



K O M E T A



Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!

CÍL HRY

Tato hra vás zavede do pradávnej minulosti. Budete mít šanci zachránit ohrožené druhy, než jejich domovinu, už beztak ohrožovanou sopečnou činností, navždy zdevastuje drtivý dopad komety. Dokážete změnit běh historie?

Ohon komety vykresluje na obloze již dlouhý čas tenkou čáru. Ale tato čára se brzy změní v hrozivé planoucí projektily, jež jsou schopny v jakoukoli chvíli vyhubit veškeré zvířectvo. Nevíte, kdy přesně kometa udeří – jen to, že k tomu dojde brzy.

Využijte zbývající čas k přemístění co největšího počtu zvířat do útočišť v jeskyních. Čerstvě vylíhnutá mláďata jsou při pohybu odkázána na své zachránce. Ale jakmile je dopravíte do bezpečí, využijí své dovednosti a budou vám pomáhat v následných záchranných operacích.



HERNÍ MATERIÁL



1 pravidla



100 stříbrných karet



50 zlatých karet



1 karta komety



10 karet hrdinů



4 desky zachránců



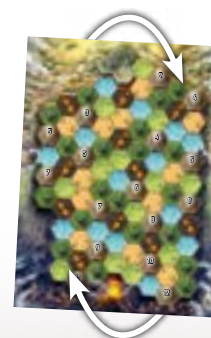
1 žeton mamuta



1 žeton obří želvy



12 žetonů zachránců
ve 4 různých barvách



1 oboustranný herní plán

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

Pozn. překladatele: Ne všechna zvířata, jež se objevují v této hře, se ve skutečnosti líhla z vajec. Ale protože je motiv vajec dominantní součástí výtvarného zpracování hry [viz obrázky na kartách a herním plánu], rozhodli jsme se tuto biologickou nepřesnost vycházející z původního vydání zachovat. Věříme, že vám nezkaží požitek z hraní.

Přehled karet zvířat

Karty zvířat představují nejobvyklejší a nejdůležitější druh karet ve hře. Všechny stříbrné a většinu zlatých karet tvoří právě zvířata. Zvířata na zlatých kartách mají silnější schopnosti nebo přináší více bodů záchrany než obdobná zvířata ze stříbrných karet.

Karty zvířat vám ukazují, které zvíře můžete nechat vylíhnout, schopnosti a body za jeho záchranu. Vedle toho je ale můžete používat i pro pohyb žetonů zachránců.

Struktura karty zvířete:



1 Druh zvířete

2 Symboly terénu

Druhy terénu, na něž lze vstoupit, je-li dané zvíře použito k pohybu vašich žetonů zachránců. V tomto případě 1× voda a 1× láva.

3 Schopnost

Například tuto kartu můžete během pohybu ve svém tahu vyčerpat, abyste zahráli další kartu umožňující pohyb.

4 Vzdálenost hnízda

Zvíře se vylíhne na poli hnízda s tímto číslem. Vzdálenost hnízda se rovná počtu polí, jež je nutno překonat pro dosažení útočiště v jeskyni.

5 Body záchrany

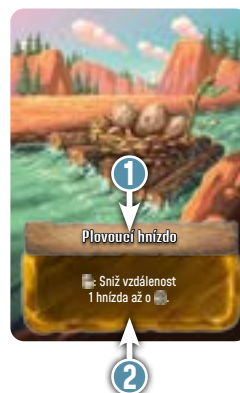
Počet bodů, jež získáte na konci hry, pokud toto zvíře zachráníte.



Přehled karet příležitostí

Některé zlaté karty představují příležitosti. Ty vám umožňují provést **jednorázově** zvláštní akce a poté se **odhazují**. **Ve svém tahu** můžete zahrát libovolný počet karet příležitostí. Ale pozor, lze je využít pouze v určitých typech tahů (například pouze v tazích, kdy provádíte pohyb 🐾 nebo líhnutí 🥚).

