vyhubení lidskou činností.



Bazilišek americký

Běžný bazilišek dorůstá délky zhruba 76 cm, tři čtvrtiny jeho těla ovšem tvoří ocas. Na zemi se mohou bazilišci pohybovat rychlostí až 11 km/h. Pokud jsou vyplašeni, vyběhnou vstříc nejbližší vodní ploše; jejich rychlost je totiž tak velká, že zvládnou uběhnout několik metrů po hladině, než se potopí. (Ostatně anglický název tohoto ještěra je „Jesus Christ Lizard“.)



Rosnička rudooká

Tato noční žabka vydává specifické zvuky podobné dunění zvonu (zní zhruba jako: „búp, búp, búp“). Samičky jsou o něco větší než samci, většinou však nepřesahují velikost 4 cm. Jedná se o vysoce ohrožený druh (kvůli velké nemocnosti a ztrátě přirozeného prostředí), proto se objevily snahy o zanesení pulců z jiných oblastí, aby došlo k rozšíření kostarických kolonií.



Malpa kapucínská

Tyto opičky jsou velice společenské, běžně vytvářejí skupiny o 16-20 členech. V zajetí se dožívají více než 50 let. Jsou to býložravci a hmyzožravci, a navíc umějí vyrábět a používat jednoduché nástroje. Jsou považovány za velký přínos pro deštný prales, protože díky své potravě pomáhají šířit semena mnoha tropických rostlin.



Nosorožík sloní

Tito brouci dorůstají délky až 8 cm. Na hlavě mají odstrašující rohy, které používají v bitvách s ostatními samci o území a o samičky. Dožívají se věku 4 let, polovinu z tohoto času však stráví v larválním stádiu, kdy požírají tlející dřevo (chybějící přestárlé dřeviny deštného pralesa jsou proto důvodem jejich ohrožení).

Moskyt

Přestože moskyti nepředstavují pro člověka přímé riziko, v Kostarice se jedná o časté přenašeče tzv. horečky dengue, což je velice nebezpečné onemocnění podobné závažné chřipce. Cestovatelé, kteří plánují navštívit Kostariku, by proto měli nosit oblečení s dlouhými rukávy a nohavicemi a používat repelenty proti hmyzu.



Kostarika

Kostarika (ve španělštině *Costa Rica* doslova znamená „bohaté pobřeží“) je stát střední Ameriky, ve kterém žije zhruba 4,5 milionu lidí. Hlavním vývozním artiklem Kostariky je káva a banány, v poslední době také mikroprocesory, software a produkty farmaceutického průmyslu.. Důležitou součástí tamější ekonomiky je také turistický ruch. V roce 1949 rozpustila Kostarika svou armádu a stala se první zemí, která tak učinila (stále si však ponechává malou vojenskou sílu na řešení vnitřních sporů a hraniční dozor).

V kostarické ústavě se píše, že „každý člověk má právo na zdravé a ekologicky vyvážené životní prostředí“. Tímto závazkem se stala Kostarika vzorem zachování životního prostředí pro mnoho dalších států, a také centrem tzv. eko-turismu. Odhadem lze říci, že 5 % zemské biodiverzity lze nalézt na území Kostariky.

DODATEK B: TERÉN A ZVÍŘATA

Terén	Zvířata	Šance 2 zvířat na 1 dílku	Riziko hrozby
Vrchovina	Tukan hnědohřbetý (28, běžný) Jaguár americký (14, vzácný)	75%	3 ze 6
Mokřady	Bazilišek americký (24, běžný) Rosnička rudooká (12, vzácná)	50%	2 ze 6
Prales	Malpa kapucínská (20, běžná) Nosorožík sloní (10, vzácný)	25%	1 ze 6

AUTOŘI DĚKIJÍ

Testování hry: Gokce Balkan, Trevor Benjamin, Gavin Birmbuam, Pete & Jonathan Burley, Robert T. Carty, Jr., S. Coleman Charlton, Dave Cousins, Morgan Dontanville, Rob Harris, Chris Marling, Tom Morgan-Jones, Ron Magin, Sören Paukstadt, Alan Paull, Andrew Sheerin, Stefan Stadler, John Turner, Jen Wells, Julie Yeager, Andy Yiangou, John & Hosanna Yianni, and everyone who has supported the Playtest UK Meetups in Cambridge, London and at the UK Games Expo.

