

ELIZABETH HARGRAVE

# MARIPOSAS™

*Rodinná hra o putování motýli*



Albi



# MARIPOSAS™

Hra pro 2–5 hráčů od 10 let  
od Elizabeth Hargrave

Každé jaro opouštějí miliony motýlů monarchů stěhovavých Mexiko a vydávají se na pouť do východní poloviny Severní Ameriky. Každý podzim se jich pak miliony vracejí zpět do svých mexických zimovišť. Tuto okružní cestu však žádný z jednotlivců, kteří se na ni vypraví, nedokončí. Mariposas™ je desková hra, jež hráčům s pomocí pohybu po herním plánu a sbírání sad karet umožní tuto úžasnou cestu zažít.

## STRUČNÉ PŘEDSTAVENÍ

Hra Mariposas™ probíhá ve třech etapách představujících tři roční období. Motýli hráčů se tak na jaře budou snažit dostat co nejdále na sever, v létě obsáhnout co největší území a na podzim se vrátit zpět na jih.

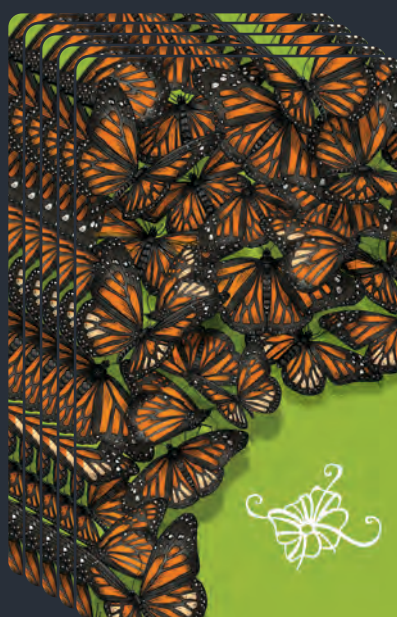
V každém následujícím období mají hráči k dispozici o tah více než v tom předchozím, tedy 4 tahy na jaře, 5 v létě a 6 na podzim.

Na konci každého období pak nastává sčítání bodů. Vítězem hry se na konci podzimu stane hráč, jemuž se podařilo získat největší počet vítězných bodů.

## SOUČÁSTI HRY



50 DŘEVĚNÝCH ŽETONŮ MOTÝLŮ  
(10 OD KAŽDÉ BARVY)



20 KARET CÍLŮ ROČNÍCH OBDOBÍ  
(5 PRO JARO, 10 PRO LÉTO, 5 PRO PODZIM)



1 KVĚTINOVÁ  
KOSTKA



120 ŽETONŮ  
KVĚTIN



5 BODOVACÍCH ŽETONŮ  
(1 OD KAŽDÉ BARVY)



16 ŽETONŮ  
ODPOČÍVADEL





1 HERNÍ PLÁN



6 ŽETONŮ ŽIVOTNÍHO CYKLU



36 KARET POHYBU



1 DESKA ODPOČÍVADLA



60 KARET ŽIVOTNÍHO CYKLU



15 KARET BONUSOVÉHO POHYBU



# Příprava hry

1. Herní plán rozložte doprostřed stolu.
2. Na vyznačená místa na herním plánu položte lícem dolů 3 karty cílů ročních období. Vyberte je náhodně takto: jednu ze zelené sady (pro jaro), jednu ze žluté sady (pro léto) a jednu z oranžové sady (pro podzim). Zbylé karty cílů můžete vrátit do krabice. Kartu cílů pro jaro otočte lícem nahoru.
3. Zamíchejte balíček karet pohybu a položte jej lícem dolů v pohodlném dosahu všech hráčů. Připravte žetony květin na hromádky tak, aby na ně všichni snadno dosáhli.
4. Rozdejte každému hráči po 2 kartách pohybu. Obdrží-li některý hráč dvě stejné karty, může je nyní vyměnit (viz sloupec napravo).
5. Dejte každému hráči žetony motýlů a bodovací žeton v odpovídající barvě. Žetony motýlů si rozřídte na jednotlivé generace (1–4).
6. Všichni hráči umístí svůj žeton motýla 1. generace na velké pole s názvem Michoacán (čti Mičoakan) ve spodní části herního plánu.
7. Každý hráč umístí 1 žeton motýla 2. generace na lícem dolů položenou kartu letních cílů a 2 žetony motýlů 3. generace na lícem dolů položenou kartu podzimních cílů.
8. Na začátek počítadla bodů na herním plánu umístěte bodovací žetony všech hráčů.
9. Náhodným výběrem zvolte začínajícího hráče.





13

15

3

10

10. Vedle herního plánu položte květinovou kostku.
11. Zamíchejte všech 16 žetonů odpočívadel a náhodně je lícem dolů rozmístěte po jednom na každé vyznačené město (s výjimkou Michoacánu).
12. Vedle herního plánu položte desku odpočívadel.
13. Vedle desky odpočívadel připravte karty bonusových pohybů.
14. Na vyznačená místa na desce odpočívadel rozmístěte karty životního cyklu.
15. Nakonec náhodně vyberte 3 žetony životního cyklu a položte je lícem nahoru na konec řad na desce odpočívadel – po jednom ke každé sadě karet životního cyklu. Tyto žetony nabízejí zvláštní schopnosti, jež hráči získají po shromáždění dané sady 4 karet životního cyklu. Nepoužité žetony životního cyklu vraťte zpět do krabice.



Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Začínajícím hráčem může být třeba ten, který jako poslední viděl motýla.

## VE SVÉM TAHU

1

Zahrajte 1 kartu z ruky a proveďte akci/akce, jež jsou na ní vyobrazené. Zahranou kartu nechte ležet lícem nahoru před sebou.



2

Pokud váš motýl **přistane** na políčku vedle symbolu klejichy, může se rozmnožit (viz str. 6 a 8).



3

Doberte si do 2 karet pohybu.

