



# HERBIVOŘI

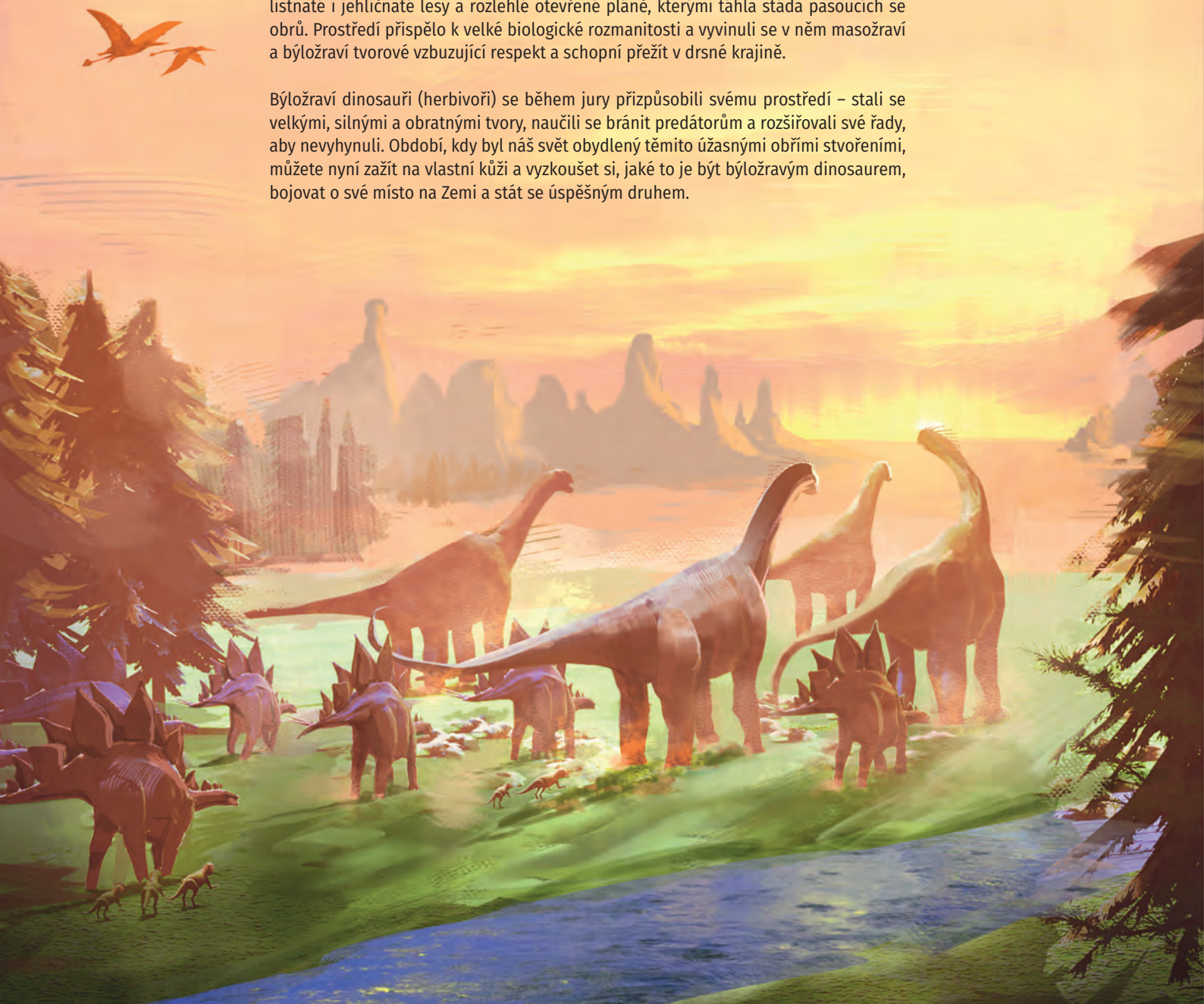
MN  
XY

PRAVIDLA HRY

## NAŠE PLANETA KDYSI VYPADALA ÚPLNĚ JINAK...

Sestávala z jednoho obrovského kontinentu zvaného Pangea. Během jury se započala přeměna, která trvala více než 50 milionů let. Obrovská pevnina se pomalu rozdělila na kontinenty, jak je známe dnes. V době jury se na naší planetě vyskytovaly husté listnaté i jehličnaté lesy a rozlehlé otevřené pláňe, kterými táhla stáda pasoucích se obrů. Prostředí přispělo k velké biologické rozmanitosti a vyvinuli se v něm masožraví a býložraví tvorové vzbuzující respekt a schopní přežít v drsné krajině.

Býložraví dinosauři (herbivoři) se během jury přizpůsobili svému prostředí – stali se velkými, silnými a obratnými tvory, naučili se bránit predátorům a rozšiřovali své řady, aby nevyhynuli. Období, kdy byl náš svět obydlený těmito úžasnými obřimi stvořeními, můžete nyní zažít na vlastní kůži a vyzkoušet si, jaké to je být býložravým dinosaurem, bojovat o své místo na Zemi a stát se úspěšným druhem.



## CAMARASAURUS

*Camarasaurus supremus*

**Délka:** 13–20 m

**Hmotnost:** až 23 000 kg

**Rychlost:** 20 km/h

**Potrava:** půdní pokrvy, cykasy a nízko visící listy



Obří camarasaurus dosahoval maximální délky přibližně 20 m a výšky v kohoutku nejméně 4 m. Camarasaurus patřil mezi sauropody, což byli největší býložravci jury. Snadno se dokázali živit listy z korun stromů a pro karnivory byli příliš velkou kořistí.

## CAMPTOSAURUS

*Camptosaurus dispar*

**Délka:** 5 m

**Hmotnost:** 500–700 kg

**Rychlost:** 25 km/h

**Potrava:** jehličnany, jinaný a semenné kapradiny



Camptosaurus zvyšoval svou šanci na přežití díky tomu, že žil ve velkých skupinách (podobně jako dnes žijí ve stádech například zebra a pakoně) a že měl silné zadní nohy, které mu umožňovaly putovat na velké vzdálenosti – za tou nejúrodnější půdou.

## DRYOSAURUS

*Dryosaurus altus*

**Délka:** až 3 m

**Hmotnost:** 100 kg

**Rychlost:** 50 km/h

**Potrava:** půdní pokrvy a jehličnany



Dryosaurus neměl prospěch ze své hmotnosti ani velikosti, a proto se často skrýval v oblastech s hustou vegetací. Jen tak se totiž mohl vyhnout karnivorům.

