

ZELENÁ PLANETA



Země, pevná půda pod nohama tvořící domov, na němž plujeme nekonečným vesmírem, nádherná planeta Země. Po milióny let se její flóra a fauna vývojem a přizpůsobováním rozvíjí do neuvěřitelných životních forem a vytváří symbiotické ekosystémy a vzájemně provázané biotopy.

Zkuste to také! Vytvořte vzájemně provázaný ekosystém prostředí, rostlinstva i živočichů, aby rostl, košatěl a jeho prvky se vzájemně doplňovaly a podporovaly. Komu se to zdaří nejlépe, vyhraje.

Zelená planeta je hra na principu postupného budování všestranného ekologického systému z karet rozmanitých druhů pro 1 až 5 hráčů s jednoduchými pravidly, ale vyžadující mnohá velmi promyšlená rozhodnutí.

Díky enormnímu množství různých karet vznikají nepřeborné možnosti jejich kombinací. Každá partie vám poskytne nové příležitosti zkoumat jejich vazby a vzájemné synergie, jaké platí i v našem reálném světě.

CÍL HRY

Vaším cílem je získat co nejvíce vítězných bodů (VB) 🍃.

Během hry vytvoříte svůj **ostrov** – osobní uspořádanou sadu 16 karet vyložených do mřížky 4 × 4. Partie končí **na konci kola**, v němž některý z hráčů svůj ostrov dokončí (tj. každý hráč odehrál stejný počet tahů v roli aktivního hráče).

Body získáte za své karty flóry a událostí, přírůstky a výhonky na svých kartách flóry, karty krajiny, karty na svém kompostu a karty ekosystému a fauny.

Udržení rovnováhy různých prvků a vybudování efektivního systému je pro maximalizaci bodového zisku zásadní.



Hráč, který jako první svůj ostrov 16 karet dokončí, získá bonus 7 VB.



V takovýchto hnědých rámečcích najdete strategické tipy, případně rady, jak hru zjednodušit a zpřístupnit začínajícím či méně zkušeným hráčům.

TIRÁŽ

© Inside Up Games 2023

Autor: Maxime Tardif

Vývoj a umělecký vedoucí: Conor McGoey

Grafický design: M81 Studio & Julia Sozoniková

Design krabice a loga: Kenneth Spond

Redakce: Daniel Mansfield

Naučné texty: Jenna Muirová & Katelyn Summersová

Testování: Isabelle Touchettová, Renaud Guerin, Simon Bélanger, Philippe Groulx, François-Vincent Talbot, Carter Morash, Hudson Morash, Scotland Morrison,

Trevor Waytowich, Dominique, Kilianne, Caleb a Dahlia McGoeyovi

Na české verzi spolupracovali: Karel Vlasák, Pavel Illichmann, Michal Stárek, MINDOK

HERNÍ MATERIÁL

- 1 1 deska fauny
- 2 5 desek hráčů
- 3 145 kostiček výhonků
- 4 105 žetonů půdy
- 5 88 dílků kmenů (přírůstky)
- 6 74 korun (přírůstky – jejich barvy nemají žádný technický význam)
- 7 283 karet Země (z toho 179 flóry, 66 krajiny a 38 událostí)
- 8 23 karet fauny
- 9 32 karet ekosystému
- 10 10 karet ostrovů
- 11 10 karet podnebí
- 12 6 karet Vesny pro sólovou hru (symbol 🌱, viz str. 15)
- 13 1 žeton začínajícího hráče
- 14 1 žeton aktivního hráče
- 15 25 lístků (po 5 v 5 barvách hráčů)
- 16 1 bodovací zápisník
- 17 1 pravidla hry

PŘÍPRAVA HRY – SPOLEČNÉ PRVKY

Desku fauny 1 položte doprostřed stolu.

Strana se symbolem 🌱 uprostřed je určena pro začátečníky.

Každému hráči přidělte jednu desku hráče 2.

Všichni ji položte stranou pro základní hru vzhůru. Opačná strana je určena pro jiné varianty (sólovou hru či hru v týmech).

Každý hráč si na stole vyhradí příhodné místo pro svůj ostrov – mřížku karet o velikosti 4 x 4.

Vytvořte na stole obecný bank výhonků 3, žetonů půdy 4 a přírůstků (dílků kmenů 5 a korun 6).

Zamíchejte všechny karty Země 7, vytvořte dobírací balíček lícem dolů a položte ho na stůl. Vedle ponechte místo na odhazovací hromádku.

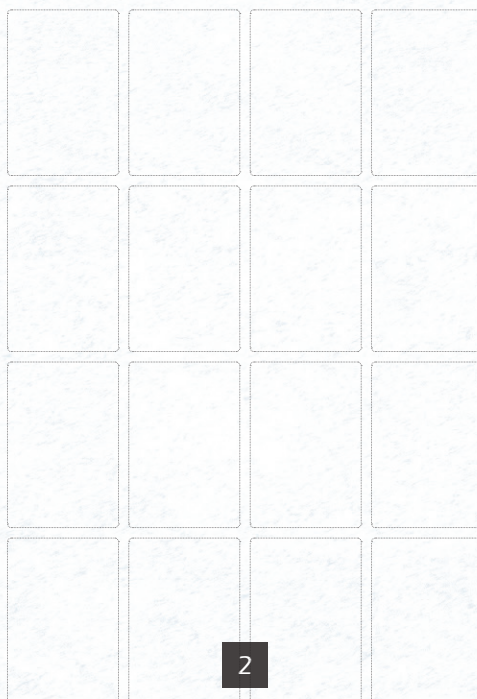
Zamíchejte karty fauny 8 a vyložte po jedné libovolnou stranou vzhůru na 4 pole desky fauny určené pro tyto karty 🐾. Ostatní karty fauny můžete vrátit do krabice – v této partii se nevyužijí.

Zamíchejte karty ekosystému 9 a vyložte po jedné libovolnou stranou vzhůru na 2 pole desky fauny určená pro tyto karty 🌿. Poté rozdejte každému hráči po jedné kartě ekosystému. Zbylé karty vraťte do krabice – ani ty se v této partii nevyužijí.

Pokračujte **PŘÍPRAVOU JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ**.

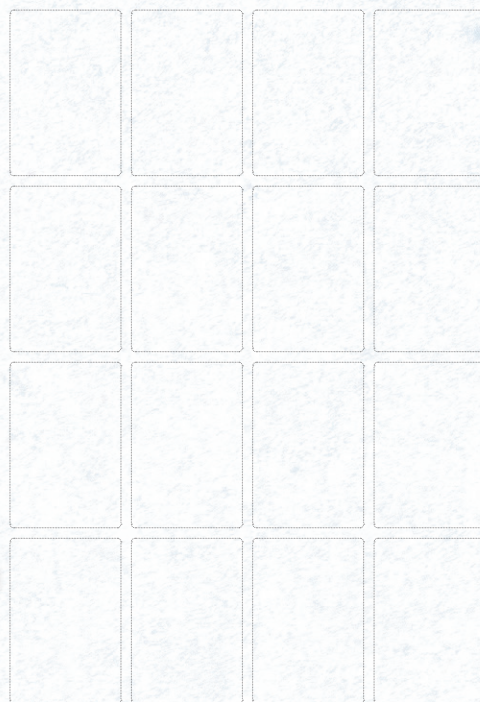


Ve hře pro začátečníky se na desku fauny žádné karty ekosystému nevykládají.





2



PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

Zamíchejte karty ostrovů **10** a rozdejte každému hráči po jedné. Zbylé můžete vrátit do krabice, v této partii se nevyužijí.

Provedte totéž s kartami podnebí **11**.

Při hře zkušených hráčů můžete každému rozdat po dvou kartách ekosystému, ostrovů a podnebí, z nichž si každý vybere jednu každého druhu.

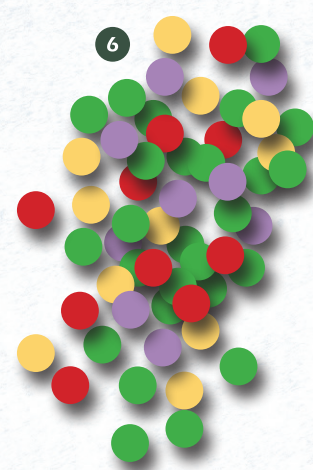
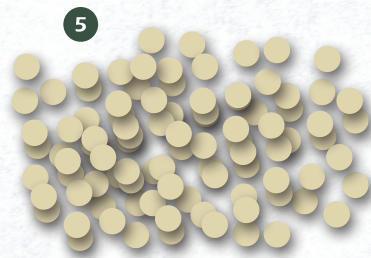
Hráč, který umí nejlépe poznávat rostliny, bude začínat. Přidělte mu žeton začínajícího hráče **12** i žeton aktivního hráče **13**.

Každý hráč si zvolí jednu stranu své **karty EKOSYSTÉMU, OSTROVA** a **PODNEBÍ** a vyloží je zvolenou stranou vzhůru na příslušná pole své desky hráče.



