



RAINFOREST

 Johannes Goupy

CIEĽ HRY

Cieľom hráčov v hre *Rainforest* je vytvoriť pestrú džungľu s bohatou vegetáciou, ktorá umožní návrat opíc, žiab, motýľov a papagájov do oblasti dažďových pralesov a následne tieto ikonické druhy zvierat chrániť. Ak sa vám podarí zaistiť prosperitu vášho totemového zvierťa, získate niekoľko cenných bodov navyše. Dokážete svoju džungľu premeniť na raj prírodnej rozmanitosti?





OBSAH HRY

1 hlavná herná doska



112 drevených žetónov zvierat



4 dosky hráčov



1 žetón ďalekohľadu



55 doštičiek džungle



10 žetónov chránenej oblasti



4 žetóny rozmanitosti



1 látkové vrecúško



PRÍPRAVA HRY



6



7



Príklad prípravy hry pre 2 hráčov

- 1 Umiestnite hlavnú hernú dosku do stredu hracej plochy.
- 2 Roztriedte doštičky džungle podľa farby ich rubovej strany, potom jednotlivé kôpky pomiešajte a položte ich lícom nahor na vopred určené miesta na hlavnej hernej doske.
- 3 Dajte žetóny zvierat do vrecúška a zamiešajte ich. Potom náhodne vyberte toľko žetónov, koľko je potreba na vyplnenie všetkých prázdnych miest, určených pre žetóny, pod kôpkami doštičiek na hlavnej hernej doske.
- 4 Na hlavnú hernú dosku položte na kôpku 1 žetón rozmanitosti za každého hráča.
- 5 Premiešajte 10 žetónov chránenej oblasti lícom nadol a následne vezmite žetóny podľa počtu hráčov: 5 žetónov, ak hrajú 2 hráči, 6 žetónov pre 3 hráčov, alebo 7 žetónov pre 4 hráčov. Umiestnite ich lícom nahor na hlavnú hernú dosku pod zóny pre jednotlivé farby žetónov. Zostávajúce žetóny vráťte do krabice, v tejto hre sa už nepoužijú.
- 6 Každému hráčovi rozdajte náhodu dosku hráča. Na každej doske je zobrazené totemové zviera a má dve políčka, kam si hráč môže počas hry odložiť dva žetóny zvierat.
- 7 Náhodne vyberte prvého hráča. Tento hráč si vezme žetón ďalekohľadu a zaháji hru.

UŽITOČNÉ INFORMÁCIE

Hlavná doska je rozdelená do piatich farebných zón (červená, žltá, zelená, fialová a modrá).



Každá zóna obsahuje:

☘ Kôpku 11 doštičiek džungle:

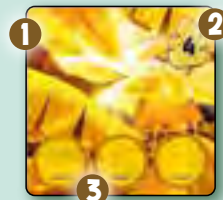
- 7 jednofarebných doštičiek farby danej zóny
- 4 dvojfarebné doštičky (každá kombinuje farbu danej zóny s jednou z ďalších 4 farieb)

☘ Dve až šesť polí pre drevené žetóny zvierat.



Popis doštičiek džungle:

- 1 Ilustrácia znázorňujúca farbu tejto oblasti džungle
- 2 Víťazné body udelené na konci hry
- 3 Biodiverzita – žetóny zvierat potrebné na uzamknutie doštičky (táto potrebuje 3 ľubovoľné žlté zvieratá)



← Táto doštička sa ráta ako modrá aj zelená.

Počíta sa súčasne ako doštička oboch farieb.



K dispozícii sú 4 rôzne typy žetónov zvierat (opica, žaba, motýľ a papagáj) v 4 rôznych farbách (červená, žltá, fialová a modrá). V každej farbe je 7 žetónov zvierat z každého druhu.

PRIEBEH HRY

Počas svojho ťahu musíte vykonať tieto dve akcie v tomto poradí:

- 1 Vziať si vrchný dielik z jednej z kôpok doštičiek džungle a následne si z tej istej zóny vziať všetky žetóny zvierat jednej farby, alebo jedného druhu zvieratá.
- 2 Umiestniť žetóny zvierat, ktoré ste si práve vzali, na svoje doštičky džungle na vašej čistinke (viď nižšie), potom uzamknúť všetky dokončené doštičky ich presunutím do džungle.

Ak hráč uzamkne svoju deviatu doštičku džungle, hráči dokončia rozohrané kolo a nastáva koniec hry. Vyhráva hráč, s najvyšším počtom bodov.