## GARGOYLEOSAURUS

*Gargyleosaurus parkpinorum*

**Délka:** 3–3,5 m

**Hmotnost:** 300–754 kg

**Rychlost:** 10 km/h

**Potrava:** půdní pokrvy, jinaný a jehličnany



Gargyleosaurus, předchůdce známého ankylosaura, měl na krku, zádech a ocase pancéřování s hroty, které poskytovalo tomuto dinosaurovi menšího vzrůstu dobrou ochranu před karnivory.

## PSITTACOSAURUS

*Psittacosaurus mongoliensis*

**Délka:** 1–2 m

**Hmotnost:** 5–18 kg

**Rychlost:** 40 km/h

**Potrava:** jehličí, cykasy a kapradiny



Psittacosaurus byl jedním z nejmenších býložravců jury. Stejně jako dryosaurus měl jen málo obranných prostředků proti karnivorům. Díky tomu, že nezůstával příliš dlouho na stejném místě a pečlivě vyhledával nová stanoviště, dokázal karnivorům uniknout.

## STEGOSAURUS

*Stegosaurus stenops*

**Délka:** až 9 m

**Hmotnost:** 1600 kg

**Rychlost:** 17 km/h

**Potrava:** listí, jehličí, cykasy a kapradiny



Stegosaurus byl velký, a navíc velmi dobře vybavený k boji. Díky plátům na zádech a hrotům na ocase měl jen málo nepřátel, kterých by se musel bát. Přesná funkce hřbetních plátů nebyla nikdy potvrzena, ale podle jedné z teorií mohly sloužit i k regulaci tělesné teploty. Stegosaurus tedy možná velmi dobře snášel extrémní počasí.

\* Přestože se paleontologie vyvinula ve vyspělou vědu, ne všechny informace o dinosaurech lze potvrdit, a tak zůstávají prozatím vědeckými teoriemi.

## CÍL HRY

Ve hře *Herbivoři* hraje každý hráč za určitou skupinu býložravých dinosaurů (herbivorů). Úspěšná skupina herbivorů doplňuje potravu a vodu a rozzrůstá se tak, že vznikají nové generace. Hru vyhrává hráč, který jako první odchová 4 generace herbivorů, tzn. umístí 4 generační žetony na políčka prostředí.

## HRA OBSAHUJE

6 desek herbivorů



1 desku ročních období



12 karet ročních období



6 karet teplého ročního období  
6 karet studeného ročního období

6 hracích kostek



1 ukazatel ročního období



45 kostek potravy



18 migračních karet  
(včetně 6 karet karnivora)



4 karty nápovědy



4 ukazatele hladu



4 ukazatele žízně



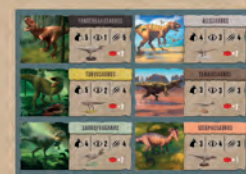
4 ukazatele vitality



4 ukazatele hnízdění



4 infokarty



30 generačních karet



24 generačních žetonů



30 políček prostředí, včetně jednoho startovního políčka



3x

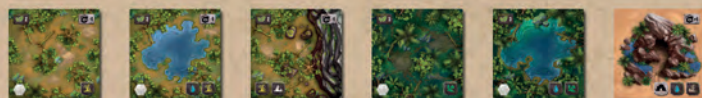
1x

6x

2x

1x

2x



4x

2x

2x

4x

2x

1x startovní políčko

6 figurek býložravých dinosaurů (herbivorů)



6 figurek masožravých dinosaurů (karnivorů)



# PŘÍPRAVA

## 1 Skupina herbivorů jednoho hráče

Každý hráč dostane 1 náhodnou desku herbivorů lícem dolů, 1 ukazatel hladu, 1 ukazatel žízně, 1 ukazatel vitality a 1 ukazatel hnízdění. Desku herbivorů otočí lícem nahoru a po zbytek hry ji nechá položenou před sebou. Všechny ukazatele umístí na příslušné místo (viz obrázek níže).

Každý hráč dostane také figurku herbivora, 5 generačních karet a 4 generační žetony příslušející k jeho desce herbivorů. Během hry budete pod svou desku herbivorů zasunovat generační karty zleva doprava (od nejstarší po nejmladší generaci). Každá generační karta představuje novou generaci, kterou odchováváte. Nyní zasuňte první generační kartu pod levý horní roh desky tak, aby zůstal viditelný pouze vrchní dinosaurus. První generační karta se liší od ostatních generačních karet zadní stranou (viz obrázek níže). Zbylé generační karty zatím položte vedle své desky herbivora.

Každá skupina herbivorů má své vlastní jedinečné schopnosti (viz „*Jedinečné schopnosti*“, str. 18).

Na každé desce herbivorů jsou vyobrazeny tři stupnice, které představují základní potřeby vaší skupiny herbivorů a jejich stav.



**Ukazatel hladu** během hry klesá. Potravu je třeba pravidelně doplňovat, a tak ukazatel posouvat nahoru.



**Ukazatel žízně** během hry klesá. Vodu je třeba pravidelně doplňovat, a tak ukazatel posouvat nahoru.



**Ukazatel vitality** klesá, když je vaše skupina herbivorů zraněná, hladová nebo žíznivá, a stoupá, když se skupina zotavuje.



první generační karta  
s odlišnou zadní stranou

ukazatele hladu,  
žízně a vitality



2 — hmotnost

1 — kamufláž

2 — zastrašování

jedinečná schopnost

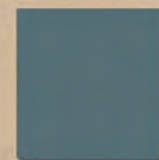
ukazatel hnízdění



## 2 Herní plán

Položte startovní políčko prostředí (se šedou zadní stranou) lícem nahoru na stůl. Startovní políčko představuje bezpečné útočiště a je na něm možné doplnit vodu, ne však potravu. Zbytek políček prostředí zamíchejte a položte lícem dolů na dosah všem hráčům.

**POZOR! Ke startovnímu políčku se v průběhu hry budou přidávat další políčka prostředí. Ujistěte se tedy, že máte na stole dostatek místa.**



zadní strana startovního políčka

Nyní každý hráč umístí svoji figurku herbivora na startovní políčko a hra může začít!

## 3 Deska ročních období, karty ročních období a migrační karty

Desku ročních období, která slouží ke sledování tahu ve hře, umístěte na dosah všem hráčům. Na políčko s šedým kamenem umístěte ukazatel ročního období (viz obrázek). Ukazatel ročního období se vždy na konci tahu každého z hráčů posune o 1 políčko po směru hodinových ručiček.