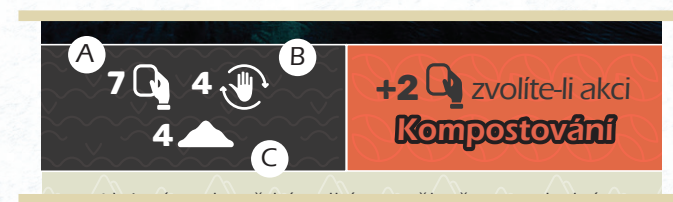
Tyto karty poskytují různé počáteční zdroje a mají různé vlastnosti a bodovou hodnotu. Prohlédněte si vyložené karty na desce fauny a zvolte si strany svých karet, které bude možné s požadavky karet na desce fauny nejlépe kombinovat.

Každý hráč si vezme **5 žetonů lístků** ve zvolené barvě **14** a položí je na svou desku.



3

A Každý hráč si dobere z dobíracího balíčku počet karet Země uvedený na jeho kartě **OSTROVA**.



B Každý si je dobře prohlédne a poté všichni současně zvolí, které si ponechají v ruce a které odloží každý na svůj **kompost**. Počet karet, které je **nutno** odložit na **kompost**, udává symbol na kartě **OSTROVA**. Pro **kompost** je na desce hráče vyhrazeno pole se symbolem .

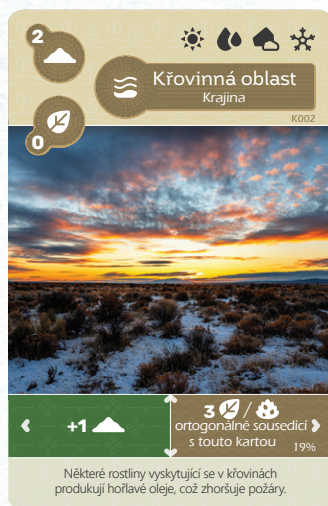
C Každý hráč si dobere žetony půdy v počtu uvedeném opět na jeho kartě **OSTROVA** a položí je na svou desku hráče – budou tvořit jeho osobní zásobu.

Ve hře se vyskytuje 64 různých stran karet ekosystému, 20 stran karet ostrovů a 20 stran karet podnebí, což vytváří 25 600 různých kombinací úvodního nastavení. Vítejte v pestrém světě biodiverzity!

VŠEOBECNÝ POPIS KARET

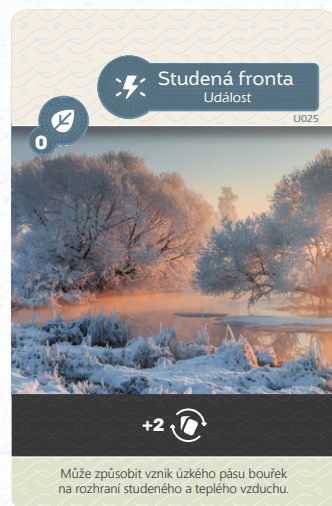
- 1 Náklady výsadby (str. 6)
- 2 Hodnota VB
- 3 Druh karty (str. 8–11)
- 4 Biotopy (str. 11)
- 5 Název karty
- 6 Latinský název (jen u karet flóry a fauny)
- 7 Pole přírůstků (str. 8)
- 8 Maximální počet přírůstků (str. 8)
- 9 VB za korunu (str. 8)
- 10 Polička pro výhonky (str. 7)
- 11 Barva vlastnosti (str. 5)
- 12 Vlastnost (str. 5 a 6, někdy má karta v tomto pruhu dvě různé vlastnosti)
- 13 Naučný text (nemá technický význam)
- 14 Pomocné šipky (str. 9)
- 15 Četnost karet vyhovujících podmínce v celém balíčku
- 16 Symboly výskytu barvy/ /geografického pojmu/ zvířete v původním názvu karty

KARTY KRAJINY



Poskytují různé výhody v průběhu hry či při závěrečném vyhodnocení (str. 11).

KARTY UDÁLOSTÍ



Tyto karty mají jednorázový efekt a lze je hrát kdykoli, i v tahu jiných hráčů (str. 11).

KARTY FLÓRY

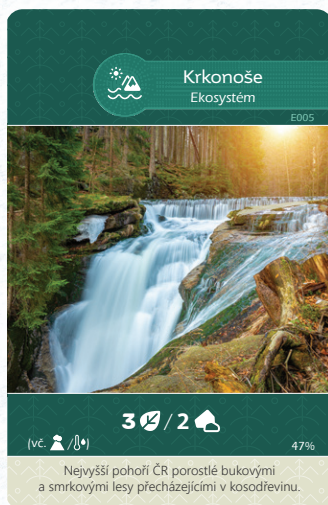


Každá karta je jiná, ne všechny obsahují všechny prvky.

Ve hře se vyskytují karty 7 druhů:

- Karty **FLÓRY**, **KRAJINY** a **UDÁLOSTÍ** (souhrnně označované jako karty Země) tvoří hlavní hrací karty a dobírají se z balíčku.
- Karty **EKOSYSTÉMU** – 2 leží na desce fauny a 1 vlastní dostane každý do začátku na svou desku hráče.
- Karty **OSTROVŮ** a **PODNEBÍ** – každý dostane po jedné na svou desku hráče.
- Karty **FAUNY** – 4 leží na desce fauny.

KARTY EKOSYSTÉMU



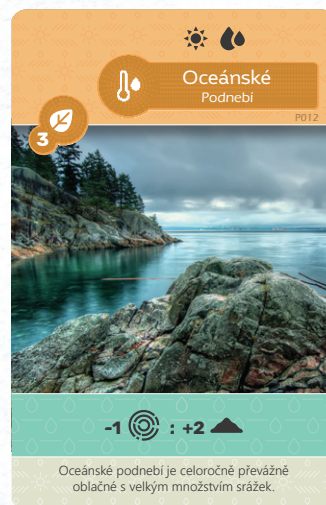
Dle toho, zda a kolikrát jste splnili uvedenou podmínku, získáte při závěrečném vyhodnocení uvedený počet VB (str. 8).

KARTY OSTROVŮ



Tato karta představuje úvodní přísun zdrojů a má vlastnost využitelnou od samého počátku hry (str. 10).

KARTY PODNEBÍ



Také tato karta vám poskytne vlastnost využitelnou od začátku hry.

KARTY FAUNY





Tyto karty představují podmínky, jež se snažíte splnit co nejdříve a získat při záv. vyhodnocení více VB (str. 9).

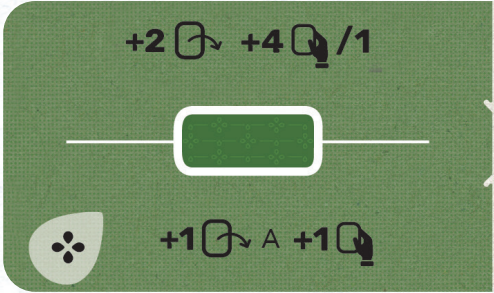




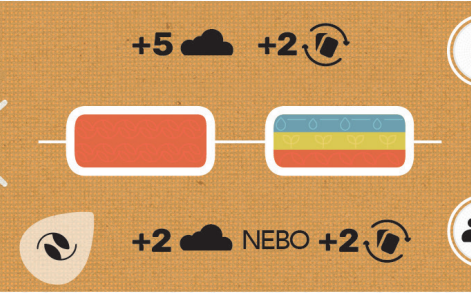




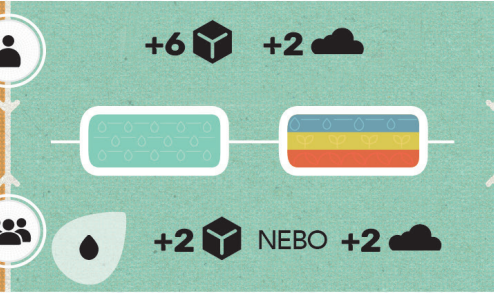




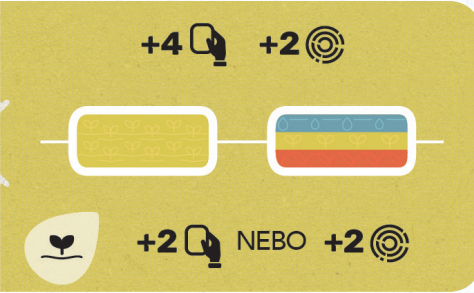


PRŮBĚH HRY

TAH HRÁČE

Ve svém tahu si vyberete **jednu ze čtyř možných akcí** a provedete ji. Vybrat si můžete libovolnou akci bez ohledu na svůj výběr v předchozím kole či na výběr soupeřů. Tutéž akci v omezenějším rozsahu budou provádět i všichni soupeři.



Všechny čtyři akce jsou symbolicky vyznačeny v horní části desky hráče. Symbol  označuje rozsah provedení akce aktivním hráčem, symbol  všemi ostatními hráči. K poli zvolené akce přiložte shora žeton aktivního hráče, ostatní hráči si ji mohou pro snazší orientaci označit svým lístkem.

Poté může každý hráč aktivovat vlastnosti odpovídající barvy všech svých karet.