1 VÝBER DOŠTIČIEK A ŽETÓNOV ZVIERAT V JEDNEJ ZÓNE

Vyberte si jednu z 5 zón na doske a postupujte podľa týchto dvoch krokov v tomto poradí:

☘ Z kôpky v tejto zóne si vezmite vrchnú doštičku džungle. Môžete sa rozhodnúť medzi:

- Umiestnením doštičky na jedno z políčok na vašej čistinke, ktorú predstavuje oblasť tesne pod vašou doskou hráča (môžete tu mať maximálne 3 doštičky);
- Alebo vrátením doštičky na spodok kôpky, pokiaľ si ju nechcete ponechať alebo pokiaľ už máte na čistinke 3 doštičky.

☘ Následne si musíte vziať všetky žetóny jednej farby, alebo jedného druhu v danej zóne.

DÔLEŽITÉ!

Na začiatku hry bolo každému hráčovi pridelené totemové zviera. Za dokončené doštičky obsahujúce žetóny s totemovým zvieratom hráča získa hráč viac bodov (viď Koniec hry a Bodovanie, str. 7).

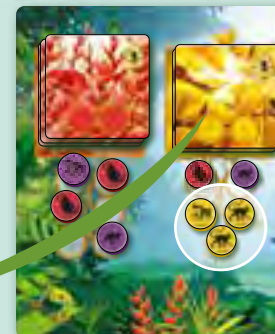
Hráč, ktorý si vezme posledný žetón zvierat zo zóny, môže okamžite vymeniť jeden zo žetónov zvierat, ktoré si vzal v tomto kole, alebo jeden zo svojej zásoby za akýkoľvek žetón zvierat na hlavnej doske.

PRÍKLAD

Katka si vyberie žltú zónu. Vezme si hornú doštičku z kôpky a položí ju na svoju čistinku, následne si vyberie tri žlté žetóny zvierat.



ČISTINKA



2 UMIESTNENIE ŽETÓNOV ZVIERAT



Žetóny zvierat, ktoré si zoberiete (plus žetóny v zásobe, ak nejaké máte), použite na doplnenie doštičiek džungle na vašej čistinke.

DÔLEŽITÉ! Na konci svojho ťahu môžete mať v zásobe iba 2 žetóny zvierat, ktoré môžete použiť v ďalších kolách (viď Koniec ťahu, str. 7).

Doštičku džungle môžete začať vyplňať bez toho, že by ste ju museli celú dokončiť.

Akýkoľvek žetón zvierat, ktorý bol umiestnený na doštičku džungle, na nej zostáva do konca hry.

Všetky doštičky džungle nemajú rovnaké obmedzenia. Na niektoré môžete umiestniť ľubovoľný žetón zvierat, zatiaľ čo iné vyžadujú konkrétnu farbu alebo druh.



Táto doštička vyžaduje dve zvieratá ľubovoľnej farby alebo druhu a fialové zviera ľubovoľného druhu.



Táto doštička vyžaduje jedno zviera ľubovoľnej farby alebo druhu a dvoch papagájov ľubovoľnej farby.

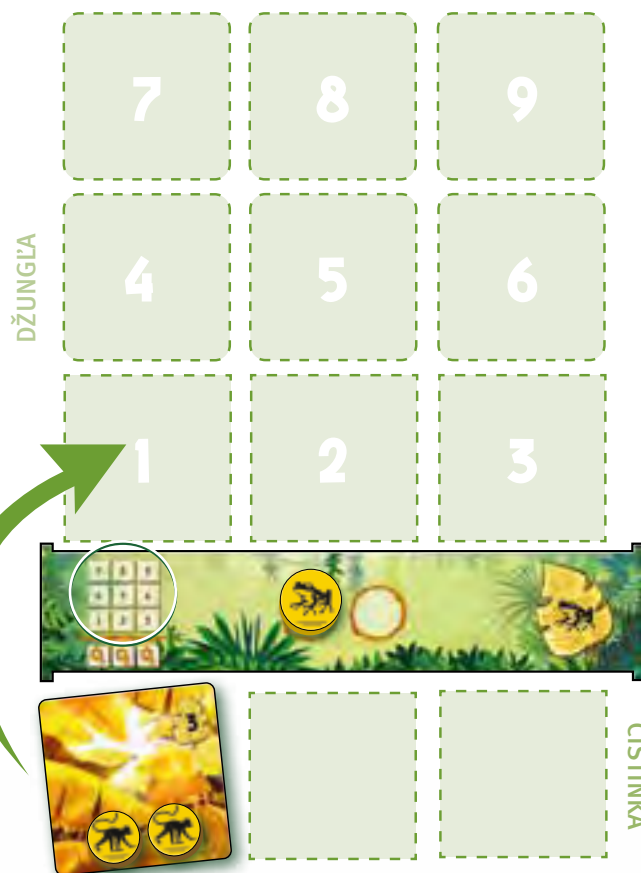
PRÍKLAD

Katka sa rozhodne umiestniť dve žlté opice, ktoré si práve vzala, na žltú doštičku na svojej čistinke, aby ju mohla dokončiť. Žltú žabu si ponechá v zásobe pre niektorý budúci ťah.