**Poznámka:** Máte-li po tomto kroku v ruce 2 stejné karty pohybu nebo 2 karty pohybu, které umožňují znovu použít jinou kartu, můžete si jednu z nich či obě vyměnit. Ukažte spoluhráčům, že máte dvě stejné karty, poté jednu či obě odhodte a táhněte dvě nové. Toto můžete opakovat, dokud nebudete mít v ruce dvě různé karty.

Zahrané karty zůstávají ležet před vámi až do konce ročního období tak, aby na ně ostatní hráči viděli. Bude tak zřejmé, kolik kdo provedl tahů a kdy roční období skončí.

Na konci ročního období všichni odhodí veškeré zahrané karty lícem vzhůru na odhazovací balíček. Pokud se stane, že se vyčerpá balíček karet pohybu a hráč si nemá odkud dobrat kartu, zamíchají se odhozené karty do nového balíčku karet pohybu položeného lícem dolů.



# Průběh hry

## POHYB

Většina karet pohybu obsahuje obrázek jednoho nebo více motýlů, kteří provedou pohyb a **přistanou** na cílovém políčku. Jednotlivé pohyby (skupiny šipek) se dají využít pro opakovaný pohyb jednoho motýla, nebo pro pohyb různých motýlů, máte-li na herním plánu více než jednoho. Jakmile váš motýl **přistane** na některém políčku, získáváte žeton(y) květiny či jinou odměnu vyznačenou na daném políčku.



Pohyb třikrát o 1 políčko (lze využít pro 1 motýla, nebo rozdělit mezi více motýlů).



Pohyb dvakrát o 2 políčka (lze využít pro 1 motýla, nebo rozdělit mezi 2 motýly).



Pohyb o 1 políčko a pohyb o 3 políčka (v libovolném pořadí, lze využít pro 1 motýla, nebo rozdělit mezi 2 motýly).



Pohyb o 5 políček.



Pohyb o 4 políčka. Poté můžete kromě květiny na cílovém políčku získat i květinu z některého sousedního políčka.



Znovu použijte některou z karet pohybu, jež v tomto ročním období zahrál někdo jiný.\*



Znovu použijte některou z karet pohybu, jež jste zahráli v tomto ročním období.\*

\*Tyto karty nelze využít k opětovnému použití karet bonusového pohybu.



## PŘISTÁNÍ

Na jednom políčku se může vyskytovat libovolný počet žetonů motýlů jednoho či více hráčů.

Políčko, na kterém motýl přistál, je buďto políčko s květinou, nebo políčko odpočívadla. Některá políčka navíc sousedí se symbolem klejichy, kterou můžete využít k rozmnožování (líhnutí nových motýlů).



## PŘISTÁNÍ NA KVĚTINÁCH

Pokud váš motýl přistál na políčku s květinou (či květinami), vezměte si žeton (či žetony) odpovídající vyobrazené květině. Ale pozor:

- Hráč nikdy nemůže ze stejného políčka získat květinu (či květiny) dvakrát v jednom tahu.
- Motýl nikdy nemůže získat květinu (či květiny) z políčka, na kterém v daném tahu začínal.

## PŘISTÁNÍ U KLEJICHY



Pokud motýl přistane na políčku sousedícím se symbolem klejichy, může se tento motýl ihned rozmnožit a přivést na svět motýla následující generace. Hráč však musí zaplatit daný počet žetonů květin (viz str. 8). Rozmnožení nijak nevyklučuje ostatní činnosti, jako je získání žetonu květin(y), karty životního cyklu či karty bonusového pohybu.

Pokud karta pohybu či karta bonusového pohybu zobrazuje přistání na vícero cílových políčkách (např. karta „pohyb třikrát o 1 políčko“), může rozmnožení proběhnout po každém přistání, pakliže se tak stane v sousedství symbolu klejichy.

Květiny může motýl po přistání na cílovém políčku získat ještě před tím, než se rozmnoží.



# ODPOČÍVADIA

Ubývání přirozeného prostředí pro monarchy vedlo k dramatickému ztenčení jejich populace. Lidé se však mohou zapojit do vytváření míst odpočinku – stanovišť poskytujících migrujícím motýlům nektaronosné květiny a jejich potomkům rostliny rodu klejicha, jež pro housenky monarchů představují jediný zdroj potravy.



## PŘÍSTÁNÍ NA ODPOČÍVADLE

Návštěva odpočívadla vás často odmění kartami odpočívadla, které jsou důležité pro vítězství ve hře. Pro přistání na odpočívadle platí tato pravidla:



1. Pokud váš motýl přistál na odpočívadle, na němž dosud žádný z vašich motýlů nepřistál, získáváte odměnu vyobrazenou na daném žetonu odpočívadla.
2. Pokud váš motýl navíc přistál na odpočívadle jako první, tedy dříve než kterýkoli motýl všech ostatních hráčů, otočte jej lícem nahoru, hodte květinovou kostkou a vezměte si žeton květiny, která na kostce padla. Žeton odpočívadla zůstává po zbytek partie ležet lícem nahoru (žetony začínaly hru lícem dolů). Motýli ostatních hráčů nijak nebrání získávání odměn na odpočívadle.
3. Nikdy nemůžete vlastnit 2 totožné karty odpočívadla (tzn. karty životního cyklu a bonusového pohybu).

## SADY KART ŽIVOTNÍHO CYKLU

Jak již víte, odmění vás většina žetonů odpočívadel kartou životního cyklu.

Každá karta životního cyklu pro vás bude mít na konci partie hodnotu 1 vítězného bodu.

Tyto karty se ve hře vyskytují ve 3 barevných sadách (zelené, růžové a modré: barvy jsou odlišené také různým druhem klejichy na pozadí). Každá sada pak obsahuje karty 4 vývojových stadií (vejíčka, housenky, kukly a dospělce).