 <p>+2  +4  /1</p> <p>+1  A +1 </p>	 <p>+5  +2 </p> <p>+2  NEBO +2 </p>	 <p>+6  +2 </p> <p>+2  NEBO +2 </p>	 <p>+4  +2 </p> <p>+2  NEBO +2 </p>
VÝSADBA (str. 6)	KOMPOSTOVÁNÍ (str. 7)	ZÁVLAHA (str. 7)	PŘÍRŮSTKY (str. 8)
<p>Aktivní hráč: Smíte vyсадit (tj. vyložit) na svůj ostrov jednu po druhé až 2 karty z ruky, přičemž musíte zaplatit na kartě uvedené náklady výsadby svými žetony půdy – vraťte je do banku.</p> <p>Poté si doberte 4 karty Země z balíčku, 1 z nich si nechte, ostatní odhodte lícem vzhůru na odhazovací hromádku (<i>pozor, nikoli na svůj kompost</i>).</p> <p>Ostatní hráči: Každý hráč smí vyсадit 1 kartu za analogických podmínek A dobrat si 1 kartu Země.</p>	<p>Aktivní hráč: Vezměte si 5 žetonů půdy z banku do své zásoby na desce hráče. Poté vezměte 2 karty Země z balíčku a odložte je na svůj kompost, aniž byste se na ně dívali.</p> <p>Ostatní hráči: Každý si vezme 2 žetony půdy z banku, NEBO vezme 2 karty z balíčku a odloží je na svůj kompost (bez nahlížení). Poté smějí všichni hráči aktivovat všechny červené a trojbarevné vlastnosti svých karet.</p>	<p>Aktivní hráč: Smíte si vzít až 6 výhonků z banku a rozmístit je na volná políčka výhonků na svých libovolných kartách. Poté si smíte vzít 2 žetony půdy z banku do své zásoby.</p> <p>Ostatní hráči: Vezměte si až 2 výhonky z banku a rozmístěte je na volná políčka na svých kartách, NEBO si vezměte 2 žetony půdy z banku. Poté smějí všichni hráči aktivovat všechny modré a trojbarevné vlastnosti svých karet.</p>	<p>Aktivní hráč: Smíte si dobrat 4 karty Země z balíčku do ruky. Poté si smíte z banku vzít až 2 přírůstky a umístit je na pole přírůstků na svých libovolných kartách, kde je pro ně ještě místo.</p> <p>Ostatní hráči: Doberte si do ruky 2 karty z balíčku, NEBO si vezměte až 2 přírůstky a umístěte je na svou kartu či karty. Poté smějí všichni hráči aktivovat všechny žluté a trojbarevné vlastnosti svých karet.</p>
<p>Před dobíráním karet nemusíte vysadit žádnou kartu.</p> <p>Poté smějí všichni aktivovat všechny zelené vlastnosti svých karet.</p> <p>Při závěrečném vyhodnocení vám vysazené karty přinesou VB na nich uvedené.</p>	<p>Při závěrečném vyhodnocení získáte po 1 VB za každou kartu na svém kompostu.</p>	<p>Při závěrečném vyhodnocení získáte po 1 VB za každý výhonek na svých kartách. Výhonky lze také kdykoli v průběhu hry měnit na půdu (viz str. 7).</p>	<p>Při závěrečném vyhodnocení získáte po 1 VB za každý dílek kmene, není-li kmen završen korunou. Je-li kmen završen korunou, přinese VB uvedené na příslušné kartě flóry.</p>

AKTIVACE VLASTNOSTÍ




V každém tahu každého hráče smějí **všichni** aktivovat všechny vlastnosti příslušné barvy svých karet podle toho, jakou akci aktivní hráč zvolil. Každou vlastnost však lze aktivovat jen jednou za tah a vždy je třeba je aktivovat postupně po jedné v pořadí na ostrově zleva doprava, shora dolů (jako při čtení). Příklad jednoho úplného tahu najdete na str. 12.

Můžete také aktivovat vlastnosti své karty **OSTROVA**  a poté karty **PODNEBÍ**  (v tomto pořadí), a to buď před aktivací svých karet Země, nebo po ní, nikoli však v jejím průběhu.

Některé vlastnosti jsou koncipovány tak, že nejprve musíte splnit určitou podmínku, abyste mohli využít příslušný efekt. Je-li před dvojtečkou uveden symbol se znaménkem minus (–X), musíte zaplatit uvedené náklady či odhodit příslušný žeton (*viz příklad 1 vpravo*). Je-li před dvojtečkou uvedeno číslo se znaménkem plus, musíte příslušný krok plně provést (*viz příklad 2 vpravo*). Naproti tomu využití efektů uvedených vpravo za dvojtečkou povinné není a lze ho provést i jen částečně.

 -1  : +3 

Příklad 1: Odhodte 1 kartu ze svého kompostu, poté si vezměte z banku 3 žetony půdy.

 +1  : +1 

Příklad 2: Odložte 1 kartu z ruky na svůj kompost, poté si doberte 1 kartu z balíčku.



ZÁKLADNÍ PRAVIDLO: V případě rozporu textu na kartě (působení nějaké vlastnosti) s všeobecnými pravidly má vždy přednost text na kartě.

V návaznosti na akci aktivního hráče se aktivují vlastnosti odpovídající barvy. Trojbarevné vlastnosti mají všechny tři uvedené barvy.

Barvy vlastností mají svůj význam i při plnění podmínek při závěrečném vyhodnocení. Kartu, která má dvě vlastnosti různých barev, lze započítat pro dvě různé podmínky odpovídajících barev (např. kartu s jednou **ČERVENOU** a jednou **ŽLUTOU** vlastností lze započítat pro podmínku hodnotící červené vlastnosti i pro jinou podmínku hodnotící žluté vlastnosti).

ČERNÉ vlastnosti jsou jednorázové a vyhodnocují se v okamžiku, kdy zahrajete příslušnou kartu, nebo poskytují úvodní přísun zdrojů, **HNĚDÉ** vlastnosti poskytují další možnosti, jak při závěrečném vyhodnocení získat VB, nebo mají určitý trvalý pasivní efekt. Ani černé, ani hnědé vlastnosti se neaktivují v návaznosti na akci v tahu hráče, ale tyto barvy se také počítají jako barvy vlastností.

Aktivace vlastnosti není nikdy povinná, ale aktivovat lze jen karty na desce hráče či na jeho ostrově, nikdy však karty, jež máte dosud v ruce.

V zájmu plynulosti hry je možné, aby všichni hráči aktivovali vlastnosti svých karet současně.

PODROBNÝ POPIS VŠECH AKCÍ

VÝSADBA – VYKLÁDÁNÍ A DOBÍRÁNÍ KARET



Aktivní hráč smí **vysadit** (tj. vyložit) na svůj ostrov jednu po druhé až 2 karty z ruky, přičemž musí zaplatit na kartě uvedené náklady výsadby svými žetony půdy – vrátit je do banku. Na ostrov lze **vysazovat** jen karty flóry a krajiny.

Svou úplně první kartu prostě vyložte před sebe na stůl. Každá další karta musí sousedit s alespoň 1 kartou **vysazenou** dříve, a to stranou nebo rohem (vodorovně, svisle nebo úhlopříčně). Celková velikost ostrova však nesmí přesáhnout mřížku 4 × 4.

Vysazené karty vám přinesou při závěrečném vyhodnocení VB na nich uvedené.



Poté si aktivní hráč dobere 4 karty Země z balíčku, jednu z nich si nechá, ostatní 3 odhodí lícem vzhůru na odhazovací hromádku.

Pozor, tyto karty neodhazujte na svůj kompost.

Každý soupeř smí **vysadit** 1 kartu za analogických podmínek a **poté** si dobrat 1 kartu Země.

Před dobíráním karet není povinné nějakou kartu vysadit, po dobrání to však již rozhodně nelze!

Poté smějí všichni aktivovat všechny zelené vlastnosti svých karet.

Karty na desce lze aktivovat před aktivací karet na ostrově nebo po ní, nikoli během ní. Karty na ostrově lze aktivovat jen postupně v předepsaném pořadí zleva nahoře doprava dolů, vysazujte je proto s rozmyslem!



Aktivujete-li tuto vlastnost, musíte nejprve odhodit vrchní kartu ze svého kompostu a 1 přírůstek ze své libovolné karty. Poté si smíte (ale nemusíte) vzít 1 výhonek a až 2 žetony půdy z banku.

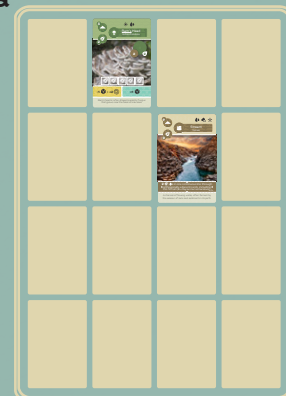
Trojbarevné vlastnosti se pro všechny účely považují za vlastnosti každé ze tří barev – červené, modré i žluté – a vždy se počítají mezi červené, mezi modré i mezi žluté (ne však mezi zelené, hnědé ani černé). Vlastnosti jedné barvy se však nikdy nepočítají mezi trojbarevné.