Zvláštní poděkování: Bill Bass, Sheila Bass, Frank Belter, Richard Bertok, Mary Bertok, Max Burns, Dan Decker, Patrick DeLaFont, Gunter Doil, Chris Funk, Phil Kaplan, Rebecca Kjeer, Kim Marino, Brad McWilliams, Jim Miles, Chuck Rice, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Nate Scheidler, Brad Steffen, Brian Steffen.

Autoři hry: Matthew Dunstan a Brett J. Gilbert

Vývoj hry: Alex Yeager

Ilustrace: Klemens Franz

Editor: Stefan Stadler

Český překlad: Pavel Tatiček

Korektury: Marie Rydlová

Grafická úprava: Michal Stárek

V případě, že je s Vámi zakoupenou hrou něco v nepořádku, obraťte se prosím na e-mail servis@albi.cz, rádi poradíme a vše vyřešíme.

Výrobce a distributor ČR:
Albi Česká republika a. s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz
eshop.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010



Mayfair Games, Inc.
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076, USA
TM & © 2016
Mayfair Games, Inc.
All rights reserved.



Hra pro 2–5 hráčů od 8 let

Herní doba: 30–45 minut

ÚVODEM

Vy i vaši společníci ve fotografování jste na stopě vzácné fauny kostarického deštného pralesa! Prozkoumejte říční toky, okolní podrost i příkré svahy této tropické země a pokuste se pořídit snímky tolika zvířat, kolika jen zvládnete. Jako vedoucí expedice se musíte rozhodnout, kterým směrem se vaše skupina vydá, ale pozor – pokud budete chtít pokračovat v cestě dál, mohou si ostatní dobrodruzi přivlastnit slávu za vaše objevy. A hlavně – pokud se střetnete s příliš mnoha nebezpečnostmi, může vaše expedice rychle skončit.

Získávejte body za všechna zvířata, která vyfotíte, a hlavně se pokuste najít od každého druhu alespoň jeden exemplář. Hráč s nejvíce body se stane světoznámým fotografem a také vítězem hry!

KOMPONENTY

72 dílků, na kterých jsou:

Na každém typu terénu je vždy dvojnásobek běžných zvířat oproti těm vzácným. Podrobnosti jsou rozepsány v Dodatku B.



Mokřady



Bazilišek americký (běžný)



Rosnička rudooká (vzácná)



30 cestovatelů (6 v každé barvě)



1 vedoucí expedice



Vrchovina



Tukan hnědohřbetý (běžný)



Jaguár americký (vzácný)



Hrozba



Prales

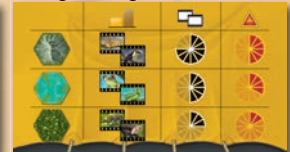


Malpa kapucínská (běžná)



Nosorožík sloní (vzácný)

5 pomocných karet (v hráčských barvách)
Strana 1: Bodovací tabulka
Strana 2: Tabulka pravděpodobností



PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všechny dílky terénu lícem (*obrázkem zvířete*) dolů. Postavte z nich herní plochu ve tvaru pravidelného šestiúhelníku tak, aby každá strana byla tvořena 5 dílky (viz *schéma*). Zbylé dílky odložte stranou, v této partii už je nebudete potřebovat.

Každý hráč si vezme všechny figurky cestovatelů ve své barvě a do každého rohu herní plochy postaví jednu z nich. Na začátku hry tedy bude sestaveno šest skupin cestovatelů (tzv. *expedic*) s tím, že každý hráč bude mít v každé expedici právě jednoho cestovatele.

Zvolte začínajícího hráče (*hráč, který jako poslední navštívil deštný prales (ten kostarický má vždy přednost), nebo ho zvolte náhodně vylosováním jedné figurky ze skupiny cestovatelů*). Tento hráč bude prvním vedoucím expedice a vezme si figurku vedoucího expedice.



TERÉN A HROZBY

Ve hře existují tři typy terénu: **vrchovina**, **mokřady** a **prales**. Na každém typu terénu je možné najít jiné druhy zvířat (*jak je znázorněno na pomocných kartách a na konci těchto pravidel*), a to jak v běžné, tak i ve vzácné variantě. Na každém typu terénu máte navíc různě velkou šanci objevit na jednom dílku dvě zvířata nebo hrozbu.