Struktura karty příležitosti:



1 Název příležitosti

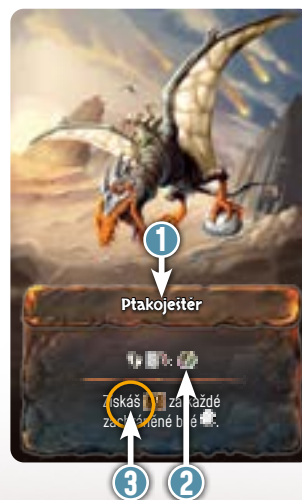
2 Schopnost

Například tuto kartu můžete zahrát, pokud se ve vašem tahu líhnou zvířata, a tak snížíte vzdálenost hnízda u jednoho vylíhnutého zvířete až o 3.

Přehled karet hrdinů

Karty hrdinů představují odvážná zvířata, která budou vést a dohlížet na vaši záchrannou misi. Každý hráč disponuje jedním unikátním hrdinou, jež má od počátku hry díky své schopnosti vliv na použitou strategii.

Struktura karty hrdiny:



1 Jméno hrdiny

2 Schopnost

Například pokud se ve svém tahu pohybujete, můžete tuto kartu vyčerpat, a získat tak 1 libovolný symbol terénu.

3 Body záchrany

Někteří hrdinové vám poskytují možnosti získat na konci hry body záchrany navíc. Například u tohoto hrdiny získáte na konci hry 2 body záchrany za každé bílé vejce vlevo dole na svých zachráněných kartách zvířat.

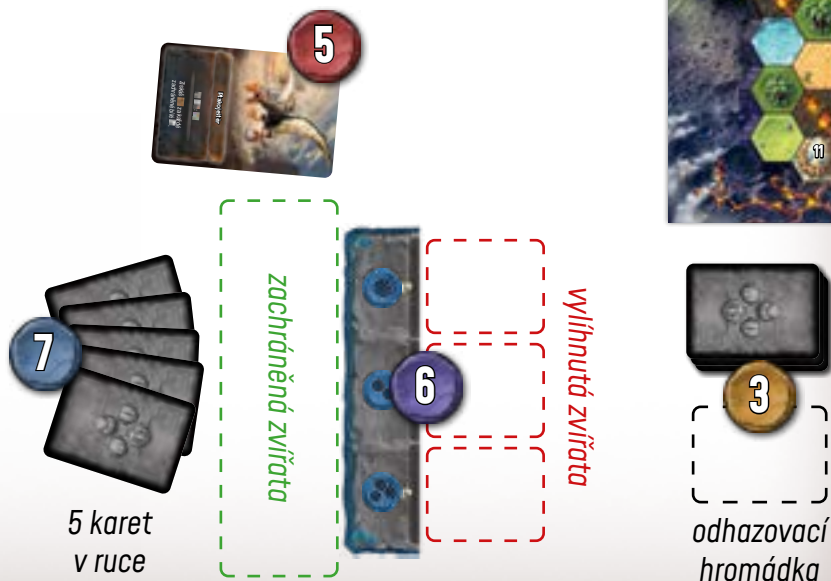
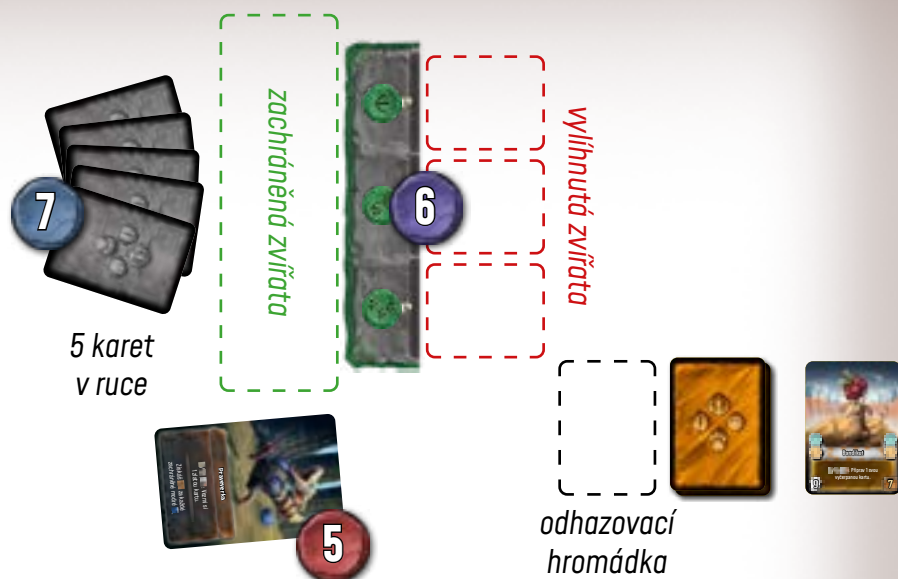
PŘÍPRAVA HRY