Roztřídte karty ročních období na karty teplého ročního období a karty studeného ročního období, oba balíčky zvlášť zamíchejte a položte je lícem dolů na dosah všem hráčům.

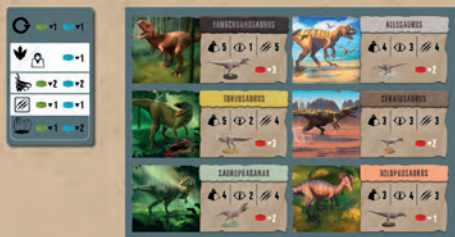
Zamíchejte všech 18 migračních karet a položte balíček lícem dolů na dosah všem hráčům.



## 4 Karty nápovědy a infokarty

Každý hráč dostane 1 kartu nápovědy a 1 infokartu. Karta nápovědy shrnuje možné akce hráče během jednoho tahu.

Infokarta obsahuje přehledné informace o všech herbivorech a karnivorech ve hře.



## 5 Figurky karnivorů

Šest figurek karnivorů dejte zatím stranou, do hry budou vstupovat postupně.





**Příklad:**

příprava hry pro 4 hráče

## HRA

Hráči se střídají v pořadí ve směru hodinových ručiček.  
Hru začíná nejrychlejší herbivor (viz „*Přehled herbivorů*“, str. 3).

Každý hráč provede v rámci svého tahu vždy nejprve následující povinné akce v daném pořadí. Povinné akce nelze vynechat.

### POVINNÉ AKCE (v tomto pořadí)



Pokud se vaše figurka herbivora nachází na políčku s bezpečným útočištěm, posuňte ukazatel vitality o 2 úrovně nahoru.



Posuňte ukazatel hladu a ukazatel žízně o 1 úroveň dolů.



Pokud jste vytvořili hnízdo (založili novou generační kartu), odložte ukazatel hnízdění vedle desky herbivorů.

### NEPOVINNÉ AKCE

pohyb 2× (přesun a/nebo migrace)



nasycení, napojení



růst



odchování generace



zastrašování



hnízdění



Po provedení povinných akcí můžete provést nepovinné akce v libovolném pořadí. Nepovinné akce lze vynechat.

Pokud už nechcete provádět žádné další akce, posuňte ukazatel ročního období na další políčko na desce ročních období. Je-li to políčko s ikonou, proveďte odpovídající akci (viz „*Deska ročních období*“, str. 15). Poté je na řadě další hráč.



### Pohyb

Vaše figurka herbivora se může během jednoho tahu přemístit celkem **dvakrát**, není-li určeno jinak, a to za provedení akce „přesun“ a/nebo akce „migrace“. Během jednoho tahu tedy můžete provést jednou akci „přesun“ a jednou akci „migrace“ (v libovolném pořadí), nebo dvakrát akci „přesun“, nebo dvakrát akci „migrace“.

**POZOR!** Při každém pohybu musíte přesunout ukazatel žízně o 1 úroveň dolů.



### A Přesun

Při akci „přesun“ přemístí hráč svoji figurku herbivora na sousední políčko prostředí. Poté posune ukazatel žízně o 1 úroveň dolů.

**POZOR!** Figurka herbivora se smí přesunovat pouze horizontálně nebo vertikálně, nikoliv diagonálně.





## B Migrace

Při akci „migrace“ hráč rozšíří herní plán o nové políčko prostředí (viz **B1**), na které následně přesune svoji figurku herbivora. Nejprve označí místo, kam chce nové políčko umístit. Toto místo musí sousedit s políčkem, na kterém je jeho figurka. Následně sejme z hromádky políček prostředí vrchní políčko (viz **B2**) a umístí ho na označené místo tak, aby jednou stranou přiléhalo k políčku, na kterém je jeho figurka. Poté posune ukazatel žízně o jednu úroveň dolů.

**POZOR! Nové políčko nesmí být umístěno diagonálně.**

Následně položí na nové políčko prostředí tolik kostek potravy, kolik je na ní uvedeno – údaj X vedle ikony .



travní biotop =  
1 kostka potravy



lesní biotop =  
3 kostky potravy




křovinný biotop =  
2 kostky potravy



pouštní biotop =  
0 kostek potravy



### Políčko s horou

Pokud při migraci sejmete políčko s ikonou hory , musíte políčko umístit tak, aby se ilustrace skály nedotýkala políčka, ze kterého migrujete (viz příklad **C**). Na políčko pak můžete vstoupit, ale nemůžete v dalších tazích pokračovat tím směrem, kde je ilustrace skály.

Poté svou figurku postavte na nově položené políčko a vezměte si vrchní migrační kartu (viz **B3**). Na migračních kartách jsou tři typy akcí (viz „**Migrační karty**“ níže).

**POZOR! Vzít si migrační kartu je povinné stejně jako provedení akcí na ní uvedených.**

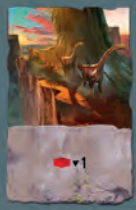
### Migrační karty

Při akci „migrace“ musíte vždy sejmout vrchní migrační kartu z balíčku migračních karet a provést akci na ní uvedenou. Použité migrační karty odkládáte stranou. Až sejmete poslední migrační kartu z balíčku, zamíchejte odložené karty a vytvořte nový balíček migračních karet. Tři typy akcí na migračních kartách:



#### Bezpečná cesta:

Migrace proběhla bez komplikací, karta neukládá žádnou další akci.



#### Nebezpečná cesta:

Při migraci jste museli řešit komplikace. Posuňte svůj ukazatel vitality o 2 úrovně dolů.



#### Karnivoři (karta karnivora):

Byli jste spatřeni karnivorem! Umístěte odpovídající figurku karnivora na políčko, na které jste se právě přesunuli provedením akce „migrace“. Nyní zjistěte, jestli na vás zaútočí (viz „**Karnivoři**“, str. 16). Kartu karnivora umístěte blízko figurky karnivora, abyste viděli jeho hodnoty (ty jsou uvedené i na infokartě).





## Nasyčení, napojení

Během svého tahu můžete svou skupinu herbivorů sytit a napájet. Tímto způsobem můžete předejít tomu, aby se snižoval váš ukazatel vitality.