UZAMKNUTIE DOŠTIČIEK DŽUNGLE

Ak ste dokončili (celkom zaplnili) doštičku džungle, musíte ju presunúť zo svojej čistinky do džungle – oblasti nad doskou hráča.



Uzamknuté doštičky sa pokladajú jedna po druhej zľava doprava. **Pri dodržaní poradia umiestnenia** zobrazenom na vašej doske hráča vám vznikne štvorec z 9 doštičiek.

V jednom ťahu môžete uzamknúť aj viac než jednu doštičku džungle. Ak to urobíte, môžete ich usporiadať vo vami zvolenom poradí.

Neskôr však nie je možné ich umiestnenie zmeniť.

Po umiestnení uzamknutých doštičiek do džungle skontrolujte, či ste splnili niektorú z podmienok, ktoré vám umožnia vziať si jeden z dostupných bonusových žetónov (Chránená oblasť a Rozmanitosť).

BONUSOVÉ ŽETÓNY

Ak si beriete bonusové žetóny, dvojfarebné doštičky sa započítavajú do oboch farieb.

ŽETÓNY CHRÁNENEJ OBLASTI



Pre každú z 5 farieb existujú dva typy chránenej oblasti:

- Chránená oblasť s 3 doštičkami: musíte mať 3 doštičky rovnakej farby spojené pravouhlo (musia spolu susediť stranou, nie rohom, na tvare nezáleží);
- Chránená oblasť so 4 doštičkami: musíte mať 4 doštičky rovnakej farby spojené pravouhlo (musia spolu susediť stranou, nie rohom, na tvare nezáleží).

Pokiaľ postavíte zónu z 3 doštičiek rovnakej farby spojených pravouhlo a obidva žetóny chránenej oblasti tejto farby sú pre túto hru stále k dispozícii, môžete sa rozhodnúť, či si hneď zoberiete žetón 3 doštičiek, alebo ho necháte tak a zameriate sa na žetón 4 doštičiek.

Neskôr si už nemôžete vziať žetón 3 doštičiek. To znamená, že hráč môže mať iba jeden žetón chránenej oblasti každej farby.

Umiestnite žetón chránenej oblasti na vybranú doštičku v rámci príslušnej pripojenej oblasti.

DÔLEŽITÉ: Na dvojfarebnej doštičke môže byť iba jeden žetón chránenej oblasti.

ŽETÓNY ROZMANITOSTI

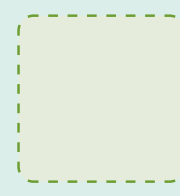
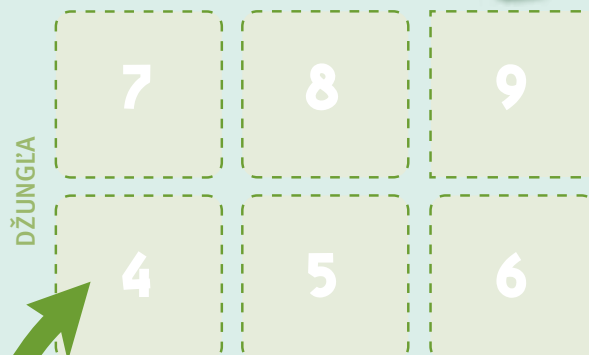


Pokiaľ vaša džungľa obsahuje všetkých 5 farieb (môžu byť umiestnené kdekoľvek), získate žetón rozmanitosti a umiestnite ho na doštičku s piatou farbou. Dvojfarebné doštičky sa započítavajú ako obidve farby.



PRÍKLAD

Katka si práve uzamkla žltú doštičku, ktorú následne umiestni do svojej žltej džungle podľa poradia umiestnenia. Tým vytvorí pravouhlé prepojenie 3 žltých doštičiek (jedna z nich je dvojfarebná) a môže si zobrať žltý žetón chránenej oblasti s 3 doštičkami. Rozhodne sa ho umiestniť na 1 doštičku vo svojej džungli. To znamená, že si už nebude môcť vziať žetón chránenej oblasti so 4 doštičkami, aj napriek tomu, že je k dispozícii.