- 1 Umístěte herní plán doprostřed stolu a vyberte stranu, na níž budete hrát. Obě strany lze použít v jakémkoli počtu hráčů, liší se pouze herním prožitkem. Ve své **první hře** použijte stranu s modře kropenatými vejci.
- 2 Žeton mamuta a obří želvy položte vedle herního plánu.
- 3 Zamíchejte **všechny stříbrné karty** a položte je lícem dolů vedle herního plánu. Ponechte vedle nich místo na hromádku pro odhozené stříbrné karty. Všech 100 stříbrných karet se nyní rozdělí na dobírací balíček a balíček komety v závislosti na počtu hráčů, jak udává následující tabulka.

Počet hráčů	Počet stříbrných karet v dobíracím balíčku	Počet stříbrných karet v balíčku komety
2	55	45
3	70	30
4	85	15

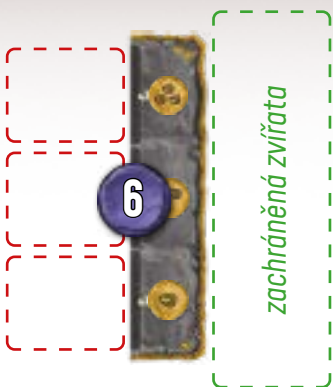
Balíček komety není zapotřebí až do fáze komety na konci hry. **Kartu komety** položte na vršek balíčku komety, abyste si omylem nedobírali ze špatného balíčku, než tato fáze nastane.





4

vylíhnutá zvířata



6

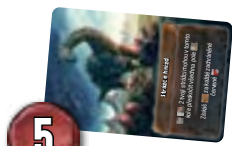
zachráněná zvířata



5 karet
v ruce

7

5



- 4 Zamíchejte **všechny zlaté karty** a položte je jako balíček lícem dolů vedle herního plánu. Ponechte vedle něj místo pro odhazovací hromádku zlatých karet. Vrchní 4 karty otočte lícem nahoru – tyto karty budou tvořit nabídku.
- 5 Zamíchejte všechny karty hrdinů a náhodně přiřďte každému hráči 1 hrdinu, který se hned otočí.
- 6 Každý z vás si před sebe položí jednu desku zachránců. Své tři žetony zachránců umístěte tak, aby počet stop na žetonu odpovídal počtu stop na daném poli desky zachránců.
- 7 Nyní si každý hráč dobere do ruky 5 stříbrných karet.

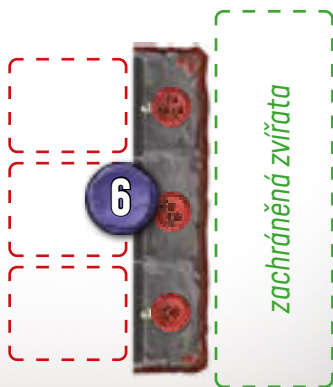
Hru začíná hráč, který naposledy viděl nějaké zvíře.