VAJÍČKO



HOUSENKA



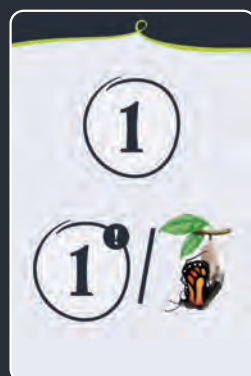
KUKLA



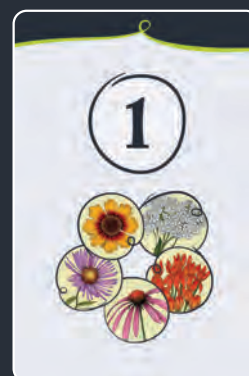
DOSPĚLEC

# ŽETONY ŽIVOTNÍHO CYKLU

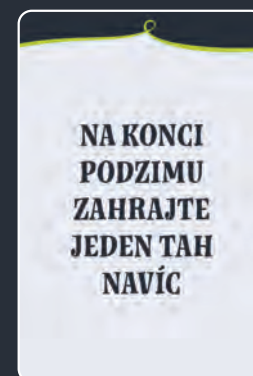
Jakmile nasbíráte všechny 4 karty životního cyklu stejné barvy, získáte odměnu uvedenou na žetonu ležícím na konci příslušné sady na desce odpočívadel.



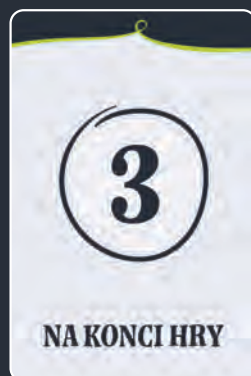
Na konci hry si přičtete 1 bod. Po zbytek hry si pokaždé, když se rozmnoží váš motýl, přičtete okamžitě 1 bod.



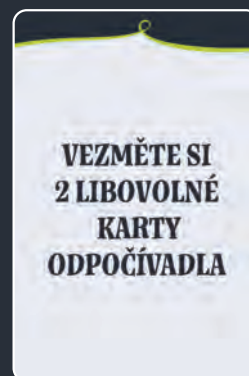
Na konci hry si přičtete 1 bod. Okamžitě získáváte 1 žeton od každé květiny.



Po 6. podzimním tahu si všichni hráči, kteří nasbírali tuto sadu, doberou další karty a odehrají ještě jeden tah (v pořadí hráčů).



Na konci hry si přičtete 3 body.



Získáváte libovolné 2 karty odpočívadla, které ještě nevlastníte.



Při přičítání vítězných bodů za motýly v Michoacánu na konci hry počítejte, jako byste v něm měli o 1 motýla více.





## DIVOKÉ KVĚTY

Jeden z žetonů odpočívadla se po otočení stane políčkem s žolíkovou (divokou) květinou. Kterýkoli z hráčů může po přistání na tomto políčku získat květinu dle své volby.



Všimněte si, že se stejný symbol nachází na jedné stěně květinové kostky. Pokud vám padne, můžete si vybrat libovolnou květinu.

## KARTY BONUSOVÉHO POHYBU

Tři z žetonů odpočívadla nabízejí hráčům kartu bonusového pohybu.

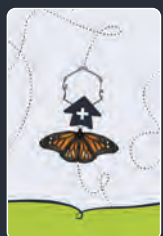
Tyto karty si hráči mohou ponechat tak dlouho, jak budou potřebovat (i napříč ročními obdobími). Nejde o běžnou kartu pohybu a nelze ji kopírovat kartami pohybu, které umožňují znovu použít kartu pohybu.

Tyto karty si hráči vezmou do ruky. Karty bonusového pohybu se nepočítají do limitu 2 karet pohybu v ruce a po jejich zahrání si za ně hráči nedobírají nové karty pohybu. Poté, co tuto kartu odehrajete, ponechte ji stranou, abyste věděli, že již stejnou kartu nesmíte získat.



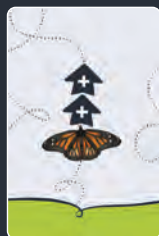
### POHYB O 3, POHYB O 2

Tuto kartu zahrajte ve svém tahu namísto běžné karty pohybu. Umožní vám pohnout se jednou o 3 políčka a jednou o 2 políčka (v libovolném pořadí).



### POHYB NAVÍC

Tuto kartu zahrajte současně s jinou kartou. Přidává k ní jeden samostatný pohyb o 1 políčko. Efekt této karty lze uplatnit i na akční karty, které umožňují znovu použít jinou kartu pohybu.



## PRODLOUŽENÍ POHYBU O 2 POLÍČKA

Tuto kartu zahrajte současně s jinou kartou. Prodlužuje jeden z pohybů na druhé kartě o 2 políčka. (Tato 2 políčka navíc se pouze přičítají, nejde o samostatný pohyb.) Efekt této karty lze uplatnit i na karty pohybu, které umožňují znovu použít kartu pohybu.



## PŘÍKLAD S ODPOČÍVADLY

Karel by rád nasbíral jednu ze sad životního cyklu. Zahraje svou kartu pohybu, která mu umožňuje provést pohyb o 1 políčko a pohyb o 3 políčka.

První pohyb využije k přesunu o 3 políčka na Boston, kde otočí žeton odpočívadla: růžový dospělec! Vezme si z desky odpočívadel příslušnou kartu životního cyklu a pak hodí květinovou kostkou, která určí, jaký žeton květiny získá.



Druhý pohyb využije k přesunu o 1 políčko na jih do New Yorku, kde odhalí další žeton odpočívadla, tentokrát modrou housenku. Znovu si hodí květinovou kostkou a vezme si odpovídající žeton květiny.



## ROZMNOŽOVÁNÍ MOTÝLŮ

Pokud políčko, na kterém právě váš motýl **přistál**, sousedí se symbolem klejichy, může se tento konkrétní motýl ihned rozmnožit. Vylíhne se jeden motýl následující generace.

Vezměte si jeden z žetonů motýla následující generace a položte jej na políčko s jeho rodičem. Poté zaplaťte cenu za rozmnožení – odhodte vyznačený počet žetonů květin (ten je různý, v závislosti na generaci motýla, který se právě vylíhl – viz str. 9).

Ačkoli se tyto dva žetony motýlů nacházejí na stejném políčku, budou se od teď pohybovat zcela nezávisle.