Zelené vlastnosti lze aktivovat hned v témže tahu, kdy byla daná karta vysazena!

Po vysazení první karty platí jen 2 pravidla pro vysazování dalších karet:

- 1 Karta musí vždy sousedit s alespoň 1 kartou vysazenou dříve (ortogonálně nebo diagonálně).
- 2 Celková velikost ostrova nesmí nikdy přesáhnout mřížku 4 × 4.

Vzájemná pozice karet je důležitá pro pořadí aktivace, vyhodnocení karet ekosystému nebo pro splnění podmínek karet fauny.



Dojde-li dobírací balíček karet Země, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky. Karty z **kompostu** jednotlivých hráčů do něj nepřidávejte! Dostanete za ně body při závěrečném vyhodnocení. Pokud nastane velmi nepravděpodobný případ, že dojdou karty v dobíracím balíčku i odhazovací hromádce, není nadále možné karty z balíčku dobírat a kompostovat.



Výsadba je asi nejdůležitější akcí ve hře. Přinese vám VB a umožní získat nové vlastnosti k dalšímu využívání.

Pokud by vám připadalo, že pořadí vysazování může někomu přinést výhodu na úkor jiné hráče, můžete všichni vysazovat své karty nejprve lícem dolů, a teprve až je mají připraveny všichni, současně je otočte (aby nikdo nemohl volit dle soupeřů).

KOMPOSTOVÁNÍ - ZÍSKÁVÁNÍ ŽETONŮ PŮDY A KOMPOSTOVÁNÍ KARET Z BALÍČKU



Aktivní hráč si smí vzít 5 žetonů půdy z banku do své zásoby na desce hráče 1. Počet žetonů půdy ve vlastní zásobě ani v banku není nijak omezen. Pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu.



Poté si aktivní hráč smí vzít 2 karty Země z balíčku a odložit je na svůj kompost, aniž by se na ně díval 2.

Při závěrečném vyhodnocení získáte po 1 VB za každou kartu na svém kompostu (bez ohledu na její druh či bodovou hodnotu).

Každý soupeř si smí vzít 2 žetony půdy z banku do své zásoby, **NEBO** si smí vzít 2 karty z balíčku a odložit je na svůj kompost (aniž by se na ně díval).

Můžete se dohodnout, že karty ke kompostování budete brát z odhazovací hromádky, aby se dobírací balíček tak rychle nevyčerpal.

Většinou budete kompostovat karty z ruky ale tato akce umožňuje kompostovat karty z balíčku. Pozor, aby se vám to nepletlo.



Poté smějí všichni hráči aktivovat všechny červené a trojbarevné vlastnosti svých karet 3.

Počet karet na kompostu není nijak omezen a není dovoleno do karet na kompostu nahlížet.

Jak už bylo uvedeno, pokud dojdou karty Země v dobíracím balíčku i odhazovací hromádce, není nadále možné karty z balíčku kompostovat.



ZÁVLAHA - ZÍSKÁVÁNÍ VÝHONKŮ A ŽETONŮ PŮDY



Aktivní hráč si smí vzít až 6 výhonků z banku a rozmístit je na volná políčka výhonků na svých libovolných kartách 1.

Výhonky lze umísťovat výhradně na políčka na kartách pro ně určená. Není možné si je dočasně přechovávat v osobní zásobě. Bank výhonků není omezen, pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu.

Kdykoli smíte měnit výhonky ze svých karet na půdu, viz rámeček vpravo 2.

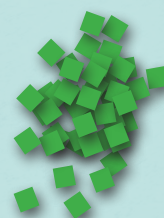
Pokud máte získat více výhonků, než máte volných políček pro ně na svých kartách, přebytečné propadají. Ty na půdu měnit nesmíte.



Poté si aktivní hráč smí vzít 2 žetony půdy z banku do své zásoby.

Každý soupeř si smí vzít až 2 výhonky z banku a rozmístit je na volná políčka na svých kartách, **NEBO** si smí vzít 2 žetony půdy z banku.

Poté smějí všichni hráči aktivovat všechny modré a trojbarevné vlastnosti svých karet 3.



2 Přeměna výhonků na půdu probíhá tak, že ze svých libovolných karet odhodíte 3 výhonky zpět do banku a vezmete si 2 žetony půdy z banku.

-3 : +2

Výhonky lze měnit na půdu kdykoli, nikoli však přímo v průběhu akce Závlaha, ani v průběhu vyhodnocování vlastnosti karty. Přeměnu lze provádět opakovaně v libovolném množství v daném poměru. Opačná přeměna půdy na výhonky možná není.



Na začátku hry může být výhodné měnit výhonky na půdu, abyste mohli rychle vysazovat nové karty. Později ve hře to však už tak výhodné být nemusí, protože za každý výhonek získáte na konci hry 1 VB.

PŘÍRŮSTKY A DOBÍRÁNÍ KARET



Aktivní hráč si smí dobrat 4 karty Země z balíčku do ruky. Počet karet v ruce není nijak omezen.

Dojde-li dobírací balíček karet Země, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky. Karty z kompostu jednotlivých hráčů do něj nepřidávejte! Každý hráč za ně dostane body při závěrečném vyhodnocení. Nastane-li velmi nepravděpodobný případ, že dojdou karty v dobíracím balíčku i odhazovací hromádce, není nadále možné karty z balíčku dobírat a kompostovat.



Poté si aktivní hráč smí z banku vzít až 2 přírůstky 1 a umístit je na pole přírůstků na svých libovolných kartách, kde je pro ně ještě místo. Na každé kartě, kde je pole přírůstků, je uvedeno, kolik maximálně se jich na danou kartu vejde 2.

Posledním přírůstkem na každé kartě vždy musí být koruna 3. Postavte ji na dílky kmene. Na kartu, kam se vejde jen 1 přírůstek, postavíte rovnou korunu (žádný dílek kmene). Koruny mají různé barvy, což má jen estetický účel – na barvy se nebere žádný ohled v průběhu hry ani při závěrečném vyhodnocení.



Přírůstky lze umísťovat výhradně na pole pro ně určená na kartách. Není možné si je dočasně přechovávat v osobní zásobě. Bank přírůstků není omezen, pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu. Pokud máte získat více přírůstků, než kolik vaše karty maximálně pojmu, přebytečné propadají.



Pořadí získávání/odhazování přírůstků může být důležité, berte na něj ohled již při výsadbě karet.

Každý soupeř si smí dobrat do ruky 2 karty z balíčku, **NEBO** si vzít až 2 přírůstky a umístit je na svou kartu či karty.

Poté smějí všichni hráči aktivovat všechny **žluté** a **trojbarevné** vlastnosti svých karet 4.

Při závěrečném vyhodnocení získáte po 1 VB za každý dílek kmene na svých kartách, pokud kmen není završen korunou. Kmen s korunou přinese VB uvedené na příslušné kartě 5.



Karty, které nebudete mít zájem vysadit, můžete v ruce držet vzhůru nohama a stranou od ostatních, abyste si udrželi lepší přehled.

PODROBNÝ POPIS KARET JEDNOTLIVÝCH DRUHŮ

KARTY EKOSYSTÉMU



Tyto oboustranné karty udávají podmínky, jak můžete při závěrečném vyhodnocení získat VB. Každá strana je jiná.

Ve standardní hře pro vás budou platit tři:

- 2 veřejné vyložené na desce fauny, ty budou vyhodnocovat všichni,
- 1 osobní vyložená na vaší desce hráče, tu budete vyhodnocovat jen vy.



Ve hře pro začátečníky se hraje bez veřejných karet ekosystému, na dané straně desky fauny není pro ně vyznačené pole.

Karty ekosystémů nemají žádné vlastnosti a nelze je nijak aktivovat.

Na začátku hry si můžete zvolit, kterou stranu své karty **EKOSYSTÉMU** (i **OSTROVA** a **PODNEBÍ**) použijete. Později už nelze toto rozhodnutí změnit.

Podmínky karet ekosystémů můžete splnit vícekrát a vždy získáte příslušné VB. Každý prvek (tj. kartu / žeton / atp.) však lze pro tutéž podmínku započítat jen jednou – viz příklad na str. 13.



Pokuste se optimalizovat své karty flóry, krajiny i událostí tak, abyste získali co nejvíce VB za splnění podmínek karet ekosystému a fauny.



Pomocné šipky na kartách vizuálně připomínají, které sousedící karty na ostrově se budou brát v úvahu.



KARTY FAUNY



Tento symbol vám připomíná, že máte zkontrolovat i svou kartu ostrova a podnebí, protože by se mohla také počítat!

Tyto oboustranné karty udávají podmínky, jak si zajistit zisk určitého počtu VB v průběhu hry. Každá strana je jiná.

Vždy budou ve hře 4 náhodně určené karty fauny některou svou stranou vzhůru na desce fauny. Na konci každého tahu vždy aktivní hráč zkontroluje, zda splnil uvedenou podmínku, a pokud ano, obsadí svým lístkem nejvyšší dosud volné políčko na desce fauny. Tím si zajistí příslušný počet VB při závěrečném vyhodnocení – kdo splní podmínku dříve, získá více VB.

