

Jezírko



Pravidla

Ve hře **Jezírko** budete vytvářet přirozené prostředí pro různé druhy žab. Musíte vybírat pečlivě, protože váš prostor bude omezený. Správnými kombinacemi druhů žab, potrav a prostředí můžete získat více bodů a stát se vítězem s nejrozmanitějším ekosystémem.

Jezírko se hraje na 15 kol, během nichž si každý hráč vytvoří vlastní mřížku patnácti karet. Každý typ karty má specifické podmínky, které se snažíte splnit, abyste získali vítězné body.

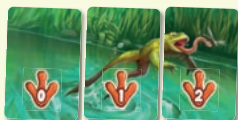
Komponenty



1 karta skákající žáby



20 karet potravy (5 pro každého hráče)



3 karty pohybu

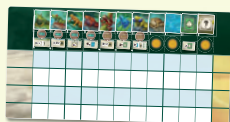


5 karet potravy pro skákající žábu



6 karet pro hru jednoho hráče

1 přehled bodování



1 bodovací blok



120 karet jezírka (95 karet žab a 25 karet prostředí)

Příprava hry:

1. Doprostřed herní plochy umístěte **5 karet potravy pro skákající žábu** a utvořte z nich řadu podle symbolu ve spodní části.
2. Umístěte **kartu skákající žáby** nad začátek řady.
3. Dobře zamíchejte balíček **karet jezírka** a umístěte ho na dosah všem hráčům.
4. Vezměte tři vrchní karty z **balíčku jezírka**, položte je vedle sebe lícem nahoru a vytvořte tak **nabídku karet**.
5. Umístěte **karty pohybu** v pořadí 0, 1 a 2 nad tři karty v nabídce.
6. Umístěte **bodovací kartu** vedle nabídky.
7. Každý hráč si před sebe položí **karty potravy** do řady v pořadí uvedeném ve spodní části karet. Ty slouží jako základ jezírka každého hráče a jako zdroj potravy pro žáby.
8. Každý hráč si poté dobere do ruky **3 karty z balíčku jezírka**.
9. Náhodně určete začínajícího hráče.



Na konci hry bude mít každý hráč před sebou jezírko tvořené patnácti kartami (tři řady po pěti kartách). Nad řadou karet potravy by proto měl každý hráč mít dostatek prostoru.

Průběh Hry

Jezírko se hraje na 15 kol, přičemž hráči se střídají od začínajícího hráče a pokračují po směru hodinových ručiček.

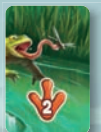
Ve svém tahu hráč provede následující kroky:

1. Vybere si **jednu kartu žaby** nebo **prostředí z nabídky** a vezme si ji do ruky.
2. Pokud byla karta pod kartou pohybu s hodnotou 1 nebo 2, posune kartu skákající žaby o 1 nebo 2 políčka dopředu po směru hodinových ručiček kolem řady potravy.
3. Ihned doplní novou kartu do nabídky.
4. Pak **vyloží jednu kartu z ruky** (může si vybrat jakoukoli kartu, včetně té, kterou si právě vzal z nabídky) a položí ji před sebe do jezírka, buď lícem nahoru, nebo lícem dolů.
5. Vyhodnotí všechny efekty, uvedené na kartě.
6. Ve hře poté pokračuje další hráč po levici.

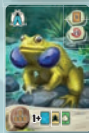
Hra končí, když má každý hráč před sebou vyložených 15 karet. Zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Vykládání karet

Hráč může kartu umístit kamkoli do svého jezírka. Karty nemusí být vedle již vyložených karet ani nemusí být vyloženy na žádné konkrétní místo. Po vyložení karty ji však hráč po zbytek hry nemůže přesunout.



Hráč si vybral kartu, která se nacházela pod kartou pohybu 2, a posunul kartu skákající žaby dopředu o dvě políčka po směru hodinových ručiček kolem řady karet potravy.