Rozmnožení je jen další z činností, jež mohou proběhnout po přistání. Stále tak máte před samotným rozmnožením možnost získat žeton květiny nebo využít odpočívadlo.

**Při rozmnožení motýla musíte nový žeton vždy brát přednostně z žetonů ležících na kartách cílů ročních období (viz Přípravu hry na str. 4) a až poté brát žetony ze své zásoby.**

**Jakmile se na kartě cílů ročních období nenacházejí žádní motýli, kartu otočte a podívejte se, jaké cíle se budou bodovat v následujícím období.**

Pokud již nemáte k dispozici žádné motýly následující generace, nemůže se daný motýl rozmnožit.

Motýli 1. generace mohou mít pouze potomstvo 2. generace, motýli 2. generace pouze potomstvo 3. generace a tak dále.

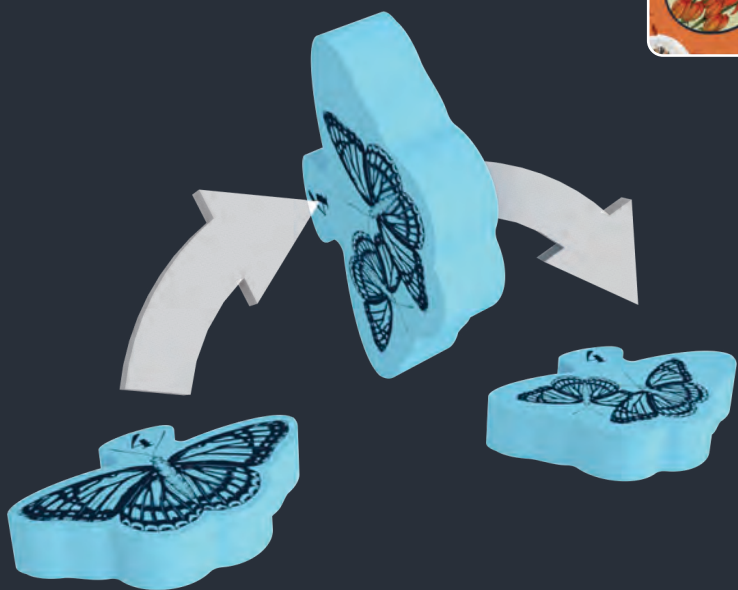


# CENA ZA ROZMNOŽENÍ

Obecně se dá říci, že čím více motýlů budete mít na plánu, tím více vítězných bodů utřžíte. Avšak pouze v případě, že je dostanete do těch správných míst. Ještě než přistoupíte k rozmnožování, zapřemýšlejte nad tím, kde chcete, aby se vaši noví motýli vylíhli.

Cena za nového motýla s každou generací roste:

1. Motýli 1. generace přivádějí na svět motýly 2. generace. Cena činí 2 žetony stejné květiny nebo 3 libovolné žetony květin.
2. Motýli 2. generace přivádějí na svět motýly 3. generace. Cena činí 3 žetony stejné květiny nebo 4 libovolné žetony květin.
3. Motýli 3. generace přivádějí na svět motýly 4. generace. Cena činí 4 žetony stejné květiny nebo 5 libovolných žetonů květin. Dbejte na to, abyste motýly 4. generace pokládali stranou s obrázkem jednoho motýla nahoru.
4. Motýli 4. generace se dají otočit na druhou stranu s obrázkem dvou motýlů. Cena činí 4 žetony stejné květiny nebo 5 libovolných žetonů květin. Dvojití motýli se v rámci bodování cílů (například počet motýlů zpět v Michoacánu) počítají jako 2 motýli, jejich výhodou je ale společný pohyb díky jedinému žetonu (viz obrázek níže). Jejich sílu oceníte zvláště v závěru hry.



# PŘÍKLAD ZISKU KVĚTIN A ROZMNOŽOVÁNÍ

Karel začne svůj tah zahráním karty pohybu, jež mu umožňuje provést tři pohyby o 1 políčko.



Karel přesune svého motýla 2. generace. Vlastní již 2 žetony oranžové květiny a potřebuje tedy ještě jeden, aby se jeho motýl mohl rozmnožit do 3. generace.



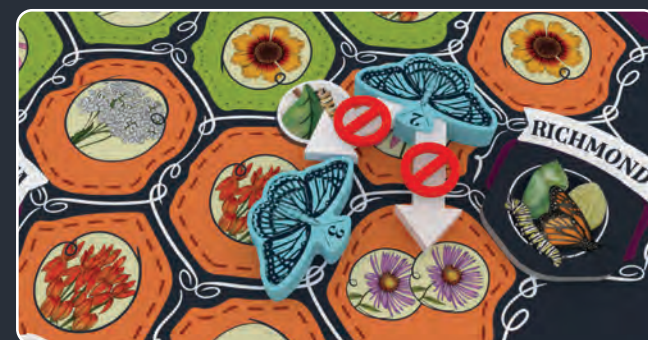
První pohyb využije k přesunu o 1 políčko a vezme si žeton oranžové květiny vyznačený na cílovém políčku. To zároveň sousedí se symbolem klejichy, takže Karel ihned vymění všechny 3 své žetony oranžové květiny za motýla 3. generace, kterého umístí k jeho rodiči.



Poté Karel přesune svého motýla 2. generace o 1 na políčko s růžovou květinou vedle Richmondu a vezme si žeton růžové květiny.



Svůj 3. pohyb by Karel rád využil k získání 2 žetonů fialové květiny, jeho motýl 2. generace však nemůže z tohoto políčka květiny získat, protože se jedná o políčko, na němž se tento motýl nacházel na začátku tahu. Stejně tak nemůže získat oranžovou květinu na políčku, ze kterého právě přiletěl, protože se jedná o políčko, na kterém už v tomto tahu květinu získal.



Nicméně čerstvě vylíhnutý motýl 3. generace dosud nebyl na žádném jiném políčku, takže jej Karel může přesunout svým třetím pohybem na políčko se dvěma fialovými květinami, a získat tak 2 žetony fialové květiny.