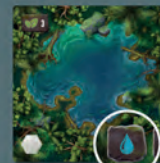


- Pokud je vaše figurka na políčku s kostkou/kostkami potravy, můžete kostku/kostky z políčka odebrat a o daný počet úrovní posunout svůj ukazatel hladu. Pokud je váš ukazatel hladu na nejvyšší úrovni, kostky potravy odebírat nemůžete.
- Pokud je vaše figurka na políčku s vodou, můžete ukazatel žízně posunout na nejvyšší úroveň.

Akce „nasyčení“ a „napojení“ můžete provést kdykoli během svého tahu, před jinými akcemi nebo po nich a tak často, jak chcete.



Políčko s kostkou potravy:  
Po odstranění 1 kostky potravy můžete posunout svůj ukazatel hladu o 1 úroveň nahoru.



Políčko s vodou:  
Svůj ukazatel žízně můžete posunout na nejvyšší úroveň.



## Růst

Díky akci „růst“ získává vaše skupina herbivorů nové nebo vylepšené vlastnosti, které znázorňuje ikona na vysunuté generační kartě. Pokud chcete provést tuto akci, snižte své ukazatele hladu a žízně o 2 úrovně a vysuňte svou generační kartu zasunutou pod deskou herbivorů o jeden řádek nahoru. Pokud posunete generační kartu dvakrát, získáte dospělou generaci a dvě vylepšené vlastnosti.


**POZOR!** Na začátku každého tahu musíte snížit ukazatel hladu o jednu úroveň navíc za každou vaši dospělou generaci.

Akci „růst“ můžete ve svém tahu použít opakovaně, pokud si to můžete vzhledem k pozici ukazatelů hladu a žízně na vaší desce herbivorů dovolit.




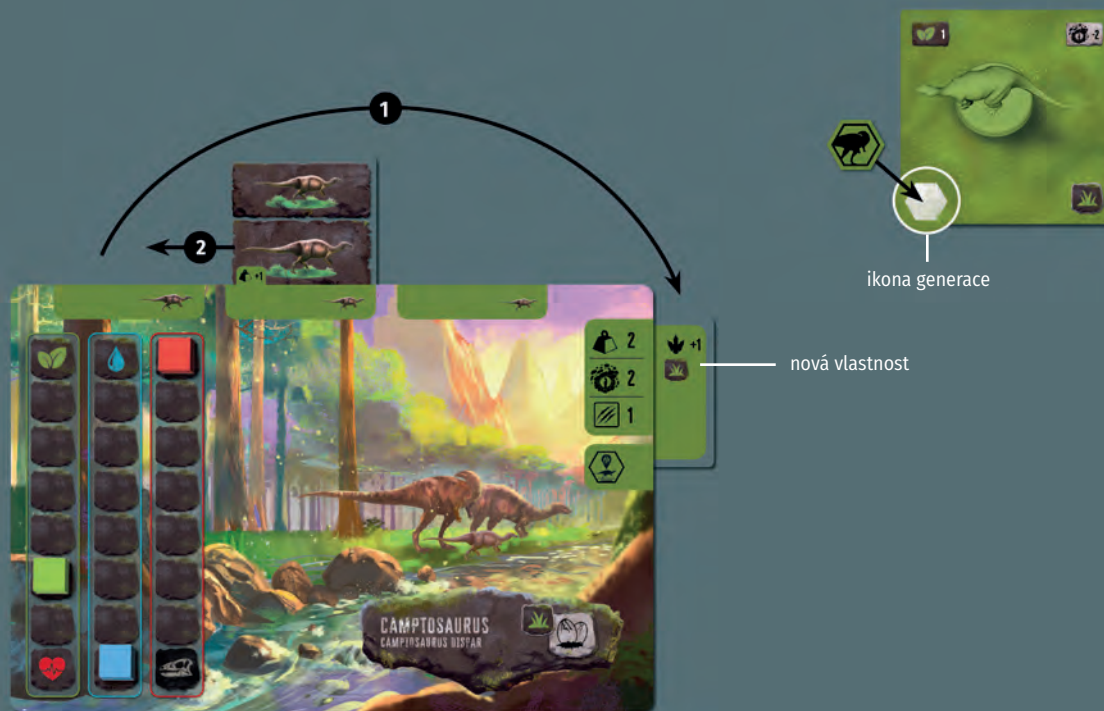


## Odchování generace

Chcete-li vyhrát, musíte odchovat 4 generace vašich herbivorů. Pokaždé, když chcete tuto akci provést, odeberete generační kartu nacházející se zcela vlevo pod vaší deskou herbivorů a umístíte generační žeton na ikonu generace  toho políčka prostředí, na kterém se vaše figurka herbivora právě nachází. Při akci „odchování generace“ neposunujte ukazatele hladu ani žízně na své desce herbivorů. Odebranou generační kartu otočte lícem (= stranou se třemi dinosaury) dolů a zasuňte ji vpravo pod svou desku herbivorů (viz krok 1 na obrázku níže). Tím získá vaše skupina herbivorů jednu novou vlastnost (viz „**Přehled ikon na generačních kartách**“, str. 22), ale předchozí vlastnosti uvedené na generační kartě, kterou jste odebrali a přesunuli, již neplatí. Poté posuňte všechny ostatní již založené generační karty o 1 políčko vlevo (viz krok 2 na obrázku níže).

Při odchování generace je třeba dodržovat následující pravidla:

- Na políčko, na kterém se právě nachází vaše figurka herbivora, musí být možné umístit generační žeton, tzn. na daném políčku prostředí se musí nacházet ikona generace , na kterou lze umístit generační žeton. Pokud se na daném políčku už nějaký generační žeton nachází, nelze na něj umístit další generační žeton.
- Nejstarší generace vaší skupiny musí být dospělá (= zasunutá pod desku tak, že jsou již viditelní všichni tři herbivoři) a ve vaší skupině musí být alespoň 1 další založená generace (ta být dospělá nemusí).
- Generační žetony, které jsou již umístěny na políčku prostředí, nelze odstranit.






## Zastrašování ▼1 ▼1

Pokud je vaše figurka na políčku s figurkou soupeře / figurkami soupeřů nebo s figurkou karnivora, můžete je zastrašit, abyste je donutili políčko opustit. Během jedné akce „zastrašování“ se můžete zaměřit buď na herbivora soupeře / herbivory soupeřů, nebo na jednoho karnivora, nelze tedy zastrašovat herbivora/herbivory a zároveň karnivora.

**POZOR!** Pokud jste se právě přesunuli na políčko s karnivorem, nejprve zkontrolujte, zda na vás karnivor zaútočí (viz „Karnivoři“, str. 16). Teprve potom jej můžete zastrašit.