5



vylíhnutá zvířata

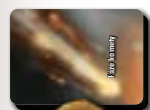


6

zachráněná zvířata



5 karet
v ruce



3

PRŮBĚH HRY



Během hry budete líhnout zvířata na kartách a přesouvat je pomocí svých žetonů zachránců přes herní plán do bezpečných útočišť v jeskyních. Pouze v případě, že se tam žeton zachránce dostane, můžete při následných akcích využívat schopnost zachráněné karty zvířete. Dokud není zvíře zachráněno, text na jeho kartě zůstává neaktivní.

Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musíte provést **jednu** z následujících 3 akcí:

- A) Líhnutí
- B) Pohyb
- C) Odpočinek

Poté doplňte nabídku zlatých karet do 4 karet. Následně přichází na řadu další hráč.



A) Líhnutí



Vylíhne se vám nové zvíře.

Když líhnete zvíře, vyložte jeho kartu ze své ruky na volné místo nad svou deskou zachránců. Poté umístíte odpovídající žeton zachránce na pole hnízda, jež odpovídá **vzdálenosti hnízda** na kartě zvířete.

Jestliže jsou všechna pole s tímto číslem již obsazena, vyberte si následující volné hnízdo s **větší** vzdáleností. Není dovoleno vybrat si hnízdo s větší vzdáleností, je-li požadované hnízdo volné. Pokud není volné ani hnízdo s větší vzdáleností, nemůže se vybrané zvíře v danou chvíli vylíhnout.



Příklad: Petr chce líhnout Doda. Aby to mohl udělat, vyloží jeho kartu lícem nahoru na druhé místo nad svou deskou zachránce. Nyní umístí odpovídající žeton zachránce na hnízdo, jež odpovídá vzdálenosti hnízda na kartě zvířete [v tomto případě na hnízdo s číslem 8].

B) Pohyb



Přesunete jednoho či více svých zachránců.

Abyste přesunuli jeden či více svých žetonů zachránců, zahrajte stříbrnou nebo zlatou kartu z ruky. Tato karta se okamžitě odhodí na odpovídající odhazovací hromádku.

Zpravidla je možné kvůli pohybu zahrát **pouze jednu** kartu zvířete.

Jestliže použijete kartu zvířete k pohybu, využijete z ní jen dva symboly terénu (na každé kartě se objevují dvakrát, jednou vlevo a jednou vpravo, aby se ulehčila manipulace s kartami pro leváky i praváky). Smíte přesunout své žetony zachránců pouze na **sousední neobsazené pole terénu**, jež je vyobrazen na odhozené kartě zvířete.



Pláň



Džungle



Poušť



Voda



Láva



Můžete však zahrát libovolný počet dalších karet se symbolem žolíka 🃏, jež přidávají jakýkoli z pěti symbolů terénu (s **výjimkou hnízda**) k vašim pohybovým možnostem.

Symbole terénu lze využívat v jakémkoli pořadí a můžete je rozdělit mezi více žetonů zachránců. Každý symbol terénu je možné uplatnit pouze pro **jeden** přesun mezi poli.

Sousední pole obsazená žetony (vašimi či cizími zachránci / mamutem 🐘 / obří želvou 🐢) se přeskakují bez nutnosti použití karty.

Svůj žeton zachránce přemístíte **na sousední neobsazené pole nebo na neobsazené pole bezprostředně za přeskočeným žetonem/žetony**, jež odpovídá použitému symbolu terénu.

Příklady:

Katka odhodí kartu se symbolem lávy a pouště a přesune jednoho svého zachránce 🐾 na poušť ① a poté na sousední pole lávy ②.



Pro přesun na pole **jeskynního útočiště** 🏠 můžete použít libovolný symbol terénu (nebo žolíka).