# Otáčení ročních období

*Migraci monarchů každý rok ovlivňuje řada proměnlivých podmínek, jako je vítr, počasí, teplota a změny ve využívání půdy.*

Karty cílů ročních období ve hře *Mariposas* představují některé z těchto měnících se faktorů. Každé roční období má proto ve hře svou vlastní kartu cílů.

## Jaro

Karta jarních cílů se odhalí na začátku hry. Jakmile všichni hráči odehrají 4 tahy, nastává konec jara.

**Na konci jara proveďte v daném pořadí tyto kroky:**

1. Všechny karty pohybu zahrané během jara přesuňte na odhazovací balíček.
2. Připočtěte si vítězné body za splnění cílů na kartě jarních cílů.
3. Určete začínajícího hráče pro léto. Stane se jím hráč, který měl na konci jara v součtu nejméně bodů. (V případě nerozhodného výsledku se upřednostní nejbližší hráč ve směru hodinových ručiček od jarního začínajícího hráče.)
4. Máte-li ještě nějaké motýly 2. generace, kteří nejsou na herním plánu, můžete nechat jednoho z nich zdarma vylíhnout (neplatíte žádné žetony květin a nemusí se nacházet v sousedství symbolu klejichy). Položte jej na některého ze svých motýlů 1. generace.
5. Odstraňte všechny motýly 1. generace z herního plánu.
6. Otočte kartu letních cílů, pokud se tak ještě nestalo.

**Nyní jste připraveni vlétnout do léta.**

Motýli samozřejmě nemohou dopředu vědět, co je čeká v následujícím roce. Karta cílů pro každé období se tak odhalí, až když se všichni motýli, které jste na kartu umístili na začátku hry, vylíhnou na herním plánu. Pokud se stane, že dojdete na konec ročního období, a karta cílů pro následující období ještě nebyla odhalena, ihned ji otočte a žetony motýlů, které na ní ležely, předejte jejich majitelům.

## Léto

Jakmile z lícem dolů položené karty letních cílů zmizí všichni motýli 2. generace, kartu otočte. Jakmile všichni hráči odehrají 5 letních tahů, nastává konec léta.

**Na konci léta proveďte v daném pořadí tyto kroky:**

1. Všechny karty pohybu zahrané během léta přesuňte na odhazovací balíček.
2. Připočtěte si vítězné body za splnění cílů na kartě letních cílů.
3. Určete začínajícího hráče pro podzim. Stane se jím hráč, který měl na konci léta v součtu nejméně bodů. (V případě nerozhodného výsledku se upřednostní nejbližší hráč ve směru hodinových ručiček od letního začínajícího hráče.)
4. Máte-li ještě nějaké motýly 3. generace, kteří nejsou na herním plánu, můžete nechat jednoho z nich zdarma vylíhnout (neplatíte žádné žetony květin a nemusí se nacházet v sousedství symbolu klejichy). Položte jej na některého ze svých motýlů 2. generace.
5. Odstraňte všechny motýly 2. generace z herního plánu.
6. Otočte kartu podzimních cílů, pokud se tak ještě nestalo.

**Nyní jste připraveni vlétnout do podzimu.**

Jakmile z lícem dolů položené karty cílů zmizí všechny žetony motýlů (vylíhnou se), karta se otočí. Karty cílů ročních období mají vždy vliv pouze na právě probíhající období – karta letních cílů odhalená na jaře tak například nemá žádný vliv na jarní období.

## Podzim

Jakmile z lícem dolů položené karty podzimních cílů zmizí všichni motýli 3. generace, kartu otočte. Jakmile všichni hráči odehrají 6 podzimních tahů, nastává konec podzimu.

**Na konci podzimu proveďte v daném pořadí tyto kroky:**

1. Připočtěte si vítězné body za splnění cílů na kartě podzimních cílů.
2. Připočtěte si vítězné body za množství motýlů 4. generace, kterým se podařilo doletět do Michoacánu:

**Motýli 4. generace**

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

**Za každého dalšího motýla 4. generace v Michoacánu si připočtete 2 body.**

3. Připočtěte si 1 vítězný bod za každou získanou kartu životního cyklu a případně další body připisované na konci hry (např. z žetonů životního cyklu).

**Vítězem hry se stává hráč, který získal v průběhu všech tří ročních období nejvíce vítězných bodů.**

Dosáhnou-li dva nebo více hráčů stejného počtu vítězných bodů, rozhoduje o vítězi (v tomto pořadí):

1. Počet motýlů v Michoacánu
2. Počet vlastněných žetonů květin
3. Počet získaných karet životního cyklu
4. Pokud nerozhodne žádné z těchto kritérií, vítězí všichni hráči s nejvíce body.





# Symboły na kartách cílů a další upřesnění

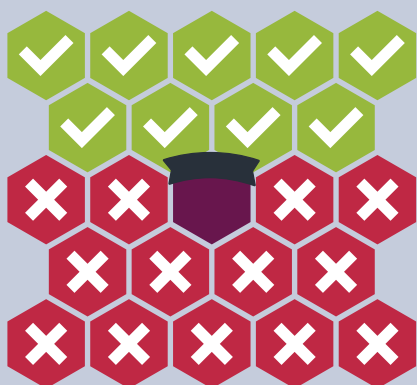
V této části se můžete podívat na podrobnější vysvětlivky některých cílů na kartách ročních období. Nejspíš se vám nepodaří splnit všechny cíle na každé kartě, vybírejte si proto uvážlivě, na základě svých karet pohybu, které cíle se pokusíte splnit.

## ZEMĚPISNÉ CÍLE



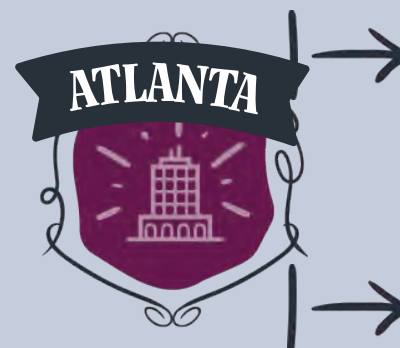
Představte si v duchu vodorovnou čáru procházející levým a pravým horním rohem příslušného políčka.