Pokud v témže tahu splnilo podmínku více hráčů, postupuje se po směru hry počínaje aktivním hráčem – jako by hráči vždy přicházeli na řadu od aktivního hráče postupně po jednom (tj. jako by neprováděli své akce pro ušetření času současně).



Je třeba neustále sledovat aktuální platné podmínky a podle toho promyšleně budovat svůj ostrov!



Při hře pro začátečníky se používá strana desky fauny, kdy se za splnění podmínky vždy přiděluje 10 VB bez ohledu na pořadí, v jakém hráči podmínku splnili.

Karty fauny nemají žádné vlastnosti a nelze je nijak aktivovat.

Jakmile jednou na desku fauny umístíte svůj lístek, nemůžete o příslušné body přijít, ani když později danou podmínku přestanete plnit (např. přestanete mít požadované množství žetonů půdy apod.).

Všechny body se sčítají až při závěrečném vyhodnocení, viz příklad na str. 14.

Výrazy X+ a Y- znamenají, že požadovaných prvků musíte mít alespoň X, resp. nejvýše Y.

Procentní hodnota udává, kolik je v celém balíčku Země karet, které splňují uvedenou podmínku.



KARTY OSTROVŮ



Tyto oboustranné karty mají různou hodnotu VB ① i různé symboly biotopů ② a uvádějí počáteční nastavení – kolik karet si máte dobrat z balíčku ③, kolik z nich máte odložit na kompost ④ a kolik dostanete do začátku žetonů půdy ⑤. Mají i určitou vlastnost využitelnou od začátku hry ⑥. Každá strana je jiná.

Na začátku partie si můžete zvolit, kterou stranou vzhůru kartu položíte na svou desku hráče, toto rozhodnutí nelze později měnit.

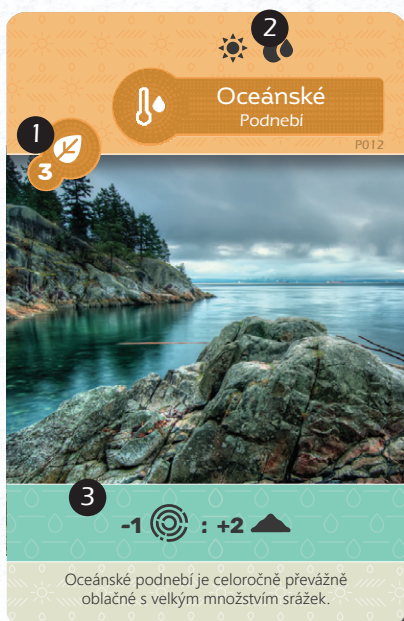
Poté si doberte z balíčku uvedený počet karet a libovolné z nich v uvedeném počtu odložte na svůj **kompost**.

Na závěr si vezměte z banku uvedený počet žetonů půdy. Tyto žetony představují platidlo, jímž se platí při výsadbě karet.

Karty ostrovů a podnebí lze ve svém tahu aktivovat, a to obě buď před provedením akce, nebo obě po něm, podle toho, co vám bude připadat výhodnější, nikdy však v jejím průběhu nebo každou jindy. Aktivace karet ostrovů a podnebí není nikdy povinná.



KARTY PODNEBÍ



Tyto oboustranné karty mají různou hodnotu VB ① i různé symboly biotopů ② a poskytují další vlastnost využitelnou od začátku hry ③. Každá strana je jiná.

Na začátku partie si můžete zvolit, kterou stranou vzhůru kartu položíte na svou desku hráče, toto rozhodnutí nelze později měnit.



Karty ostrovů a podnebí se mohou započítávat pro plnění podmínek karet ekosystému a fauny. Dejte pozor, abyste je nepřehlédli! Je vhodné, aby zkušenější hráči začátečnickům toto pravidlo v průběhu hry připomínali.

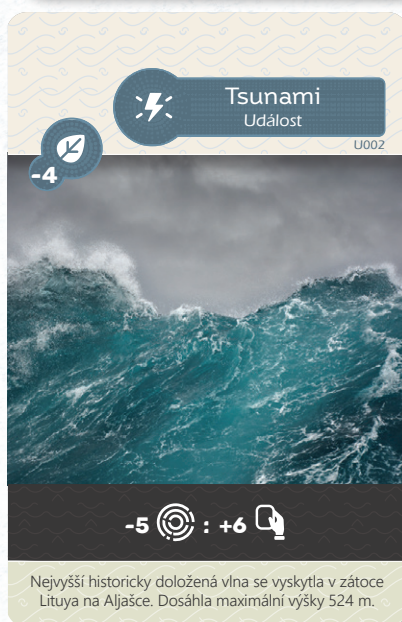


Pokuste se volit si strany karty ostrova a podnebí tak, aby se vzájemně doplňovaly a pomohly vám splnit podmínky karet ekosystému a fauny.

Připomínáme, že při aktivaci schopností musíte nejprve plně zaplatit uvedené náklady či odhodit příslušné žetony, zatímco přínos, který aktivací získáte, je možné využít i pouze částečně.



KARTY ZEMĚ



KARTY FLÓRY

Tyto karty tvoří většinu karet Země, mezi něž dále patří karty krajiny a událostí. Řada podmínek se vztahuje jen ke kartám některého určitého druhu, dejte proto pozor, aby se vám nepletly.

Karty flóry se dělí na několik druhů **1**, jichž je v balíčku stejné množství:



Tyto symboly slouží především účelům herní mechaniky, může se tedy stát, že určitý druh není zařazen úplně přesně. Například mechy jsou organismy zahrnující řasy, houby i bakterie, my jsme je zařadili mezi byliny. Odborníkům perfekcionistům se tímto omlouváme.



KARTY KRAJINY

Spolu s kartami flóry lze karty tohoto druhu také **vysazovat**, tj. vykládat na svůj ostrov. Obvykle nepřinášejí nové zdroje, ale mají určité efekty využitelné v průběhu hry či lze za ně získat VB při závěrečném vyhodnocení.



KARTY UDÁLOSTÍ

Tyto karty Země se **nevysazují**, ale lze je zahrát z ruky kdykoli (i v tahu jiného hráče, či po aktivaci vlastnosti některé karty a zároveň před aktivací vlastnosti jiné karty) a provést příslušný efekt. Přinesou vám určitý okamžitý benefit a netýkají se jiných hráčů. Jsou to jediné karty, které se hrají mimo akci **Výsadba**. Protože se nevykládají na ostrov, nepočítají se do limitu 16 karet, které nejvýše můžete během partie **vysadit**.



Nenechte se zmást množstvím informací na kartách jednotlivých druhů, brzy zjistíte, na co se v které situaci máte zaměřit.

Karty flóry (ale i krajiny, ostrovů a podnebí) jsou dále pro účely bodování označeny symboly biotopů **2**:



Vypřahlý Vlhký Skalnatý Mrazivý

Karty mohou patřit do více biotopů než jednoho.

Vedle názvu flóry můžete také na některých kartách najít symboly či . Ty hrají roli při vyhodnocování určitých podmínek a odkazují na barvy geografické či zoologické pojmy v anglickém názvu dané rostliny. Na kartě flóry se takový symbol může vyskytovat v počtu 0–2. V české verzi nám nebylo umožněno tento systém měnit kvůli vyváženosti karet.

Pomocné šipky slouží jako připomínka, které sousedící karty se mohou také počítat. Pro některé podmínky mohou mít šipky i mechanický význam (viz karty A024, E027).



Příklad: Při vyhodnocování karty K001 Prérie dostanete 3 VB za každou kartu se symbolem v téže vodorovné řadě.

Zahranou kartu události vždy odložte lícem vzhůru na vyhrazené pole na své desce hráče označené symbolem . Na konci hry vám mohou přinést dodatečné VB, nebo naopak způsobit bodovou ztrátu! Jednou zahrané karty nelze vzít zpět do ruky, odhodit, vyměnit, znovu aktivovat či odložit na **kompost**.



Karty událostí se nepočítají pro vyhodnocování podmínek karet krajiny, ekosystému či fauny, není-li výslovně uvedeno jinak.

PŘÍKLAD JEDNOHO TAHU HRÁČE

Na tomto obrázku najdete desku červeného hráče a jeho téměř dokončený ostrov.