Pokud dostanete svůj žeton zachránce do jeskynního útočiště, umístěte ho zpět na svou desku zachránců a příslušnou kartu zvířete přidejte k **zachráněným zvířatům** pod svou desku zachránce.

Od této chvíle smíte využívat schopnosti zachráněného zvířete (viz str. 8 **Použití schopností zachráněných zvířat**).

Katka by rovněž mohla dostupný pohyb mezi své zachránce rozdělit. V takovém případě by přesunula jednoho zachránce 🐾 na pole pouště a druhého zachránce 🐾 na pole lávy.



Dan odhodí kartu se symboly pláně a pouště a přesune jednoho svého zachránce 🐘 na pláň ①.

Následně přeskočí dvě pole obsazené mamutem 🐘 a Vaškovým zachráncem 🐘 a svého zachránce přemístí na následující pole pouště za nimi ②.



Vašek přidá ke své kartě se symboly vody a džungle 2 další karty se žolíky a svého zachránce 🐘 přesune následovně:

① symbol žolíka -> ② symbol vody -> ③ symbol žolíka (přeskočí pole obsazené Katčíným zachráncem 🐾) -> a nakonec se přesune do jeskynního útočiště pomocí symbolu džungle ④. Poté umístí svého zachránce 🐘 zpět na desku zachránců a kartu zvířete přidá ke svým zachráněným zvířatům pod desku zachránců.



C) Odpočinek

Připravíte svého hrdinu a vyčerpaná zachráněná zvířata na další akce a doberete si karty.

Poznámka: K přípravě zvířat a dobírání karet nedochází automaticky na začátku vašeho tahu nebo v rámci akcí A či B. Jestliže chcete znovu připravit svá zvířata nebo si dobrat karty, musíte si zvolit akci C.

Tato akce probíhá v 5 krocích v následujícím pořadí:

1. Připravte svého hrdinu a všechna svá **vyčerpaná** zvířata (otočte je o 90° zpět do svislé polohy, viz **Použití schopností zachráněných zvířat**).
2. Odhod'te libovolný počet karet z ruky na odpovídající odhazovací hromádky.
3. Vezměte si 1 zlatou kartu z nabídky.
4. Doberte si tolik stříbrných karet, dokud nedosáhnete svého limitu pro karty v ruce (na začátku hry činí 5 karet a může být zvýšen díky určitým zvířatům).
5. Doplněte nabídku zlatých karet do 4 karet. Pokud zlaté karty v balíčku dojdou, zamíchejte odhozené zlaté karty, a vytvořte tak nový balíček.






Použití schopností zachráněných zvířat

Stejně jako váš hrdina vám mohou při záchraně dalších zvířat pomáhat zvířata, která se vám již podařilo **dostat do bezpečí** v jeskynním útočišti.


Některá z nich mají trvalý efekt, jako například:

„Můžete líhnout zvířata na obsazených polích hnízd.“

Další mají aktivační schopnosti, jež mohou být použity pouze v určitých chvílích. Ty určují následující symboly:

	Tuto schopnost použijte pouze v tahu, v němž provádíte líhnutí .
	Tuto schopnost použijte pouze v tahu, v němž provádíte pohyb .
	Tuto schopnost použijte mezi tahy dvou hráčů. Když jeden hráč dokončí svůj tah, smíte vyhodnotit tuto schopnost dříve, než začne tah následujícího hráče. Jestliže takovou schopnost chce využít více hráčů současně, vyhodnotí se v pořadí po směru hodinových ručiček počínaje hráčem, jehož tah má nastat.

Některá zvířata musíte pro využití jejich schopnosti vyčerpat:

	Abyste využili tuto schopnost, vyčerpejte tuto kartu (otočte ji o 90° – bude ležet vodorovně místo svisle).
--	---

Schopnosti vyčerpaných zvířat smíte znovu využít až poté, co ve svém tahu provedete akci **Odpočinek**.