Karta skákající žaby musí vždy být u dvou sousedních karet potravy – umístěte ji tak, aby ležela nad hranicí mezi dvěma kartami.



Po přesunutí karty skákající žaby hráč doplní kartu do nabídky.



Poté vyloží jednu kartu do svého jezírka. Protože karta nemá žádný efekt, žádný se nespustí. Ve hře poté pokračuje hráč po jeho levici.

Karty

Balíček obsahuje karty žab a karty prostředí. Na kartách mohou být symboly potravy, okamžité efekty (na zeleném listu v pravém dolním rohu) nebo podmínky pro bodování na konci hry. Tyto prvky se mohou objevit na líci nebo rubu karet.

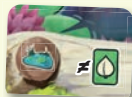
Ruby karet

Hráč může libovolnou kartu do svého jezírka vyložit lícem dolů jako **kartu vody**. Pokud tak učiní, získá okamžité efekty nebo symboly potravy vytištěné na rubu.

Karty prostředí

Karty prostředí fungují stejně jako karty žab – hráči si je mohou vzít a ve svém tahu je vyložit. Mohou poskytovat okamžité efekty nebo pomáhají plnit podmínky pro bodování.

Ve hře je pět různých typů prostředí. Čím více prostředí má hráč vyložených ve svém jezírku, tím více bodů může na konci hry získat.



To je uvedeno symbolem ve spodní části karet prostředí.

Symbol potravy



Symboly na rubu karty

Bodovací podmínky



V pravém horním rohu každé karty je uvedeno, co hráč získá, když kartu vyloží lícem dolů.



Karty prostředí mají v levém horním rohu tento symbol.

Efekt karty

Když hráč vyloží kartu, která má v pravém dolním rohu symbol listu, ihned po jejím vyložení vyhodnotí její okamžitý efekt.



Pohyb skákající žábou



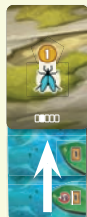
Když hráč vyloží kartu se symbolem pohybu skákající žábou, postupuje podle následujících kroků.

Pohne skákající žábou po směru hodinových ručiček o jedno nebo dvě políčka. Pokud dosáhne konce řady, pokračuje na spodní straně po směru hodinových ručiček.

Poté může pod každou ze dvou karet **potravy**, u kterých se skákající žába právě nachází, zasunout jednu kartu z ruky. Může si zvolit, zda kartu zasune pod obě karty, jen pod jednu, nebo pod žádnou.

Za každou zasunutou kartu získá na konci hry 1 bod za každý shodný symbol potravy v jezírku.

Zasouvání karet hráčům umožní použít přebytečné karty v ruce k získání bodů za symboly potravy ve svém jezírku na konci hry. Je dobré sledovat polohu skákající žaby a využít ji v nejvhodnější okamžik.



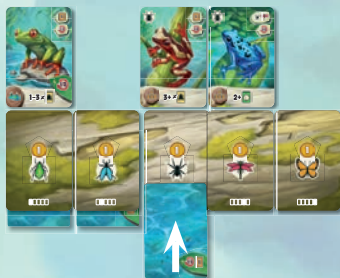
Poznámka: Hráč může zasunout libovolnou kartu z ruky, aniž by musel splňovat jakékoli jiné požadavky.



Hráč vyloží lícem dolů kartu s efektem pohybu skákající žaby.



Pohne skákající žábou o dvě políčka dopředu.



Protože už má ve svém jezírku dva symboly pavouka, rozhodne se jednu kartu zasunout pod kartu s pavoukem, aby na konci hry získal body. Rozhodne se, že pod kartu s vážkou kartu nezasune.

1

Dobrání karty/karet

Pokud hráč vyloží kartu s tímto efektem, dobere si do ruky uvedení počet karet (1, 2 nebo 3) z balíčku jezírka.

2

3

Před dobráním karty vždy nejprve doplní nabídku.