Tento symbol představuje všechna políčka herního plánu, jež se nacházejí ve všech řadách **nad** touto čarou (✓).



Představte si v duchu vodorovnou čáru procházející levým a pravým dolním rohem příslušného políčka.

Tento symbol představuje všechna políčka herního plánu, jež se nacházejí ve všech řadách **pod** touto čarou (✓).



Představte si v duchu svislou čáru procházející pravým horním a pravým dolním rohem příslušného políčka.

Tento symbol představuje všechna políčka herního plánu, jež se nacházejí ve všech sloupcích **napravo** od této čáry (✓).



Představte si v duchu svislou čáru procházející levým horním a levým dolním rohem příslušného políčka.

Tento symbol představuje všechna políčka herního plánu, jež se nacházejí ve všech sloupcích **nalevo** od této čáry (✓).

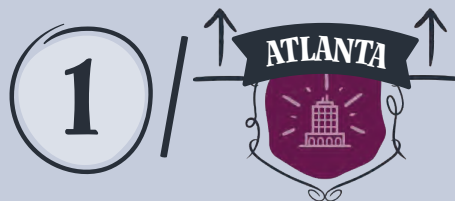




# PŘÍKLADY CÍŮ ROČNÍCH OBDOBÍ

## VÍCEKRÁT DOSAŽITELNÉ CÍLE

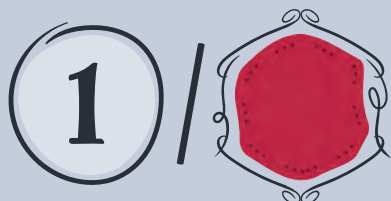
V některých případech získáte na konci ročního období body za každé splnění daného cíle. Na kartách je poznáte podle čísla udávajícího počet bodů následovaného lomítkem a kritériem pro splnění příslušného cíle.



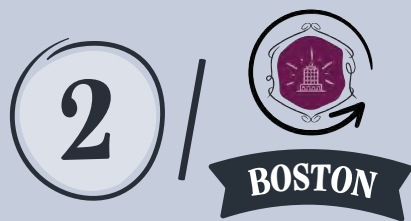
Na konci tohoto ročního období si přičtete 1 bod za každého svého motýla, který se nachází nad řadou, ve které leží Atlanta.



Na konci tohoto ročního období si přičtete 2 body za každého motýla nacházejícího se na políčku s dvěma květinami.



Na konci tohoto ročního období si přičtete 1 bod za každého motýla nacházejícího se na červeném políčku.



Na konci tohoto ročního období si přičtete 2 body za každého motýla nacházejícího v okolí Bostonu, tj. na políčkách sousedících s Bostonem a také přímo v Bostonu.



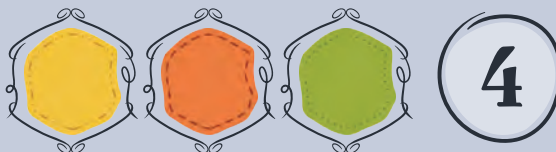
Na konci tohoto ročního období si přičtete 2 body za každého motýla nacházejícího se na políčku na východním pobřeží. **Východní pobřeží probíhá od modrého políčka se dvěma bílými květinami ležícího pod Orlandem k zelenému políčku se dvěma fialovými květinami sousedícímu s Quebecem.**

## JEDNOU DOSAŽITELNÉ CÍLE

Pokud cíl ročního období udává určité kritérium následované počtem bodů, znamená to, že abyste tyto body získali, musíte toto kritérium splnit. Tyto body si však přičítáte pouze jednou. Pokud kritérium splňujete vícekrát, nezískáváte více bodů, než je uvedeno.



Máte-li na konci tohoto ročního období alespoň 1 motýla v okolí každého z vyjmenované trojice měst, přičtete si 7 bodů.



Máte-li na konci tohoto ročního období alespoň 1 motýla na žlutých, oranžových a zelených políčkách, přičtete si 4 body.



Máte-li na konci tohoto ročního období alespoň jeden žeton od každého druhu květiny, přičtete si 3 body.



Máte-li na konci tohoto ročního období 2 motýly nad Atlantou a alespoň 1 se nachází na červeném políčku a 1 na žlutém políčku, přičtete si 6 bodů.

## JEDNOU DOSAŽITELNÉ SLOŽENÉ CÍLE

Pokud karta cíle vyobrazuje určitý počet symbolů motýla následovaný spojením „A ZÁROVEŇ“, pak chcete-li získat vyobrazený počet vítězných bodů, musíte mít na konci ročního období na herním plánu alespoň daný počet motýlů **a současně** splňovat druhé kritérium. Pokud se na kartě objeví symbol motýla v červeném přeškrtnutém kruhu, znamená to „žádní motýli“.



Máte-li na konci tohoto ročního období na herním plánu alespoň 3 motýly a ani jednoho motýla pod Atlantou, přičtete si 5 bodů.



Máte-li na konci tohoto ročního období na herním plánu alespoň 3 motýly a ani jednoho motýla nalevo od Atlantou, přičtete si 5 bodů.



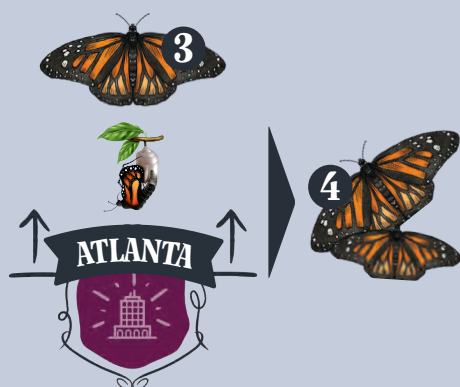


## ROZMNOŽOVACÍ CÍLE

Zobrazuje-li karta symbol klubajícího se motýla, získáte odměnu za rozmnožení v určitých oblastech.



Pokaždé, když motýl přivede na svět motýla následující generace ve sloupcích napravo od Houstonu a nalevo od Atlanty (tzn. mezi Houstonem a Atlantou), ihned získáváte 2 vítězné body.