Pokud chcete provést akci „zastrašování“, nejprve posuňte své ukazatele hladu a žízně o 1 úroveň dolů. Akci „zastrašování“ můžete ve svém tahu použít opakovaně, pokud si můžete vzhledem k pozici ukazatele hladu a ukazatele žízně na vaší desce herbivorů dovolit. Potom hodte takovým počtem hracích kostek, jako je výsledná hodnota zastrašování  vaší skupiny herbivorů (viz „Zastrašování“, str. 16). Pokud házíte více kostkami, počítá se nejvyšší hodnota.

**POZOR!** Nelze zastrašovat několik karnivorů najednou (například v případě, že je na jednom políčku více karnivorů). Můžete však zastrašit více skupin herbivorů během jedné akce „zastrašování“.

### Zastrašování soupeře/soupeřů

Pokud zastrašujete soupeře, také on/oni hodí tolika kostkami, kolik určuje jeho/jejich výsledná hodnota zastrašování, ale své ukazatele hladu a žízně neposunuje/neposunují. Vyhrává hráč, který hodí nejvyšší hodnotu. Pokud je výsledkem remíza, házíte znovu. Hráč, který zvítězí, přesune figurku poraženého hráče (poražených hráčů) na sousední políčko podle svého výběru (pro jednotlivé figurky lze zvolit rozdílná políčka), lze zvolit i diagonální políčka.

Při přesunu figurek poražených hráčů musí být dodržena tato pravidla:

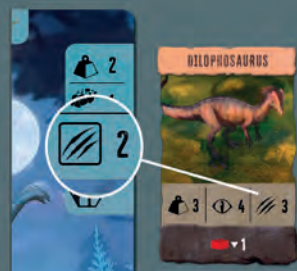
- Ukazatele hladu a žízně poražených hráčů se nesnižují a poražený hráč tímto přesunem neztratí žádnou z možných akcí „přesun“ a „migrace“.
- Karty ročního období nemají na poražené hráče žádný vliv.
- Pokud je figurka soupeře přesunuta na políčko s karnivorem, karnivoři na poražené hráče v tuto chvíli neútočí.

### Zastrašování karnivora

Pokud při hodu kostkou či kostkami dosáhnete vyšší hodnoty, než je uvedeno na kartě daného karnivora u ikony zastrašování, můžete figurku karnivora přemístit až o 2 políčka. Posunete ho tedy maximálně o 2 políčka, která spolu sousedí horizontálně, vertikálně a/nebo diagonálně.

**POZOR!** Karnivor po přesunutí na ostatní hráče během tohoto přesunutí neútočí.

Pokud s karnivorem prohrajete, nic se nestane a můžete pokračovat ve svém tahu.



Příklad: Na desce herbivorů camarasaura je vedle ikony zastrašení uvedena hodnota 2, hráč tedy při zastrašování hodil dvěma kostkami. Padly hodnoty 1 a 4, počítá se vyšší z nich – tedy 4. Karnivor má vedle ikony zastrašení uvedenou hodnotu 3. Hodnota hráče je vyšší než hodnota karnivora, hráč tedy vyhrál a může přemístit figurku karnivora.



## Hnízdění ▼1 ▼2

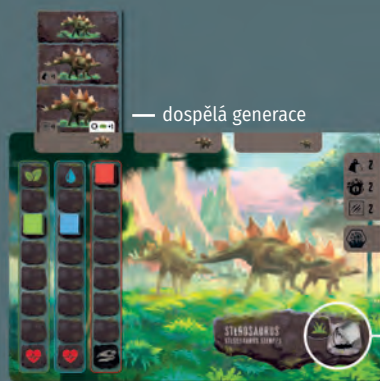
Chcete-li rozšířit svoji skupinu herbivorů o další generaci, musíte je rozmnožovat hnízděním. Při akci „hnízdění“ nejprve na své desce herbivorů posuňte svůj ukazatel hladu o 1 úroveň a ukazatel žízně o 2 úrovně dolů a na ikonu hnízda s vejci umístěte ukazatel hnízdění.

Při hnízdění je třeba dodržovat následující pravidla:

- Musíte mít alespoň jednu dospělou generaci.
- Vaše figurka musí stát na políčku s určitým typem biotopu; ten je vyznačen na vaší desce herbivorů (viz obrázek níže).
- Nemůžete mít založena dvě hnízda zároveň. Tzn., že nové hnízdo můžete založit jen tehdy, když je ukazatel hnízdění mimo desku herbivorů.
- Akci „hnízdění“ nelze provést, pokud máte založené 3 generace.
- Po provedení akce „hnízdění“ vždy svůj tah hned ukončete.

Na začátku svého dalšího tahu odstraňte ukazatel hnízdění ze své desky herbivorů (vejce je nyní vylíhnuté) a založte si novou generaci herbivorů, tzn. napravo od již založené generační karty zasuňte novou generační kartu pod desku herbivorů tak, aby zůstal viditelný pouze vrchní (nejmladší) dinosaurus.

**POZOR! Na rubu generačních karet jsou vyobrazeny různé vlastnosti, které můžete po odchování generace využívat. Je tedy dobré dopředu plánovat, kterou kartu pro založení nové generace použijete.**



1. tah: hnízdo vytvořeno



2. tah: založení nové generace

## Ztráta vitality

Obecně platí, že ukazatel vitality vaší skupiny klesá vlivem útoků karnivorů nebo karet ročních období. Ale vaše vitalita také klesá, pokud vaše ukazatele hladu nebo žízně dosáhnou nejnižší úrovně. Pokaždé, když máte snížit ukazatele hladu či žízně, ale nemůžete, protože už jsou na nejnižší úrovni, budete muset snížit o daný počet úrovně ukazatel vitality. Dbejte tedy na to, aby vaše ukazatele hladu a žízně zůstávaly na dostatečně vysoké úrovni!

**POZOR! Nesmíte provádět takové akce, kterými byste způsobili, že by vaše vitalita klesla až na nejnižší úroveň. Svoji skupinu herbivorů tedy nemůžete nechat úmyslně zahynout.**

## Úhyn nejmladší generace

Pokud váš ukazatel vitality klesne až na nejnižší úroveň, ztrácíte svou nejmladší generaci. V takovém případě postupujte takto:

1. Odstraňte spod desky herbivorů poslední (= nejvíce vpravo) generační kartu (bez ohledu na to, v jaké fázi daná generace je).