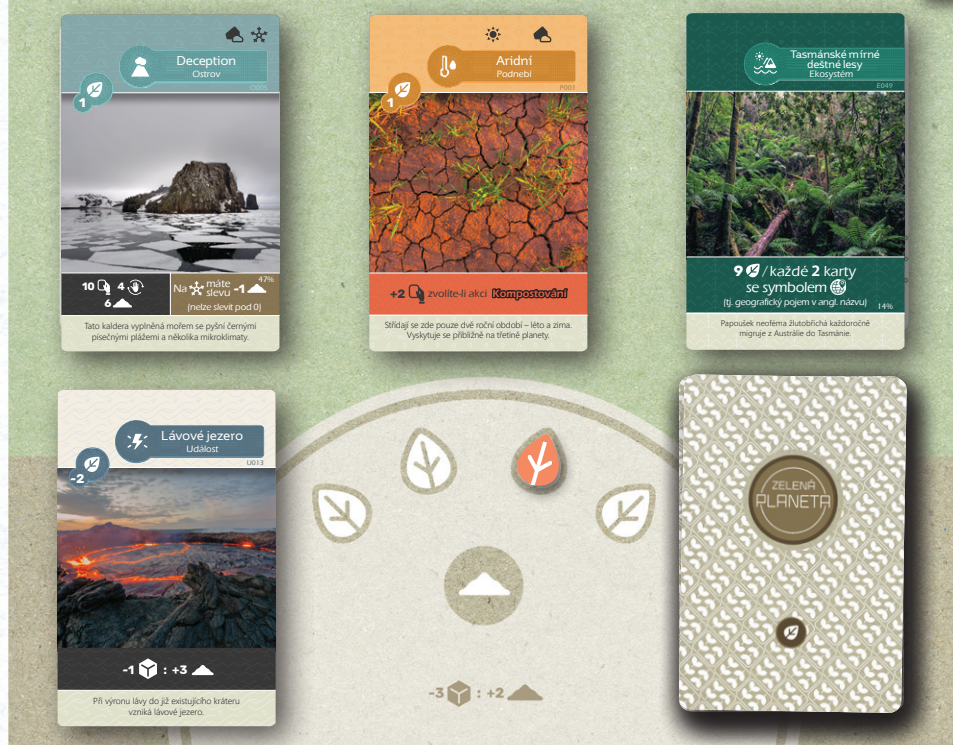
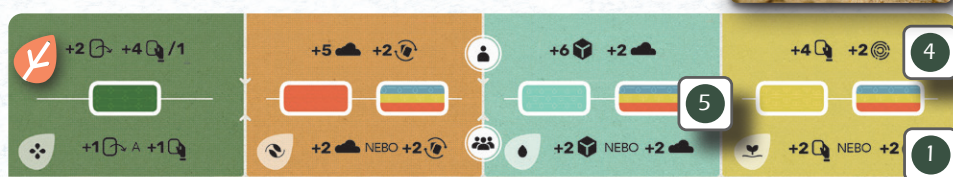
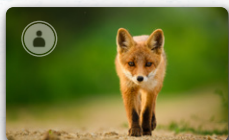
Zbývají mu 3 karty v ruce, zvolí akci **PŘÍRŮSTKY**. Jako aktivního hráče se ho týkají efekty označené na desce symbolem 1.

Dobere si 4 karty z balíčku 2 a 2 přírůstky z banku 3. Může si zvolit libovolnou kombinaci dílků kmenů a korun.

Každý soupeř si nezávisle na ostatních zvolí, zda si buď dobere 2 karty z balíčku, **NEBO** 2 přírůstky z banku 4. Soupeřů aktivního hráče se týkají efekty se symbolem .

Poté mohou všichni hráči současně aktivovat všechny žluté vlastnosti svých karet 5, a to každý postupně zleva doprava a shora dolů. Vlastnosti karet na desce lze aktivovat jen před aktivací karet na ostrově, nebo po ní.

V našem příkladu nemá červený žádnou kartu se žlutou vlastností na své desce, může tedy aktivovat jen karty na ostrově.



ZDROJE

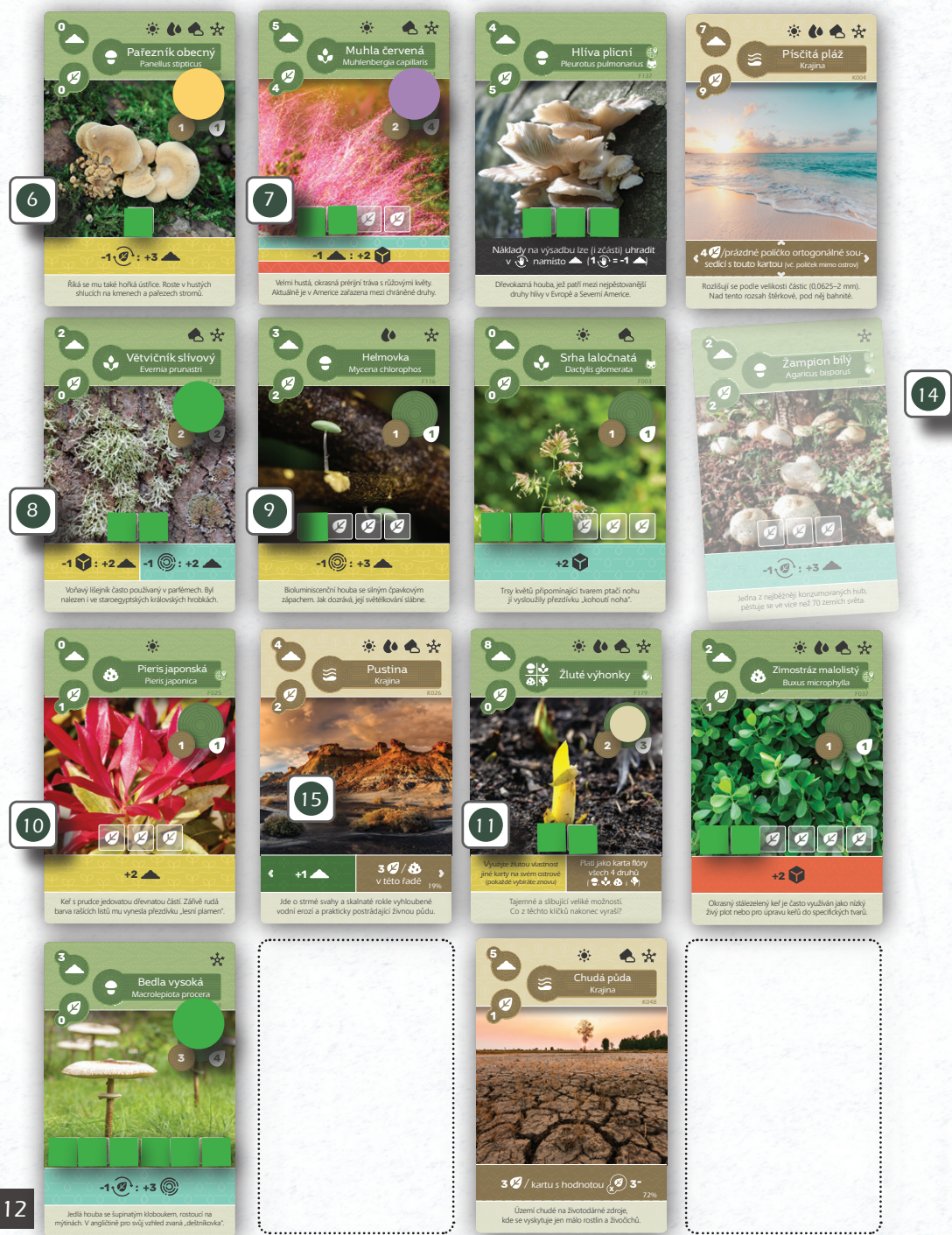
ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ (MŘÍŽKA 4x4)



Nejprve aktivuje kartu F008 **Pařezník obecný** 6, která mu umožňuje odhodit vrchní kartu z **kompostu** na odhazovací hromádku a vzít si 3 žetony půdy z banku.

Poté aktivuje vlastnost karty F153 **Muhla červená** 7 umožňující odhodit 1 žeton půdy a vzít si z banku 2 výhonky.

Toto pořadí aktivace je výhodné, protože mu umožnilo získat nejprve potřebné žetony půdy. Výhonky musí aktivní hráč umístit na volná políčka na svých kartách, oba umístí na kartu F123 **Větvičnick slívový**.



Následuje aktivace vlastnosti karty F123 *Větvíčník slívový* 8 umožňující odhodit 1 výhonek a získat 2 žetony půdy. Při odhazování dává pozor, odkud výhonek odhodí, aby na konci tahu splnil podmínku karty fauny A043 *Gorila horská*, viz dále.

Následuje karta F116 *Helmovka* 9 umožňující odhodit 1 přírůstek za 3 žetony půdy.

Karta F025 *Pieris japonská* 10 přináší další 2 žetony půdy zdarma.

Jako poslední je aktivována vlastnost karty F179 *Žluté výhonky* 11 umožňující využít libovolnou žlutou vlastnost jiné karty na svém ostrově. Červený zvolí opakovanou aktivaci vlastnosti karty F025 *Pieris japonská* 10 a získá další 2 žetony půdy zdarma.

Díky umístění výhonků na kartu F123 *Větvíčník slívový* se červenému podařilo splnit podmínku karty fauny A043 *Gorila horská*, takže může okamžitě obsadit svým lístkem nejvyšší dosud volné políčko u této karty na desce fauny, čímž si zajistí 8 VB při závěrečném vyhodnocení 12. Tím je tah u konce.

KONEC HRY

Hra končí **úplným dohráním kola**, v němž některý hráč zcela dokončil svou sadu 16 karet. Tento hráč získává prémii 7 VB. Dokončilo-li sadu v témže kole více hráčů, postupuje se po směru hry počínaje aktivním hráčem.