Schopnosti karet dosud nezachráněných zvířat (tj. žeton jejich zachránce se stále pohybuje po herním plánu) **nelze využívat**.

Zvláštní schopnost zvířete můžete použít již **ve stejném tahu, kdy ho zachráníte**.

Příklad: Díky právě zachráněnému rypošovi smíte ihned přesunout jeden svůj žeton zachránce na sousední neobsazené pole.

KONEC HRY: FÁZE KOMETY



Fáze komety nastává ve chvíli, kdy dojdou karty v balíčku stříbrných karet. V takovém případě proved'te postupně následující kroky:

1. Odstraňte kartu komety z balíčku komety (viz **Příprava hry**, 3. krok). Stříbrné karty dané stranou jako balíček komety se stávají novým dobíracím balíčkem stříbrných karet.
2. Pokud jste si nemohli dobrat v rámci dobíracího kroku dostatečné množství karet, pokračujte v dobírání z nového balíčku, dokud nedosáhnete příslušného počtu karet.
3. Všichni hráči si v pořadí tahů **vyberou**, zda si **bud'** doberou do ruky karty do svého limitu, **nebo** připraví všechna svá vyčerpaná zvířata.
4. Poté hra pokračuje běžným způsobem.

V případě, že dojdou karty i v balíčku komety, se zamíchají odhozené stříbrné karty a vytvoří se nový dobírací balíček.

Během **fáze komety** je možné provádět akce **Líhnutí** a **Pohyb**. Akce **Odpočinek není nadále** k dispozici.

Všichni pokračují ve hře se svými zbývajícimi kartami, dokud nevyčerpají všechny dostupné možnosti. Jestliže někdo nemůže nebo nechce ve svém tahu provést akci, od daného momentu se v pořadí hráčů přeskakuje, zatímco ostatní odehrávají své tahy, dokud již nikdo nechce provést žádnou další akci. Poté nastává závěrečné bodování.

Bodování

Sečtete všechny své body záchrany, které můžete získat následovně:

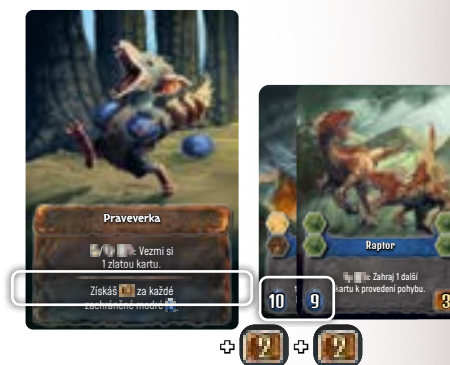
- Každé zachráněné zvíře vám přináší tolik bodů, kolik je uvedeno v pravém dolním rohu jeho karty. Zbývající karty v ruce a karty vylíhnutých zvířat, jež se na konci hry dosud nachází nad deskou zachránců, nejsou považovány za zachráněné, a proto nepřinášejí žádné body.
- Některá zvířata vám poskytují další body záchrany za určité kombinace zachráněných zvířat, určené textem příslušných karet.

Příklad: Jestliže se vám podaří zachránit 4 lamy, získáte dalších 10 bodů.



- Někteří hrdinové vám poskytují další body záchrany po splnění podmínek uvedených na jejich kartách.

Příklad: Získáte 2 body za každé modré vejce na svých zachráněných kartách zvířat.

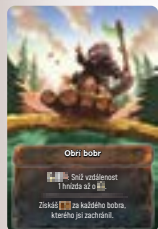


Hráč s nejvíce body záchrany vítězí.



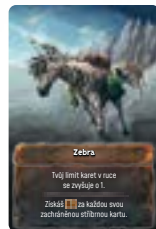
ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Karty hrdinů



Obří bobr

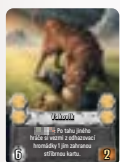
Sám se nepočítá mezi **zachráněné** bobry (za ně se považují pouze Prabobří a Obří bobří na kartách zvířat). Více Obřích bobrů, resp. Prabobrů může být použito ke zmenšení vzdálenosti hnízda jediného zvířete.