Vrchovina: běžní tukani, vzácní jaguáři; spousta zvířat, ale s vysokým rizikem hrozeb.



Mokřady: běžní bazilišky, vzácné rosničky; méně zvířat s menším rizikem hrozeb.



Prales: běžné malpy (opice), vzácní nosorožci (brouci); nejméně zvířat i hrozeb.



Dvě hrozby – méně dílků pro vedoucího expedice!



Symbolem hrozby je moskyt, který sice vypadá bezvýznamně, může však být velice nebezpečný (viz *Dodatek A*)! Pokud narazíte na první hrozbu, nic se neděje, dvě hrozby objevené během jednoho kola však okamžitě ukončí vaši expedici!

PRŮBĚH HRY

Každé kolo probíhá tak, že se vedoucí expedice rozhodne, která expedice se pohne a kterým směrem se vydá. Navíc bude prvním hráčem, který si může vzít všechny dílky, které expedice v tomto kole objeví, na stranu druhou to ale bude také on, kdo si bude muset vzít dané dílky, pokud expedice narazí na dvě hrozby!

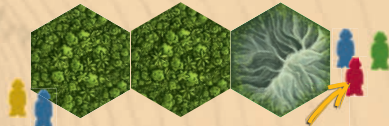


Pokud jste vedoucím expedice, zvolte si jednu expedici, ve které je stále ještě váš cestovatel.

Pokud v dané expedici není, nemůžete si ji zvolit. Pokud už ve hře nemáte žádné své cestovatele, hra pro vás skončila a role vedoucího se místo vás ujímá další hráč.

Zvolte si jeden dílek, který je těsně vedle expedice, kterou jste se rozhodli pohnout. Ze začátku hry si tedy můžete zvolit pouze jediný dílek, protože všechny expedice sousedí pouze s jedním (*s tím rohovým*). Až se vaše expedice dostane hlouběji do vnitrozemí, bude se moci pohnout na všechny sousední dílky (*pro přehlednost můžete použít figurku vedoucího expedice, aby bylo jasné, kde daná expedice právě stojí*).

Jakmile si zvolíte dílek, odhalte jej (*tzv. otočte jej lícem nahoru*). Najdete na něm jedno nebo dvě zvířata, případně i symbol hrozby. Nyní se můžete rozhodnout, zda si tento dílek chcete vzít, anebo pasovat. Pokud pasujete, pak toto rozhodnutí přechází na nejbližšího hráče po vaší levici, který má v dané expedici svého cestovatele.



Červený hráč se může rozhodnout pohnout pouze expedici, ve které má svého (červeného) cestovatele.

ZÍSKÁVÁNÍ DÍLKŮ

Pokud se rozhodnete si dílek vzít, odeberte ho z hrací plochy a vezměte si k sobě i figurku svého cestovatele z dané expedice. Všechny dílky, které jste během hry získali, nechte ležet před sebou lícem vzhůru tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli. Pak posuňte zbytek dané expedice na pozici naposledy odhaleného dílku.

Pokud se **jiný** hráč rozhodne vzít si daný dílek, vezme si k sobě i figurku **svého** cestovatele z dané expedice. Ať si však dílky vzal kterýkoli hráč, kolo tím skončilo. Současný vedoucí expedice předá figurku vedoucího expedice hráči po své levici a ten se tímto stane novým vedoucím expedice.

PASOVÁNÍ A ODHALENÍ NOVÝCH DÍLKŮ

Pokud všichni hráči pasují, zvolí si vedoucí expedice nový dílek, který sousedí s právě odhaleným dílkem, a otočí jej. Vedoucí expedice se nyní může rozhodnout vzít si **VŠECHNY** dosud odhalené dílky, nebo pasovat. Pokud pasuje, pak stejné rozhodnutí opět přechází na nejbližšího hráče po jeho levici, který má v dané expedici svého cestovatele. Pokud se tento hráč rozhodne si dílky vzít, bere si se všemi odhalenými dílky i figurku svého cestovatele z dané expedice. Figurku i dílky položí před sebe, zbytek expedice pak přesune na místo naposledy odhaleného dílku.