Efekt dobrání karty může být jak na rubu, tak na lici karet.

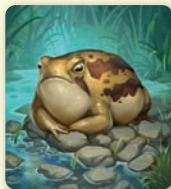
Speciální efekt zasunutí



Pokud hráč vyloží kartu otluky velkooké se speciálním efektem, vyhodnotí nejprve její speciální efekt zasunutí. Poté, pokud má karta v pravém dolním rohu také efekt na listu, vyhodnotí i tento efekt.



Hráč může zasunout jednu nebo dvě **libovolné** karty ze své ruky. Může je zasunout pod libovolnou kartu potravy. Tyto karty může zasunout pod různé druhy karet potravy.



Bodovací podmínky

Ve hře je osm různých druhů žab. Každý druh žáby má jedinečné bodovací podmínky, které se vyhodnotí na konci hry. Tyto podmínky jsou popsány na následujících stranách.

Populace žab

Žáby se rády shlukují do populací. Pokud hráč na konci hry splní bodovací podmínku určitého druhu žab, vyhledá skupiny (populace) vodorovně a svisle spojených karet žab tohoto druhu a každou populaci oboduje zvlášť podle její velikosti. **Viz přehled bodování.**



Při splnění bodovacích podmínek žabích druhů záleží na velikosti jejich populace. Čím větší je, tím více bodů přinese. Pokud má hráč v jezírku více samostatných populací, je každá z nich obodována samostatně.

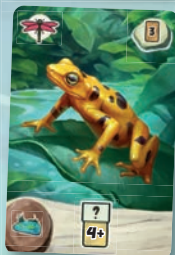


ROHATKA OZDOBNÁ: Hráč získá body za tuto žabu, pokud jeho jezírko obsahuje alespoň čtyři různé symboly potravy. Nezáleží, zda se symbol nachází na kartě položené lícem nahoru či dolů.

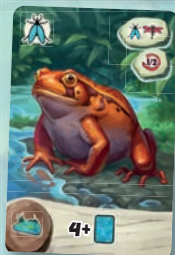
Poznámka: Symboly potravy v pravém horním rohu některých karet se nepočítají. Jedná se pouze o náhled zadní strany karty!



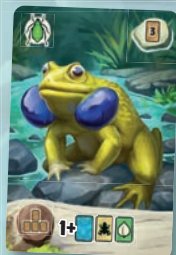
LISTOVNICE ČERVENOOKÁ: Hráč získá body za tuto žabu, pokud jeho jezírko obsahuje nejvýše tři různé druhy žab (včetně listovnice).



ATELOPUS PANAMSKÝ: Hráč získá body za tuto žabu, pokud má pod jednou svojí kartou potravy zasunuté alespoň čtyři karty.



PAROSNIČKA SRDÍČKOVÁ: Hráč získá body za tuto žabu, pokud má ve svém jezírku alespoň čtyři karty vyložené rubem (vodou) vzhůru. Tyto karty spolu nemusí sousedit ani nemusí sousedit s parosničkou.



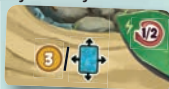
ROSNIČKA HNĚDOŽLUTÁ: Hráč získá body za tuto žábu, pokud s ní sousedí alespoň tři jiné různé druhy žab. Tuto podmínku musí splňovat celá populace – není nutné, aby ji splňovala každá žába z populace zvlášť.

PRALESNIČKA AZUROVÁ: Hráč získá body za tuto žábu, pokud s ní sousedí alespoň dvě libovolné karty prostředí. Tuto podmínku musí splňovat celá populace – není nutné, aby ji splňovala každá žába z populace zvlášť.

SKOKAN TYGROVITÝ: Hráč získá body za tuto žábu, pokud s ní sousedí alespoň jedna karta otočená rubem vzhůru, jedna karta žáby a jedna karta prostředí. Tuto podmínku musí splňovat celá populace – není nutné, aby ji splňovala každá žába z populace zvlášť.