**POZOR! Pokud máte založenou pouze jednu generační kartu, zasuňte ji pod desku tak, aby byl viditelný pouze vrchní dinosaur.**

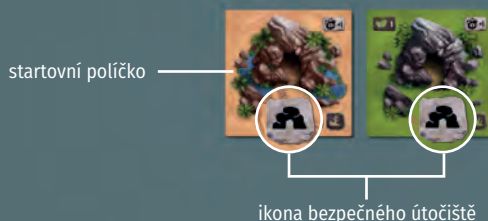
2. Posuňte ukazatel vitality na nejvyšší úroveň, ukazatele hladu a žízně nechte na svém místě.

3. Ukončete svůj tah. (To platí jen v případě, že vaše generace uhynula během vašeho tahu.)

## Zotavení v bezpečném útočišti

Pokud máte vitalitu na nízké úrovni, můžete se zotavit v bezpečném útočišti. Chcete-li tuto akci provést, musíte se nejprve přemístit na políčko prostředí s ikonou útočiště (např. startovní políčko). Svůj ukazatel vitality neposunujte hned, ale až v dalším kole. Svou vitalitu totiž můžete zvýšit pouze tehdy, když svůj tah na políčku s ikonou útočiště začínáte, a to o 2 úrovně. Udělejte to ještě před tím, než snížíte své ukazatele hladu a žízně a před založením nové generace.

**POZOR! Stojí-li gargyleosaurus na políčku s ikonou útočiště a má-li jednu či více dospělých generací, může za každou z nich posunout ukazatel vitality ještě o 1 úroveň navíc.**



## Deska ročních období

Deska ročních období znázorňuje přechod mezi teplým a studeným ročním obdobím. Některá políčka na desce ročních období obsahují ikony, které označují určité akce:




### Sejmutí karty ročního období

Vezměte kartu ročního období z příslušné hromádky (☀️ pro teplé roční období, ❄️ pro studené roční období) a položte ji lícem nahoru vedle desky ročních období. Poté postupujte podle pokynů na ní uvedených. Ty jsou platné, dokud se ukazatel ročního období nepřesune na další políčko s ikonou a nesejme se nová karta ročního období. Vždy může být aktivní pouze 1 karta ročního období, takže předchozí karta ročního období bude odložena na odkládací hromádku. Všechny karty ročního období viz „*Karty ročních období*“, str. 18.

**POZOR!** Když dojde jeden z balíčků karet ročního období (nebo oba balíčky), zamíchejte příslušnou odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček.




### Růst rostlin

Doplňte kostky potravy na všechna vyložená políčka prostředí tak, aby jejich počet opět odpovídal číslu X u příslušné ikony  na políčku.

### Karnivoři na lovu

Pokud je vedle ikony ročního období zobrazena ikona karnivora, všechny figurky karnivorů na hrací ploše se posunou o **1 políčko** směrem k nejbližší figurce herbivora. Platí přitom následující pravidla:

- Karnivoři se mohou pohybovat i po diagonále. Před diagonálním pohybem se však musí pohybovat horizontálně a/nebo vertikálně, diagonální může být až poslední krok.
  - Karnivoři se pohybují pouze tehdy, když vidí kořist (herbivora). Zrak karnivora je uveden vedle ikony oka  na kartě karnivora. Jedná se o počet políček, která karnivor vidí kolem sebe, když hledá herbivora, na kterého zaútočí.
- Příklad: Zrak 1 znamená, že karnivor vidí na všechna přímo sousedící políčka. Zrak 2 znamená, že karnivor vidí všechna přímo sousedící políčka a všechna políčka, která s nimi přímo sousedí, atd.*

- Když karnivoři vidí více než jednoho herbivora, pohybují se směrem k herbivorovi s nejnižší hodnotou kamufláže. **POZOR!** Políčka prostředí mohou snížit hodnotu kamufláže vaší skupiny herbivorů. Výsledkem může být i záporná hodnota.
- Pokud má více skupin herbivorů v dosahu stejnou hodnotu kamufláže, karnivor se nepohybuje. **POZOR!** Camptosaurus má jedinečnou schopnost, která tuto podmínku může ovlivnit (viz „*Jedinečné schopnosti*“, str. 20).
- Když se karnivoři při lovu přesunou na políčko, na kterém jsou herbivoři, mohou na ně zaútočit (viz „*Karnivoři*“, str. 16).



### Políčka s horami a karnivoři



Karnivoři nemohou při pohybu překonat hory. Při určování herbivorů, které karnivor vidí, se však políčka s horami brát v úvahu nemusí a karnivoři se mohou pohybovat na všechna sousedící políčka diagonálně, aniž by překročili skálu.

## Karnivoři

Pokud se vaše figurka herbivora sejde na jednom políčku s figurkou karnivora a není-li uvedeno jinak, musíte vždy hned (před provedením jakékoli další akce a bez ohledu na to, zda jste právě na tahu, nebo ne) zkontrolovat, zda na vás karnivor zaútočí. To závisí na hodnotách kamufláže, hmotnosti a zastrašení, které jsou uvedeny na vaší kartě herbivorů a příslušných hodnotách uvedených na kartě daného karnivora.


**POZOR! Pokud karnivor zaútočí na více herbivorů najednou, vyhodnotíte jednotlivé útoky postupně v pořadí, v jakém se hráči střídají v tazích.**

**Kamufláž** : Vaše hodnota kamufláže uvedená u ikony kamufláže na vaší desce herbivorů určuje, jak jste pro karnivory viditelní. Čím je vyšší, tím je pro karnivora obtížnější vás spatřit. Vaši hodnotu kamufláže mohou ovlivňovat ještě vaše jedinečné schopnosti, získané vlastnosti, karta ročního období „Zemětřesení“ a údaj na políčku prostředí, na němž vaše figurka stojí. Při určení své výsledné hodnoty kamufláže tedy toto zohledněte a poté ji porovnejte s hodnotou zraku karnivora uvedenou na kartě karnivora u ikony oka . Pokud je vaše výsledná hodnota kamufláže vyšší než hodnota zraku karnivora, karnivor na vás nezaútočí.

**Hmotnost** : Vaše hodnota hmotnosti uvedená u ikony závaží  na vaší desce herbivorů určuje, jak těžcí jsou vaši herbivoři. Hodnotu vaší hmotnosti mohou ovlivnit vaše jedinečné schopnosti a získané vlastnosti. Při určení své výsledné hodnoty hmotnosti tedy toto zohledněte a poté výslednou hodnotu porovnejte



s hodnotou hmotnosti karnivora uvedenou na kartě karnivora u stejné ikony.