Jakmile se v řadách nad Atlantou rozmnoží motýl 3. generace, vylíhne se ihned rovnou dvojité motýl 4. generace.

## OKAMŽITÉ BODOVÁNÍ

Kdykoli se u symbolu vítězných bodů objeví vykřičník, znamená to, že se tyto body přičítají ihned, a ne až na konci ročního období.



## Poznámka autorky hry

Návštěva rezervace monarchy stěhovavého v mexickém Michoacánu, kterou jsem absolvovala v roce 2003, patří mezi ty nejúžasnější a nejinspirativnější zážitky mého života. Bezprostředním poštouchnutím k vytvoření této hry však byla kniha *Flight Behavior* od Barbary Kingsolver, ve které neuvěřitelný příběh migrace monarchů ožívá v románové formě.

Chci poděkovat všem lidem, kteří se zaslouhují o to, aby mohl tento živočišný druh dál provádět svou každoroční velkolepou pouť – lidem pěstujícím klejichy, omezujícím používání pesticidů, udržujícím přírodní biotopy či bojujícím za zařazení monarchů na seznam ohrožených druhů.

Velké poděkování si zaslouží také lidé z AEG, kteří tento příběh přinesli i na stoly hráčů deskových her. Obzvláště Mark Wootton, který hru v roli vývojáře výrazně pozvedl. Jakmile začal obvolávat entomology ze Smithsonova institutu a z Monarch Watch s různými otázkami, bylo mi jasné, že jsme na jedné lodi. I jim samozřejmě děkuji za jejich odpovědi. A také desítkám testerů, bez jejichž pomoci by nikdy žádná dobrá hra nevznikla. Doufám, že si výsledek tohoto skupinového úsilí oblíbíte a pocítíte alespoň zlomek z mého úžasu nad těmito překrásnými tvory.



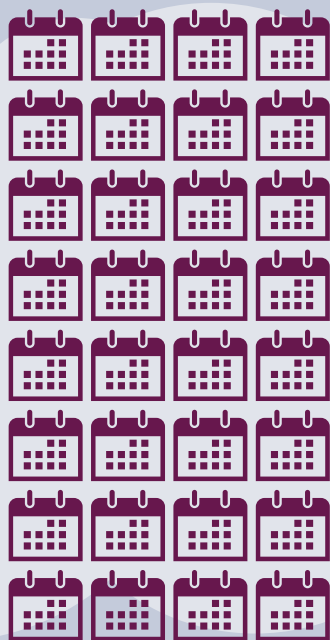
AUTORKA HRY

**ELIZABETH  
HARGRAVE**





**PŘEZIMUJÍCÍ**  
MONARCHA MŮŽE ŽÍT  
7 NEBO 8 MĚSÍCŮ



JEJICH POTOMCI  
VŠAK ŽIJÍ JEN  
NĚKOLIK TÝDNŮ



# Let monarchů

SEVEROAMERIČTÍ MONARCHOVÉ  
STĚHOVAVÍ SE V OBROVITÝCH  
POČTECH KAŽDÝ ROK VYDÁVAJÍ  
NA CESTU DLOUHOU AŽ



**4800**  
**KILOMETRŮ**

MIGRUJÍCÍ MONARCHOVÉ DOKÁŽOU  
S POMOCÍ VZDUŠNÝCH PROUDŮ ULETĚT  
AŽ 40 KM ZA DEN. PILOTI VĚTROŇŮ JE  
SPATŘIL VE VÝŠKÁCH KOLEM 3500 M.

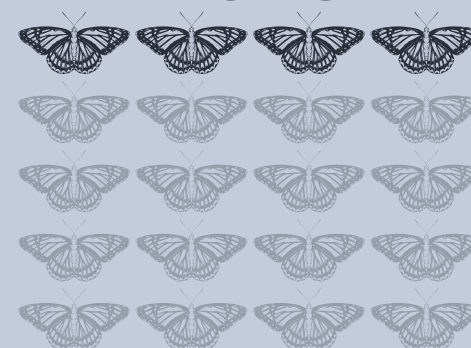


**1995**



NEJPOČETNĚJŠÍ POPULACE  
MONARCHŮ Z VÝCHODU  
SEVERNÍ AMERIKY  
(ZTVÁRNĚNÁ V TÉTO HŘE)  
SE MEZI LETY 1995 A 2015  
ZTĚŇILA O VÍCE NEŽ 80 %!

**2015**



PĚŠTOVÁNÍ ŽIVNÝCH  
A NEKTARONOSNÝCH ROSTLIN  
A ZAKLÁDÁNÍ MÍST ODPOČINKU  
PRO MONARCHY ZÍSKÁVÁ NA ČÍM  
DÁL VĚTŠÍ DŮLEŽITOSTI S TÍM,  
JAK MIZÍ POROSTY KLEJICH  
(KLEJICHY JSOU JEDINÝM  
ZDROJEM POTRAVY PRO  
HOUSENKY MONARCHŮ).



# Na hře se podíleli:

NÁVRH HRY  
**ELIZABETH  
HARGRAVE**

PRODUCENT  
**DAVE  
LEPORE**

VÝTVARNÉ  
PROVEDENÍ  
**MATT  
PAQUETTE  
CO.**

VEDOUcí VÝVOJE  
**MARK  
WOOTTON**

ILUSTRACE  
**INDI  
MAVERICK**

VEDOUcí  
VÝTVARNÍK  
**JOSH  
WOOD**

ŘEDITEL  
PROJEKTŮ  
**NICOLAS  
BONGIU**

OBCHODNÍ  
ŘEDITEL  
**KYLE NUNN**

PRODUKCE ČESKÉ VERZE  
**DAVID ROZSÍVAL**

DTP ČESKÉ VERZE  
**MICHAL PEICHL**

VEDOUcí  
MARKETINGU  
**TODD  
ROWLAND**

PŘEKŁAD  
**JAN  
DVOŘÁK**

## TESTERŮ

Paul Becker  
Rich Bernhard  
Brian Brubach  
Andrew Buck  
Matt Cohen  
Dominic Crapuchettes  
Mack Creel  
Adam Godby  
Andrew Godby  
Taylor Gougeon  
Ricky Hernandez  
Tim Herring  
Kate Herring  
Kyle Huibers  
Luke Jessup  
Franklin Kenter  
Neil Kimball  
Damon Mair  
Mike McDonald  
Chris McPherson  
Matthew O'Malley