PŘÍKLAD KONCE HRY (viz příklad na str. 12 a 13)

Po červeném hráči následuje fialový, poslední hráč v kole. Zvolí akci **Výsadba** (zelená), vysadí 2 karty, čímž svůj ostrov dokončí. Protože je prvním hráčem, kdo ostrov dokončí, obsadí svým lístkem políčko na desce fauny a zajistí si zisk 7 VB 13.

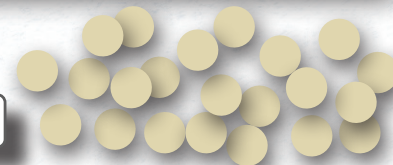
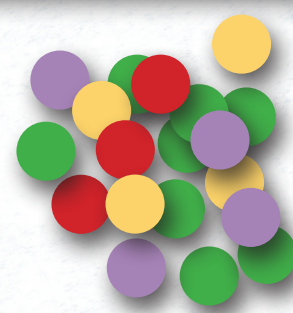
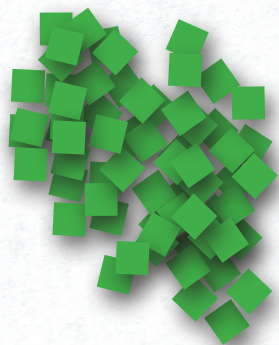
Po jeho tahu bude hra u konce. Červený jako pasivní hráč vysadí 1 kartu, F007 *Žampion bílý* 14, aby splnil několik podmínek karet ekosystému. Dále si dobere 1 kartu do ruky z balíčku a aktivuje zelenou vlastnost své karty krajiny K026 *Pustina* 1, takže získá ještě 1 žeton půdy.

Jakmile všichni hráči dokončí aktivaci svých zelených vlastností, je hra u konce.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Každý si запиše získané VB, v zásadě si je každý může počítat nezávisle na ostatních, ale pro větší přehled doporučujeme počítat veřejně podle následujících kroků:

1. Sečtěte VB na svých kartách ostrova, podnebí a na svém ostrově. Nepočítejte karty událostí, karty v ruce ani na kompostu.
2. Sečtěte hodnotu zahraničních karet událostí – součet může být i záporný.



3. 1 VB za každou kartu na kompostu.
4. 1 VB za každý výhonek na kartách na ostrově.
5. 1 VB za každý dílek kmene, není-li daný sloupeček završen korunou – VB za sloupeček završený korunou jsou uvedeny na příslušné kartě.
6. VB za karty krajiny vyhodnocované na závěr hry (dle splněných podmínek). Karty s efektem v průběhu hry nepřinášejí VB při závěrečném vyhodnocení.
7. VB za splněné podmínky karet ekosystému – 2 veřejné a 1 osobní.
8. VB za splněné podmínky karet fauny dle pozice lístku na desce fauny, případně bonus 7 VB za dokončení ostrova jako první.

Doporučujeme, abyste v průběhu vyhodnocení neodstraňovali žádné prvky, neuklízeli vyhodnocené karty atd. Mohou mít význam při vyhodnocování shody.

Při hře se začátečníky se nehraje s veřejnými kartami ekosystému a za splnění podmínek karet fauny se vždy přiděluje 10 VB bez ohledu na pořadí, v němž hráči podmínky splnili.

Poté sečtěte dosažené VB, kdo jich získá nejvíce, vítězí.

V případě shody rozhoduje zbylý počet žetonů půdy, poté počet zbylých karet v ruce, dále počet přírůstků na kartách na ostrově, poté počet výhonků a nakonec počet karet na kompostu. Trvá-li stále ještě shoda, dotčení hráči se plnou zásluhou o vítězství dělí!

PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO VYHODNOCENÍ

Nejprve sečtete bodovou hodnotu vyznačenou na kartách ostrova a podnebí a také na všech vašich kartách na ostrově. U červeného (viz obr. na str. 12) je to 29.

Poté sečtete hodnoty všech svých zahraničních karet událostí. Výsledek může být i záporný (u červeného -2).

- Dále započtete 1 VB za každou kartu na svém **kompostu** (červený 15).
- 1 VB za každý svůj výhonek (červený 22).
- 1 VB za každý dílek kmene a VB vyznačené na kartách za koruny (červený celkem 13).
- VB za karty krajiny (obvykle podle sousedících karet) – K004 *Písčítá pláž* 8 VB, po 4 za každou neobsazenou pozici v téže vodorovné řadě a svislém sloupci, K026 *Pustina* 9 VB, po 3 za každou kartu druhu 🌳 v téže vodorovné řadě (karta F179 *Žluté výhonky* se počítá do všech 4 druhů), K048 *Chudá půda* 13 VB, po 1 za každou kartu s bodovou hodnotou nejvýše 3 VB, přičemž se samotná tato karta také počítá, jakož i karty ostrova a podnebí, ale NE karty událostí.
- VB za splnění podmínky karet ekosystému – osobní karta E049 *Tasmánské mírné deštné lesy* 18 VB, po 9 za každé 2 karty flóry se symbolem 🌍, veřejná karta E030 *Nár. park Everglades* 20 VB, po 5 za každou kartu flóry druhu 🌳 v nepřerušené linii diagonálně sousedících karet (přičemž karta F179 *Žluté výhonky* má všechny symboly, ale karta F069 *Bedla vysoká* se nepočítá, protože není součástí linie), a veřejná karta E031 *Velká dunajská nížina* 13 VB, podle celkového počtu karet druhu 🌳, zde 4.
- VB za splnění podmínek karet fauny dle pozice lístku: 38 VB.

Celkem získal červený 195 VB!

14. ledna	červený	Modrý			
	29	47			
	-2	0			
1VB/🌱	15	28			
1VB/📦	22	19			
1VB/🌍 nebo X	12	31			
	30	6			
	18	0			
	20	20			
	13	10			
	38	19			
CELKEM	195	180			

ZELENÁ
PLANETA

Chcete-li si přečíst něco o vývoji hry *Zelená planeta* v angličtině, naskenujte tento QR kód a nahlédněte do „deníčku autora“. Pokusíme se dle časových možností články přeložit.




Pokud vám dojde bodovací zápisník, můžete si ho stáhnout na adrese:
www.mindok.cz/zelenaplaneta.

SÓLOVÁ HRA

V sólové hře platí všechna obvyklá pravidla, vaším soupeřem bude virtuální hráč jménem Vesna.

Hru připravte jako obvykle, jen svou desku hráče položte vzhůru stranou pro sólovou hru a zvolte si obtížnost **A**. Při úrovni obtížnosti *nízká* a *střední* použijete horní lištu akcí, při úrovni *vysoká* a *nejvyšší* použijete spodní lištu. Při hře na úrovni *nízká* a *nejvyšší* se vás budou dále týkat pokyny na kartách úkolů Vesny, viz dále.

Vesninu desku položte vedle své desky hráče na opačnou stranu, než kde budete vytvářet svůj ostrov.

- Přidělte Vesně barvu lístků a položte je na její desku **1**.
- Zamíchejte 6 karet Vesny , vytvořte balíček a položte ho lícem dolů na Vesninu desku **2**. Během partie tento balíček projdete dvakrát.
- Na toto pole budete vykládat aktivní kartu lícem vzhůru **3**.
- Sem budete pokládat karty lícem dolů na Vesnin kompost **4**.
- Sem se pokládají skórovací karty lícem vzhůru **5**.

Hru začínáte jako aktivní hráč vy.

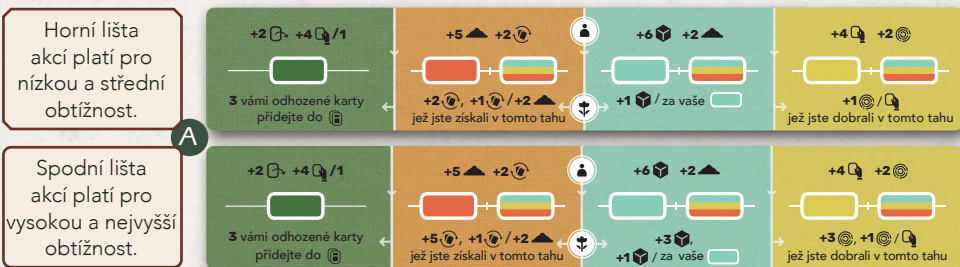


VÁŠ TAH

Váš tah probíhá podle všech obvyklých pravidel – výběr akce, získání zdrojů, aktivace vlastností karet. Váš příjem je uveden na liště na desce, příjem Vesny závisí na zvolené úrovni obtížnosti.