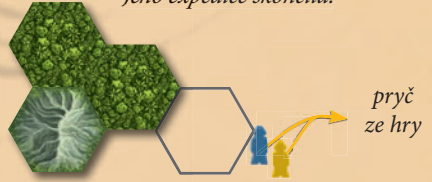
Modrý hráč se rozhodne vzít si dílky. Z dané expedice odstraní svého cestovatele a z herní plochy všechny odhalené dílky. Zbylí cestovatelé se přesunou na místo dílku, který byl naposledy odhalen.

HROZBY

Pokud je odhalen symbol hrozby, kolo normálně pokračuje, pokud je však v průběhu kola odhalen druhý symbol hrozby, kolo okamžitě končí. Vedoucí expedice odstraní ze hry dva dílky, na kterých jsou symboly hrozby, všechny ostatní odhalené dílky si vezme k sobě a nechá si je podobně, jako by se je rozhodl vzít. Spolu s nimi si proto vezme i figurku svého cestovatele z dané expedice a hráči po své levici předá figurku vedoucího expedice. (*Pozn.: Případné symboly hrozby na získaných dílcích nemají žádný další efekt a neovlivňují bodování.*)



Vedoucí expedice si **MUSÍ** vzít všechny odhalené dílky bez symbolu hrozby, dva dílky se symboly hrozby odstraní ze hry. Jeho expedice skončila!



pryč ze hry

DALŠÍ PRAVIDLA

Pokud nesousedí expedice s žádným dílkem, byla odříznuta a nemůže už dále prozkoumávat. Vezměte figurky všech jejích členů a dejte je příslušným hráčům.

Pokud jste jediným členem expedice, můžete odhalovat nové dílky, jak se vám zlíbí, a ukončit posun, až budete chtít – nebo jakmile odhalíte dvě hrozby. Zůstat v expedici sám je velice užitečné!

Hra pokračuje, dokud se všichni cestovatelé nevrátí ke svým hráčům, nebo dokud nebude odstraněna celá herní plocha.

BODOVÁNÍ

Na konci hry dostáváte body za každý ze šesti druhů zvířat:

Počet zvířat	1	2	3	4	5	6	7 a víc
Body	1	3	6	10	15	21	28

Navíc dostanete bonus v hodnotě **20 bodů**, pokud budete mít na konci hry **od každého druhu zvířete alespoň jednu fotografii**. Tento bonus dostanete za každou šestici různých zvířat, kterou vyfotografujete. Vítězem se stává hráč s nejvíce body. Při shodě vítězí hráč s nejvíce zvířaty jednoho druhu. Při stále ještě trvajícím shodě daní hráči remizují.

Příklad bodování:



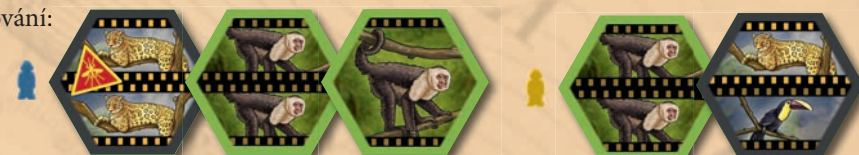
3 jaguáři = 6 bodů
1 tukan = 1 bod
5 malp = 15 bodů
22 bodů

VARIANTA PRO DVA HRÁČE

Pravidla pro dva hráče nejsou nijak odlišná, pokud byste si však hru chtěli prodloužit, mohou oba hráči hrát za dvě barvy místo jedné (*tj. každý za 12 cestovatelů*). Jakmile skončíte expedici, můžete si k sobě vzít cestovatele kterékoli své barvy, získané dílky však musíte přiřadit té barvě, jejíhož cestovatele jste právě odstranili z herního plánu (*budete tedy mít dvě oddělené sady dílků*).

Na konci hry obodujte každou sadu zvlášť a tyto dva výsledky sečtěte dohromady. Tak určíte své finální skóre.

Příklad bodování:



2 jaguáři = 3 body
3 malpy = 6 bodů
9 bodů

2 malpy = 3 body
1 jaguár = 1 bod
1 tukan = 1 bod
5 bodů

celkem = 14 bodů