Zebra

Vyšší limit karet se uplatní již na začátku hry. Díky tomu si dobíráte 6 karet místo 5.

Karty zvířat a příležitostí



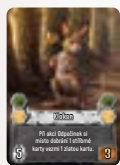
Vakovlk

Vakovlka použijte mezi tahy dvou hráčů. Jakmile jeden z nich zakončí svůj tah, můžete si vzít z odhazovací hromádky jednu ze stříbrných karet, kterou v daném tahu zahrál, než začne tah dalšího hráče.

Pokud chce tuto schopnost využít více hráčů, přichází na řadu počínaje hráčem, jehož tah má následovat.

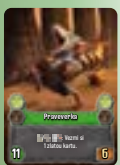
Jestliže si jiný hráč, resp. hráči již vzali karty díky svým Vakovlkům před vámi, vyjdete naprázdno a váš Vakovlk se nevyčerpá.

Smíte si vzít pouze stříbrné karty zahrané pro pohyb, **nikoli karty odhozené během 2. kroku akce Odpočinek**.



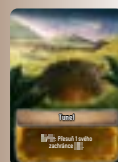
Klokán

Smíte si vzít pouze jednu z karet, jež jsou lícem nahoru v nabídce (**nedobíráte** si z balíčku zlatých karet).



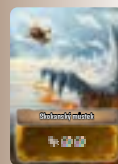
Praveverka

Smíte si vzít pouze jednu z karet, jež jsou lícem nahoru v nabídce (**nedobíráte** si z balíčku zlatých karet).



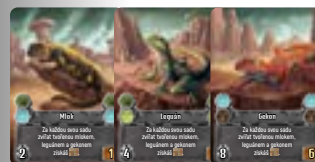
Tunel

Pohyb poskytovaný tunelem je **souvislý**, takže ho není možné ničím přerušit. Všechny 3 kroky musí provést najednou jediný zachránce. Tento pohyb může překonat až 2 obsazená pole, avšak nesmí na obsazeném poli skončit. Můžete provést pohyb poskytovaný tunelem (jako celek) mezi dvěma pohyby vycházejícími ze symbolů terénu na zahraniých kartách.



Skokanský můstek

Lze ho zahrát v kombinaci s dalšími kartami pohybu. Symboly terénů a žolíky ze všech karet zahraniých pro pohyb mohou být použity v libovolném pořadí.



Sada zvířat

Získáte 15 bodů záchrany za každou sadu zvířat tvořenou 1 mlokem, 1 leguánem a 1 gekonem.

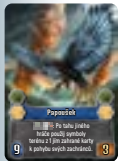
Chameleona lze použít místo kteréhokoli z těchto zvířat.

Příklad výpočtu:
leguán + gekon + chameleon = **15** bodů.



Mamutí a želví jezdec

Žetony mamuta a obří želvy smíte umístit i na neobsazená pole hnízd.

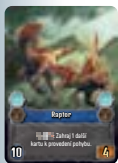


Papoušek

Papouška použijte mezi tahy dvou hráčů. Jakmile jeden z nich zakončí svůj tah, můžete využít symboly terénu z jedné karty na odhazovací hromádce, kterou v daném tahu zahrál, k pohybu svých zachránců, než začne tah dalšího hráče.

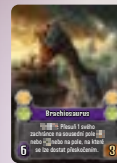
Pokud chce tuto schopnost využít více hráčů, přichází na řadu počínaje hráčem, jehož tah má následovat.

Smíte použít pouze symboly ze stříbrných karet zahraniých pro pohyb, **nikoli karty odhozené během 2. kroku akce Odpočinek**.