OTYLKA VELKOOKÁ: Tyto žáby jsou samotářské a jako jediné netvoří populaci! Během hry poskytují okamžité výhody, ale tento druh sám o sobě na konci hry body nezískává. Některé karty však mají bodovací podmínky, které hráčům umožňují získat body i za samotářské žáby. Body se získávají pouze na základě konkrétní podmínky na kartě.

BODOVÁNÍ SAMOTÁŘSKÝCH ŽAB: Některé karty otylek velkookých mají specifické podmínky bodování, které se vztahují pouze na ně jako na jednotlivé karty.



3 body za každou sousední kartu vody.



3 body za každou sousední kartu prostředí.



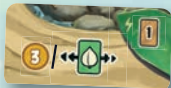
2 body za každou sousední kartu žáby.



2 body za každý různý symbol potravy na sousedních kartách.



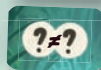
3 body za každou kartu vody ve stejné řadě jako tato žába.



3 body za každou kartu prostředí ve stejné řadě jako tato žába.



Na konci hry této kartě hráč přiřadí libovolný symbol potravy.



Na konci hry této kartě hráč přiřadí dva libovolné symboly potravy.



Tyto dva symboly v levém dolním rohu karet udávají, zda se bodovací podmínka vztahuje na všechny karty v jezírku, nebo zda musí sousedit s konkrétním druhem.



Konec hry a bodování

Hra končí, když poslední hráč umístí svou patnáctou kartu do svého jezírka. Poté hráči spočítají získané body a postupně je zapisou do bodovací tabulky podle bodovací karty.



Bodování:

1. Hráči sečtou body získané za každou žabí populaci. Nejprve vyhodnotí každou žabí populaci zvlášť podle bodovací tabulky na bodovací kartě.
2. Poté přičtou body za samotářské žáby, pokud nějaké mají.
3. Poté přičtou body na kartách vody.
4. Poté přičtou body za různé karty prostředí podle bodovací karty.
5. Nakonec přičtou body za karty zasunuté pod kartami potravy. Za každou svoji zasunutou kartu získá hráč na konci hry 1 bod za každý shodný symbol potravy ve svém jezírku.

Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů!

V případě shody vyhrává hráč, kterému v ruce zůstalo více karet. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězství je sdílené.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ: Hráč ukončil hru s jezírkem vyobrazeným vpravo. Nyní si sečte získané body.

1a Za jednu rohatku ozdobnou získá **5 bodů**. Je splněna podmínka, že v jezírku musí být alespoň čtyři různé druhy potravy.

1b Za dvoučlennou populaci pralesniček azurových získá **0 bodů**, protože tato populace nesousedí se dvěma kartami prostředí, takže nesplňuje podmínku.

1c Za čtyřčlennou populaci rosníček hnědožlutých získá **32 bodů**, protože tato populace sousedí se třemi různými druhy žab.