Jen Osborne  
Vladimir Orellana  
Daniel Palmer  
Andrew Park  
Bharat Ponnaluri  
Ryan Powell  
Alaina Renshaw  
Andrew Rosenberg  
Jonathon "Shanks"  
Shanks  
Taylor Shuss  
Austin Smokowicz  
Joel Sparks  
Kimberly Stout  
David Studley  
Rouslan Sytnik  
Josh Tempkin  
Rob Watkins  
Josh Wood  
Matt Yeager  
John Zinser

## ZVÍŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

Angie Babbitt, koordinátorce komunikace  
v organizaci Monarch Watch

Dr. Floyd W. Shockley, řediteli sbírek  
v National Museum of Natural History,  
Smithsonian Institution, Washington, D.C.

PRAVIDLA  
**ELIZABETH  
HARGRAVE  
MARK  
WOOTTON**

REDAKCE  
**MARK  
O'CONNOR  
ELIZABETH  
HARGRAVE**

KOREKTURY  
**JOHN  
GOODENOUGH**



# VE SVÉM TAHU



- 1 Zahrajte před sebe 1 kartu a proveďte akci/akce, které zobrazuje.
- 2 Pokud s motýlem **přistanete** vedle symbolu klejichy (viz str. 8), můžete své motýly rozmnožit.
- 3 Doberte si do 2 karet pohybu.

**Poznámka:** Držíte-li 2 stejné karty nebo 2 karty, které umožňují znovu použít jinou kartu, můžete si jednu z nich či obě vyměnit.

Zahrané karty zůstávají před vámi ležet až do konce ročního období tak, aby na ně ostatní hráči viděli. Bude tak zřejmé, kolik kdo provedl tahů a kdy dané období skončí.

## RYCHLÉ ODKAZY

Pohyb .....	6
Přistání .....	6
Odpočívadla .....	7
Rozmnožování .....	8
Vysvětlivky k cílům .....	11

©2020 Alderac Entertainment Group. Mariposas a všechny související značky jsou označeny jako ™ či ® společnosti Alderac Entertainment Group.



Karta jarních cílů se odhalí na začátku hry. Jakmile všichni hráči odehrají 4 tahy, nastává konec jara.

### Na konci jara proveďte v daném pořadí tyto kroky:

1. Všechny karty pohybu zahrané během jara přesuňte na odhazovací balíček.
2. Připočtete si vítězné body za splnění cílů na kartě jarních cílů.
3. Určete začínajícího hráče pro léto. Stane se jím hráč, který měl na konci jara v součtu nejméně bodů. (V případě nerozhodného výsledku se upřednostní nejbližší hráč ve směru hodinových ručiček od jarního začínajícího hráče.)
4. Máte-li ještě nějaké motýly 2. generace, kteří nejsou na herním plánu, můžete nechat jednoho z nich zdarma vylíhnout (neplatíte žádné žetony květin a nemusí se nacházet v sousedství symbolu klejichy). Položte jej na některého ze svých motýlů 1. generace.
5. Odstraňte všechny motýly 1. generace z herního plánu.
6. Otočte kartu letních cílů, pokud se tak ještě nestalo.

**Nyní jste připraveni vlétnout do léta.**

Jakmile z lícem dolů položené karty letních cílů zmizí všichni motýli 2. generace, kartu otočte. Jakmile všichni hráči odehrají 5 letních tahů, nastává konec léta.

### Na konci léta proveďte v daném pořadí tyto kroky:

1. Všechny karty pohybu zahrané během léta přesuňte na odhazovací balíček.
2. Připočtete si vítězné body za splnění cílů na kartě letních cílů.
3. Určete začínajícího hráče pro podzim. Stane se jím hráč, který měl na konci léta v součtu nejméně bodů. (V případě nerozhodného výsledku se upřednostní nejbližší hráč ve směru hodinových ručiček od letního začínajícího hráče.)
4. Máte-li ještě nějaké motýly 3. generace, kteří nejsou na herním plánu, můžete nechat jednoho z nich zdarma vylíhnout (neplatíte žádné žetony květin a nemusí se nacházet v sousedství symbolu klejichy). Položte jej na některého ze svých motýlů 2. generace.
5. Odstraňte všechny motýly 2. generace z herního plánu.
6. Otočte kartu podzimních cílů, pokud se tak ještě nestalo.

**Nyní jste připraveni vlétnout do podzimu.**

Jakmile z lícem dolů položené karty podzimních cílů zmizí všichni motýli 3. generace, kartu otočte. Jakmile všichni hráči odehrají 6 podzimních tahů, nastává konec podzimu.

### Na konci podzimu proveďte v daném pořadí tyto kroky:

1. Připočtete si vítězné body za splnění cílů na kartě podzimních cílů.
2. Připočtete si vítězné body za množství motýlů 4. generace, kterým se podařilo doletět do Michoacánu:

### Motýli 4. generace

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

### Za každého dalšího motýla 4. generace v Michoacánu si připočtete 2 body.

3. Připočtete si 1 vítězný bod za každou získanou kartu životního cyklu a případné další body připisované na konci hry (např. z žetonů životního cyklu).

### Vítězem hry se stává hráč, který získal v průběhu všech tří ročních období nejvíce vítězných bodů.

Dosáhnou-li dva nebo více hráčů stejného počtu vítězných bodů, rozhoduje o vítězi (v tomto pořadí):

1. Počet motýlů v Michoacánu
2. Počet vlastních žetonů květin
3. Počet získaných karet životního cyklu
4. Nerozhodne-li žádné z těchto kritérií, vítězí všichni hráči s nejvíce body.