ČISTINKA

Na jednej doštičke môže byť umiestnený žetón chránenej oblasti a súčasne s ním aj žetón rozmanitosti.



KONIEC ŤAHU

Pokiaľ máte viac žetónov zvierat, než koľko ich môžete mať v zásobe (maximum sú 2), musíte zostatok žetónov vrátiť do vrecúška. Záleží len na vás, ktoré to budú. Ak chcete, môžete sa zbaviť žetónov, ktoré ste si uložili do zásoby v predošlých kolách a ponechať si žetóny, ktoré ste si vzali v tomto kole.

Pokiaľ sa na konci ťahu každého hráča minú v jednej zo zón na hlavnej doske žetóny zvierat, doplnia hráči prázdne políčka vo všetkých zónach náhodne vybranými žetónmi z vrecúška.

PRIPOMIENKA: Hráč, ktorý si zoberie posledný žetón zvierat zo zóny, sa môže rozhodnúť, že okamžite vymení jeden zo žetónov zvierat, ktoré si práve zobral, alebo jeden zo svojej zásoby za akýkoľvek žetón zvierat na hlavnej doske.

KONIEC HRY A BODOVANIE

Ak hráč uzamkne svoju deviatu doštičku džungle, nastáva koniec hry. Hráči dokončia rozohrané kolo, pokiaľ nepríde rada na prvého hráča so žetónom ďalekohľadu, aby všetci odohrali rovnaký počet ťahov. Každý hráč si potom spočíta svoje body.

1 Hráči postupujú doštičkou za doštičkou

- Za každú doštičku džungle, ktorú hráč uzamkne, získava body uvedené na tejto doštičke.
- Za každý žetón zvierat zodpovedajúci totemovému zvieraťu hráča, ktorý bol umiestnený na uzamknutej doštičke, dostáva hráč za túto doštičku o 1 bod viac.
- Žetóny chránenej oblasti umožňujú hráčovi zdvojnásobiť alebo strojnásobiť body za doštičku, na ktorej sú umiestnené (vrátane bodov totemových zvierat).

Doštičky, ktoré sú stále na čistinke sa do vášho skóre nezapočítavajú.

2 Žetón rozmanitosti dáva hráčovi 2 body za každú doštičku umiestnenú za ním v poradí umiestnenia

Hráč, ktorý získal najviac bodov, vyhráva hru.

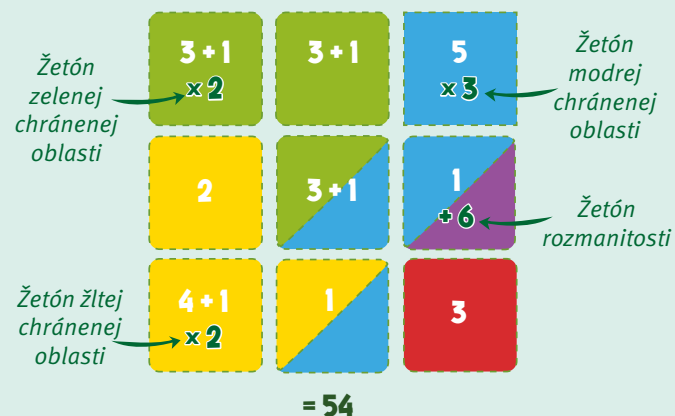
Pokiaľ nastane remíza, hráči sa o víťazstvo podelia.

PRÍKLAD

Príklad bodovania
Katkejnej džungľe



- Každý žetón totemového zvieraťa na jej doštičkách zvyšuje hodnotu každej z týchto doštičiek o jeden bod.
- Žetóny chránenej oblasti zdvojnásobujú alebo strojnásobujú body za doštičku, na ktorej sú umiestnené. Pomocou dvojfarebných doštičiek sa jej podarilo postaviť 3 farebné zóny a získať 3 žetóny.
- Žetón rozmanitosti Katke pridáva 2 body za každú doštičku umiestnenú v džungli za ním, v tomto prípade 6 bodov.





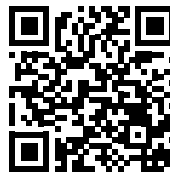
Autor hry: Johannes Goupy

Ilustrácie: Alain Boyer

Grafika: Ulric Maes & Thierry Mercier

Vývoj: Funnyfox

Videonávod (CZ):



© 2022 Funnyfox
is a trademark of Hachette Livre.
All rights reserved
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr

Sledujte nás na



Distribútor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz