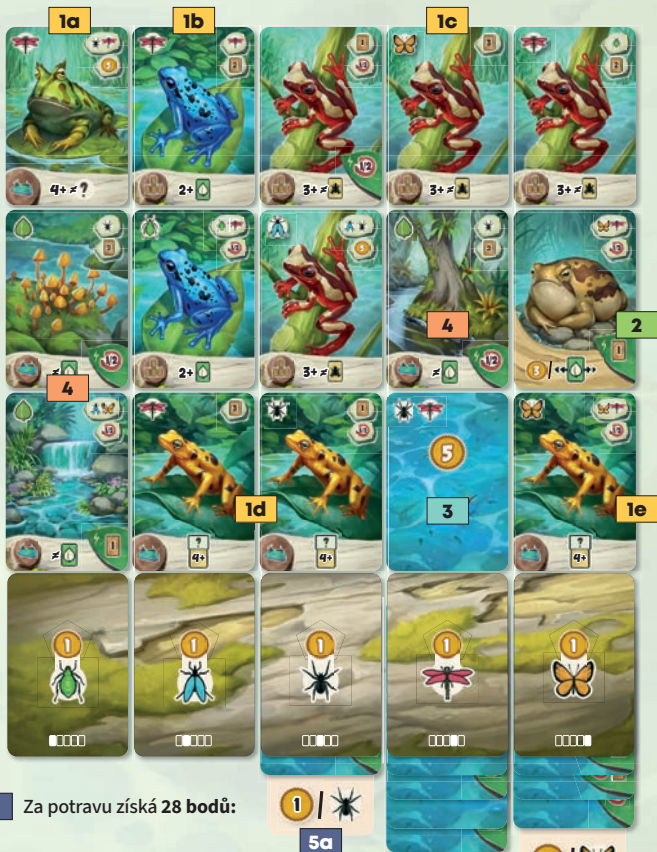
1d Za dvoučlennou populaci ate-lopů panamských získá **12 bodů**, protože má pod kartou vážky zasunuté čtyři karty.

1e Za jednoho samostatného ate-lopa panamského v pravém dolním rohu jezírka získá **5 bodů**, protože podmínka je splněna, jak víme z předchozího bodu.

2 Za samotářskou otylku velkorohou získá **6 bodů** protože v její řadě jsou dvě karty prostředí.

3 Za jednu kartu vody získá **5 bodů**, uvedených na kartě.

4 Za tři různá prostředí získá **21 bodů**.



5 Za potravu získá **28 bodů**:

5a 2 symboly pavouka × 1 karta zasunutá pod pavoukem = 2 body.

5b 5 symbolů vážky × 4 karty zasunuté pod vážkou = 20 bodů.

5c 2 symboly motýla × 3 karty zasunuté pod motylem = 6 bodů.

Hráč získal celkem **114 bodů**.

Hra jednoho hráče

Během přípravy zamíchejte 6 karet pro jednoho hráče a vytvořte balíček soupeře – Žabáka. Hru zahájí hráč. Poté se s žabákem střídá po tazích, dokud oba neprovedou 15 tahů.

Žabák nastaví jezírko – pouze si bere karty z nabídky a přesouvá kartu skákající žaby.

Na začátku Žabákova tahu otočte vrchní kartu jeho balíčku a vyhodnoťte ji:

- Číslo určuje, o kolik políček se skákající žaba posune (jedná se o celkové číslo, které se nepřičítá k hodnotě karty pohybu nad nabídkou).
- Obrázek ve spodní části karty určuje, kterou kartu si Žabák vezme z nabídky.

Po otočení šesté karty vezměte všech šest karet pro jednoho hráče, zamíchejte je a vytvořte nový balíček pro zbývajících Žabákovy tahy.

Na konci hry porovnejte získané body s tabulkou úspěchů a zjistěte, jaké úrovně jste dosáhli. Snažte se zlepšovat a dostat se co nejvýše.

Počet políček, o která se skákající žaba posune.



Karta, kterou Žabák odstraní z nabídky.

V každém Žabákově tahu vyhodnoťte nejprve vrchní část a poté spodní část karty. Poté doplňte kartu do nabídky a proveďte svůj tah.

Tabulka úspěchů

Body	Žabí hodnost
140+	Vrchní kvákal
130–139	Žaborozený
120–129	Žabí stehýnko
110–119	Pulec
100–109	Flákač
0–99	Trubadúr



REXHRY

Autor hry: Tomáš Holek

Ilustrace: Jiří Kůs

Grafická úprava: Michal Peichl

Vývoj hry: Milan Zborník, Michal Peichl, Petr Plášil, Štěpán Peterka
www.pinktroubadour.eu • info@pinktroubadour.eu

Překlad a sazba: Vladimír Smolík • **Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

Redakce: Daniel Knápek a Jan Březina

www.rexhry.cz • obchod@rexhry.cz