**Zastrašování** : Pokud je vaše hodnota kamufláže a hmotnosti stejná nebo nižší než příslušné karnivorovy hodnoty, provedete zastrašování. Hodnota zastrašování uvedená na vaší desce herbivorů vedle ikony zastrašování udává, kolika kostkami můžete házet. Vaše jedinečné schopnosti a získané vlastnosti mohou počet kostek ovlivnit. Porovnejte svůj nejvyšší hod s hodnotou zastrašování karnivora uvedenou na kartě karnivora u příslušné ikony. Pokud je hodnota vašeho nejvyššího hodu vyšší než hodnota zastrašování karnivora, karnivor na vás nezaútočí.

**POZOR! Počítá se pouze hodnota nejvyššího hodu na jedné kostce. Nesčítejte hodnoty na více kostkách.**

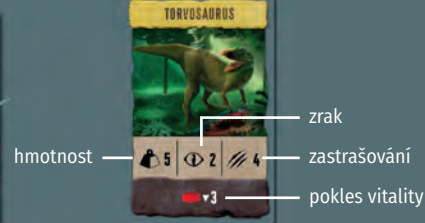
Pokud má karnivor stejnou nebo vyšší hodnotu zraku i hodnotu hmotnosti a vy navíc prohrájete při zastrašování, karnivor zaútočí na vaši skupinu herbivorů a vy musíte snížit ukazatel vitality o tolik úrovní, kolik uvádí karta daného karnivora (viz „pokles vitality“ na obrázku níže). Pokud je však vaše hodnota kamufláže nebo hodnota hmotnosti vyšší než hodnoty karnivora nebo pokud vyhrájete při zastrašování, karnivor na vás nezaútočí a nic se nestane.



- 2 — hmotnost
- 1 — kamufláž
- 2 — zastrašování



kamufláž



zrak

hmotnost

zastrašování

pokles vitality



### Příklad:

Karnivoři na lovu. Torvosaurus má hodnotu zraku 2 a vidí camptosaura, camarasaura a dryosaura. Dryosaurus (žlutá figurka) má hodnotu kamufláže 3, políčko prostředí, na kterém se nachází, udává hodnotu kamufláže -2, tzn. jeho hodnota kamufláže je v tomto případě 1. Camptosaurus (zelená figurka) má hodnotu kamufláže 2, ale také on si vlivem políčka prostředí, na kterém se nachází, musí odečíst 2, jeho hodnota kamufláže je tedy 0. Camarasaurus (modrá figurka) má hodnotu kamufláže 1 a vlivem políčka prostředí odečítá také 1. Camarasaurus i camptosaurus mají tedy stejnou hodnotu kamufláže (0). Camptosaurus však může využít své jedinečné schopnosti (viz str. 20), a tak se torvosaurus pohybuje směrem ke camarasaurovi.

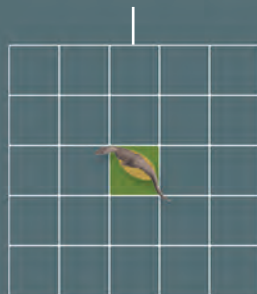
Pokud se torvosaurus později ve hře přesune na políčko s camarasaurom, je třeba zjistit, jestli zaútočí. Skupina camarasaurů má na své kartě tyto hodnoty: hmotnost 2, kamufláž 1; torvosaurus má hodnoty: hmotnost 5, zrak 2. Hráč tedy přistoupí k zastrašování. Jeho hodnota zastrašování je 2, proto hodí dvěma kostkami, a nejvyšší hod má hodnotu 5, což je více než hodnota zastrašení torvosaura (4). Camarasaurus tak útoku karnivora unikne.



pozorovací mřížka pro karnivora s hodnotou zraku 2



ikona zraku



$$\begin{aligned} \text{dryosaurus } & \text{3} \ \& \ \text{2} = 1 \\ \text{camptosaurus} & \text{2} \ \& \ \text{2} = 0 \\ \text{camarasaurus} & \text{1} \ \& \ \text{1} = 0 \end{aligned}$$

### Konec hry

Hra končí, když některý z hráčů umístí na hrací plochu všechny 4 generační žetony. Rozehrané kolo se ještě dokončí tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů. Hráč se 4 generačními žetony umístěnými na hrací ploše vyhrává. Pokud má na hrací ploše 4 generační žetony více hráčů, vyhrává hráč s nejvyšší hodnotou vitality. Pokud je i tato hodnota vyrovnaná, tito hráči se o vítězství dělí.



## KARTY ROČNÍCH OBDOBÍ Karty teplého ročního období



### Tekutý písek

Pokud se přesunujete nebo migrujete na políčko s vodou (včetně startovního políčka), snižte svůj ukazatel vitality o 1 úroveň.



### Vlna veder

Pokud použijete akci „růst“ nebo „hnízdění“, snižte svůj ukazatel žízně o 1 úroveň navíc.



### Lesní požár

Pokud se přesunujete nebo migrujete na políčko s lesním biotopem, snižte svůj ukazatel vitality o 1 úroveň.



### Období dešťů

Umístíte 1 kostku potravy na všechna políčka s křovinným a lesním biotopem.

**POZOR!** Na políčkách prostředí nesmí být překročen počet kostek potravy, který je uveden u ikony s listy.



### Písečná bouře

Pokud se přesunujete nebo migrujete na políčko s pouštním biotopem, snižte svůj ukazatel vitality o 1 úroveň.



### Sopečná erupce

Pokud se přesunujete nebo migrujete na políčko s horou, snižte svůj ukazatel vitality o 1 úroveň.

## Karty studeného ročního období



### Sněžení

Pokud se přesunujete nebo migrujete na políčko s travním nebo pouštním biotopem, snižte svůj ukazatel hladu o 1 úroveň.



### Extrémní sucho

Pokud se přesunujete nebo migrujete na políčko s křovinným nebo lesním biotopem, snižte svůj ukazatel hladu o 1 úroveň.



### Zemětřesení

Při výpočtu své hodnoty kamufláže odečtete 2.



### Zamrzlá jezera

Během tahu nesmíte provést akci „napojení“.



### Chladné noci

Na začátku tahu snižte ukazatel hladu o 1 úroveň navíc.