Vždy nejprve úplně dokončete svůj tah včetně aktivace vlastností, poté získá zdroje Vesna:

- Při provádění akce **VÝSADBA** odložte karty získané Vesnou lícem vzhůru na její bodovací hromádku **5**, při závěrečném vyhodnocení za ně Vesna získá VB.
- Při provádění akce **KOMPOSTOVÁNÍ** odkládejte Vesniny žetony půdy sem **8**, jakmile jejich počet dosáhne 10, odhodte je a Vesně odložte 5 karet z balíčku na kompost **4**. Získá za každou po 1 VB. Pokud v rámci jedné akce získá Vesna tolik žetonů půdy, že jejich počet přesáhne 10, přebytečné nechte zde, ty neodhazujte.
- Při provádění akce **ZÁVLAHA** pokládejte Vesniny výhonky sem **6**, získá za každý po 1 VB.
- Při provádění akce **PŘÍRŮSTKY** pokládejte postupně podle šipek dílky kmenů sem **7**, jako obvykle je vždy posledním přírůstkem na každém políčku koruna. Jako obvykle získá Vesna po 1 VB za každý dílek kmene nezavršený korunou a za každou korunu počet VB uvedený na desce.



Kdykoli získáte žetony půdy a karty, spočítejte je, než je přidáte do své zásoby či do ruky, nebo si je ponechte stranou až do konce následujícího tahu Vesny, protože jejich počet může být v jejím tahu důležitý.

TAH VESNY

V tahu Vesny otočte vrchní kartu Vesny z balíčku **2** a vyložte ji vpravo lícem vzhůru **3**. Akci popsanou v horním poli provádíte za sebe (je-li na kartě nějaká uvedena), hnědou akci ve spodním poli proveďte za Vesnu. Toto pořadí je důležité, protože akce ve spodním poli může odkazovat na počet prvků, jež se mohl v důsledku provedení akce v horním poli změnit.

PŘÍRŮSTKY – Vesna získá 7 + tolik přírůstků, kolik jste vy získali karet pomocí akce v horním poli karty Vesny a aktivací žlutých vlastností svých karet. Pozor, karty, které jste získali pomocí karet událostí, se nepočítají!

KOMPOSTOVÁNÍ – Vesna získá tolik žetonů půdy, kolik jste vy získali žetonů půdy pomocí akce v horním poli karty Vesny a aktivací červených vlastností svých karet. Pozor, žetony půdy, které jste získali pomocí karet událostí, se nepočítají!

ZÁVLAHA – Vesna získá 7 + tolik výhonků, kolik jste vy získali výhonků pomocí akce v horním poli karty Vesny a aktivací modrých vlastností svých karet. Opět se nepočítají výhonky, které jste získali pomocí karet událostí.

Je-li na otočené kartě Vesny uvedena v dolním poli hnědá vlastnost **9**, Vesna splní podmínku některé karty fauny. Vyberte si jednu z uvedených dvou karet fauny, kde Vesna doposud nemá lístek, a obsadte jejím lístkem políčko s nejvyšší bodovou hodnotou u této karty. Při prvním procházení balíčku Vesny si můžete vybrat, zda to bude levá, či pravá karta fauny.

Hrajete-li na úrovni obtížnosti *nízká* nebo *nejvyšší*, nezapomeňte zohlednit speciální instrukci uvedenou na kartě Vesny!

Jakmile vyčerpáte balíček všech karet Vesny, zamíchejte je a připravte balíček znovu. Jakmile je balíček plně vyčerpán podruhé, partie končí, nebo skončí jako obvykle, když dokončíte svůj ostrov karet 4 x 4. Bonus 7 VB získáte buď vy, nebo Vesna, podle toho, která z obou podmínek ukončila hru.

Poté proveďte závěrečné vyhodnocení.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Vy si započítejte získané VB jako obvykle. Vesna získá body takto:

- VB uvedené na kartách získaných karet na bodovací hromádce **5**. Tady se počítají i karty událostí a **záporné VB se pro Vesnu počítají jako kladné!**
- Po 1 VB za každý výhonek **6**.
- Po 1 VB za každý dílek kmene nezavršeného korunou a za každou korunu uvedený počet VB **7**.
- Po 1 VB za každou kartu na **kompostu** **4**.
- VB za políčka obsazená lístky na desce fauny.

Vesna nezískává žádné body za karty krajiny ani ekosystému.

TÝMOVÁ HRA (2 PROTI 2)

Tento režim umožňuje zkušeným hráčům hru dobře vysvětlit nováčkům.

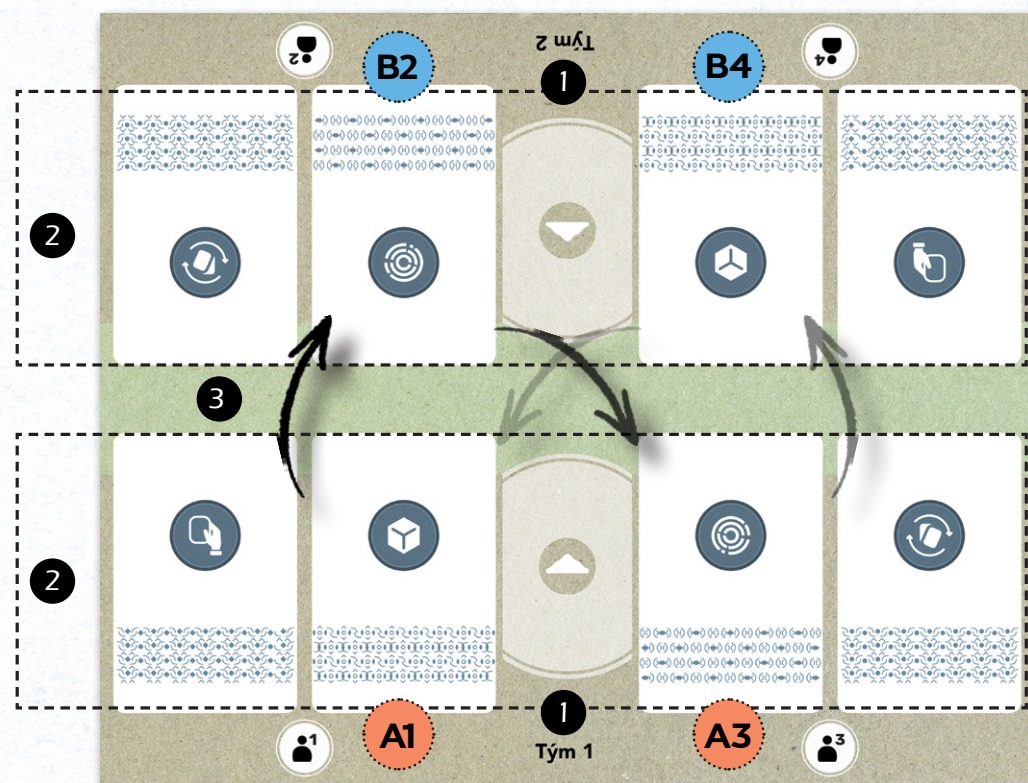
Hraje se podle všech obvyklých pravidel, přičemž hrají proti sobě dva týmy o dvou hráčích.

Hru připravte jako obvykle, u stolu sedí spoluhráči z týmu vedle sebe ①. Hráči se na tahu střídají tak, aby po sobě hráli vždy protihráči (A1, B2, A3, B4) ②.

Kdykoli hráč ve svém tahu získá zdroje (karty do ruky, na kompost, žetony půdy, výhonky či přírůstky, může jich část odložit na panel uprostřed stolu ③. **Do konce tahu aktivního hráče si jich kterýkoli člen týmu může vzít libovolný počet, zbylé se na konci tahu aktivního hráče odhodí.**

Spoluhráči se smějí libovolně radit o taktice a o tom, jak se zdroji nejlépe naložit. Mohou se domlouvat, jakou akci kdo z nich provede, jaké karty si vzít atd.

Na konci hry jen sečtete VB dosažené oběma členy týmu. Který tým dosáhne vyššího součtu, vítězí!



OBSAH

Aktivace vlastností.....5–6
Bodování, příklad.....13
Cíl hry.....1
Ekosystému, karty.....8
Fauny, karty.....9
Flóry, karty.....11

Herní materiál.....2
Kompostování.....7
Krajiny, karty.....11
Ostrova, karty.....10
Příprava hry.....2
Přírůstky.....8

Podnebí, karty.....10
Sólová hra.....15
Tah hráče.....5
Tah, příklad.....12–13
Tiráž.....1
Trojbarevné vlastnosti.....6

Událostí, karty.....11
Výsadba.....6
Všeobecný popis karet.....4
Země, karty.....11
Záv. vyhodnocení, příklad...14
Závlaha.....7

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

SLOVO AUTORA

Tato hra by měla alespoň částečně zprostředkovat dojem z neuvěřitelné rozmanitosti přírody. Nejúspěšnějším hráčem se stane ten, kdo dokáže nejpružněji reagovat na měnící se podmínky, jako rostliny a živočichové v reálném světě.

Hra vznikla díky mé rozmilé Isabelle Touchettové, jež vyjádřila přání, abych vymyslel nějakou hru o rostlinkách. **-Maxime Tardif**

EDIČNÍ POZNÁMKA

Byť jsme se snažili o maximální přesnost, nejsme profesionální přírodovědci. Hra tedy nemůže sloužit jako výuková pomůcka nebo klíč k určování druhů.

Při pohybu v přírodě a zacházení s rostlinami či živočichy vždy dbejte lokálních zákonných předpisů a vyhlášek! Děkujeme.

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)