Raptor

Symboly terénu ze všech karet zahraniých pro pohyb lze použít v libovolném pořadí.



Brachiosaurus

Můžete přesunout 1 svůj žeton zachránce na bezprostředně sousedící hnízdo nebo do jeskynního útočiště.

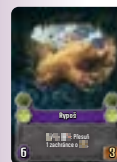
Rovněž smíte přesunout 1 svůj žeton zachránce na pole hnízda nebo do jeskynního útočiště, jež se nachází bezprostředně za žetony/terény, které můžete přeskočit.

Tento pohyb lze využít mezi dvěma pohyby, které umožňují symboly terénu na zahraniých kartách.



Strážci a znalci

Všichni strážci a znalci umožňují **při pohybu** přeskočit pole určitého terénu, jako by byla obsazena. Abyste se vůbec mohli pohnout, musíte mít k dispozici příslušný symbol terénu, na jehož pole chcete vstoupit.



Rypoš

Přesuňte svůj žeton zachránce na sousední pole. **Nemůžete** ho přesunout na obsazené pole.

Tento pohyb lze využít mezi dvěma pohyby, které umožňují symboly terénu na zahraniých kartách.

TIRÁŽ

Autor: Peter Prinz

Editování a vývoj: Dr. Hans Joachim Höh, Maikel Cheney

Ilustrace: Hendrik Noack

Grafické zpracování: Daniel Müller

Kontrolní čtení: Swantje Schurig, Henrik Sörgel, Peter Prinz, Caroline Heinz, Daniel Utendrup

Překlad: Václav Pražák

DTP: Ján Novodomský

Vedoucí projektu: Marek Vejborný

Herní testování: Philipp Adamik, Julia Bahr, Daniel Blanke, Maximilian Dengl, Rebecca Dengl, Janus Duda, Ben Freund, Carla Heinz, Caroline Heinz, Matthias Hennig, Hauke Heseding, Tobias Immich, Tino Jokic, Lucas Kilian, Andreas Kosmoll, Matthes Nidder, Martin Olschowski, Alexander Pfister, Franziska Schied, Marcus Tiedemann, Wolfgang Warsch

PŘEHLED SYMBOLŮ



Abyste mohli využít tuto schopnost, musíte danou kartu vyčerpát (otočit ji o 90°, takže bude orientována vodorovně místo svisle).



Tuto schopnost lze použít pouze v tahu, kdy provádíte akci **Líhnutí**.



Tuto schopnost lze použít pouze v tahu, kdy provádíte akci **Pohyb**.



Tuto schopnost použijte mezi tahy dvou hráčů. Když jeden hráč dokončí svůj tah, smíte vyhodnotit tuto schopnost dříve, než začne tah následujícího hráče.

Jestliže takovou schopnost chce využít více hráčů současně, vyhodnotí se v pořadí po směru hodinových ručiček počínaje hráčem, jehož tah má nastat.



Přesuňte svůj žeton zachránce o uvedený počet polí.

Tento pohyb může vést přes obsazená pole, ale nesmí na žádném takovém poli skončit. Přeskočená obsazená pole se počítají do uvedeného množství polí. Při tomto přesunu nehraje terén roli.



Při líhnutí zvířat snižte vzdálenost hnízda o uvedenou hodnotu.



Terény: pláň, džungle, poušť, voda a láva.



Umístěte žeton obří želvy na libovolný neobsazený terén nebo hnízdo.



Umístěte žeton mamuta na libovolný neobsazený terén nebo hnízdo.



Pole hnízda.



Symbol žolíka, použitelný místo jakéhokoli z pěti symbolů terénu (ale ne hnízda). Karty se symbolem žolíka lze hrát navíc ke kartám hraným pro pohyb.



Množství bodů záchrany na konci hry.



Bílé, červené, modré, fialové, zelené a černé vejce.



Karta zvířete – lama.



Jeskynní útočiště.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách
popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!