### Sesuv půdy

Přestože stojíte na políčku s bezpečným útočištěm, nemůžete na začátku svého tahu zvýšit úroveň vitality.

## JEDINEČNÉ SCHOPNOSTI



### CAMARASAURUS

#### Obr mezi obry

Camarasaurus si za každou odejmutou kostku potravy z políčka s travním biotopem během svého tahu může ukazatel hladu posunout nahoru o 1 úroveň navíc. Tuto akci lze využít pouze jednou během tahu a je na hráči, kdy ji použije.



### CAMPTOSAURUS


#### Nezdolný vytrvalec

Pokud je při akci „karnivoři na lovu“ hodnota kamufláže camptosaura a jiného herbivora stejná, zaměří se karnivor na druhou skupinu herbivorů, nikoli na camptosaura.



### STEGOSAURUS

#### Termoregulační přeborník

Stegosaurus se nemusí řídit akcemi na následujících kartách ročního období: „vlna veder“, „sněžení“ a „extrémní sucho“. Tyto karty poznáte podle ikony  v levé horní části karty.





## PSITTACOSAURUS

### Opatrný dobrodruh

Psittacosaurus si může vždy, když budete migrovat, namísto 1 migrační karty vzít 2 a vybrat si, kterou kartu chce použít. Druhou kartu hráč odloží zpět navrch balíčku migračních karet. Vrácenou kartu soupeřům neodhaluje.



## DRYOSAURUS

### Nenápadný ještěr

Dryosaurus může během svého tahu navýšit svou hodnotu kamufláže o 1.



## GARGOYLEOSAURUS

### Houževnatý obrněnec

Gargoyleosaurus snižuje svou hodnotu vitality o -1 úroveň, než je uvedeno na kartě karnivora, který na něj zaútočil. Tzn., že neztrácí žádnou vitalitu při útoku dilophosaura.



## PŘEHLED IKON NA GENERAČNÍCH KARTÁCH



Na začátku svého tahu musíte svůj ukazatel hladu posunout dolů o 1 úroveň navíc.



Na začátku svého tahu posuňte ukazatel hladu o 1 úroveň nahoru. Proveďte to ještě předtím, než posunete svoje ukazatele hladu a žízně o 1 úroveň dolů.



K hodnotě zastrašení na vaší desce herbivorů přičtete 1. Tzn., že množství kostek, kterými budete při jakémkoli pokusu o zastrašení házet, se může vždy navýšit o 1.



Při zastrašování posuňte ukazatel žízně vždy o 1 úroveň méně než obvykle. Tzn., že posunete pouze ukazatel hladu, ukazatel žízně se neposouvá. **POZOR! Tuto výhodu můžete použít pouze jednou za tah.**



K hodnotě hmotnosti na vaší desce herbivorů vždy přičtete 1. Vaše celková hmotnost se vypočítá sečtením všech ikon hmotnosti +1, které máte k dispozici, a hodnoty hmotnosti na vaší desce herbivorů.



Vaše skupina herbivorů obdrží 1 akci „přesun“ navíc v každém tahu. Platí to pouze

pro akci „přesun“, nikoli „migrace“. Tento dodatečný pohyb můžete provést kdykoli během svého tahu.



Vaše skupina herbivorů obdrží 1 akci „přesun“ navíc, ale pouze pokud se vaše figurka přesune na políčko s travním biotopem.



Vaše skupina herbivorů obdrží 1 akci „přesun“ navíc, ale pouze pokud se vaše figurka přesune na políčko s vodou.



Při provedení akce „přesun“ nemusíte posouvat ukazatel žízně.

**POZOR! Tuto výhodu můžete použít pouze tolikrát za tah, kolik těchto ikon máte k dispozici.**



Při provedení akce „migrace“ nemusíte posouvat ukazatel žízně. **POZOR! Tuto výhodu můžete použít pouze tolikrát za tah, kolik těchto ikon máte k dispozici.**



Ke své hodnotě kamufláže uvedené na vaší desce herbivorů vždy přičtete 1. Vaše celková hodnota kamufláže se vypočítá sečtením všech ikon kamufláže +1, které máte k dispozici, a vaší hodnoty kamufláže na desce herbivorů.



K hodnotě kamufláže na vaší desce herbivorů přičtete 2, pokud se vaše figurka nachází na políčku s bezpečným útočištěm.



Při zotavování se na políčku s bezpečným útočištěm můžete posunout ukazatel vitality o 1 úroveň navíc, a to za každou z těchto ikon, které máte k dispozici.



Při provedení akce „hnízdění“ posunete svůj ukazatel hladu dolů pouze o 1 úroveň.



Při provedení akce „hnízdění“ posunete svůj ukazatel žízně dolů pouze o 1 úroveň.



Při provedení akce „růst“ posunete svůj ukazatel žízně dolů pouze o 1 úroveň. **POZOR! Tuto výhodu můžete použít tolikrát za tah, kolik těchto ikon máte k dispozici.**



Při provedení akce „růst“ posunete svůj ukazatel hladu pouze o 1 úroveň. **POZOR! Tuto výhodu můžete použít pouze tolikrát za tah, kolik těchto ikon máte k dispozici.**



uspořádání boxu





@mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT

© 2024 MNKY Entertainment, Nizozemsko  
© 2024 REBO International CZ spol. s r.o.,  
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1  
nebo@rebo.cz

[www.mnkyentertainment.cz](http://www.mnkyentertainment.cz)

Vývoj: MNKY Entertainment  
Ilustrace: Joan Redondo



Z anglického překladu holandského  
originálu *Herbivores*  
Redakce: Kateřina Pospíšilová,  
Anna Řebíčková  
Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.  
1. vydání 2024  
004590701G  
Vyrobeno a vytištěno v Číně.  
Všechna práva vyhrazena

Žádná část tohoto produktu nesmí být  
reprodukována bez předchozího písem-  
ného souhlasu MNKY Entertainment.  
Společnost MNKY Entertainment vyví-  
nila tuto hru s maximální péčí, přesto  
nemůže nést odpovědnost za jakékoliv  
neblahé následky, ke kterým by mohlo  
vlivem hry nebo případných chyb v ní  
dojít.

**POZOR!** Hra obsahuje malé  
části, které by nejmenší děti  
mohly vdechnout či spolknout  
nebo se jimi zadusit. U dětí do  
tří let se při zacházení dopo-  
ručuje dohled dospělé osoby.  
Některé prvky hry se mohou  
lišit od obrázků v knižce  
s pravidly.