DIVOKÁ SERENGETI

Autor hry
GUNHO KIM

Umělecký vedoucí
HANI CHANG

Ilustrace
SOPHIA KANG

Vývoj hry
MINHO KIM

Redakce
LUCYA HYUSEUNG LEE
SCOTT DEGENKOLB
ROMIN POUL
TAEHO KIM

Překlad
RADKA ČÍŽKOVÁ
ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ
BLS & REXHRY.CZ

REŽISÉRŮM A REŽISÉRKÁM Z CELÉHO SVĚTA!

Vítejte v Serengeti. V jedné z nejcennějších přírodních památek, kde se pasou, loví a množí miliony divokých zvířat. PLANETA REX, největší a nejznámější nezisková vědecká organizace na světě, vyhlašuje soutěž pro podporu ochrany životního prostředí. Zveme VÁS a další talentované režiséry, abyste natočili ten nejbáječnější přírodovědný dokument všech dob – Divoká Serengeti. Všem dáme férovou šanci. Objevte vzácná zvířata, zachyťte nevídané záběry, chytře využijte své prostředky a natočte nejvelkolepější a nejkrásnější dokument. Ale pamatujte, pouze jeden film bude vybrán, aby se promítal na stříbrných plátnech po celém světě!

ČÁSTI HRY

Mapa

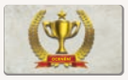
Deska akcí

Skála věků

168 karet záběrů

12 karet velké migrace

14 karet specialistů



12 destiček ocenění

4 karty nápovědy

1 pravidla

50 žetonů mincí

40 žetonů filmových efektů

40 žetonů krmení

4 skórovací žetony

8 žetonů uzamčení

4 lišty videogalerie

1 strom – žeton prvního hráče

3 lvi

3 levharti

3 krokodýli

3 šakali

3 hyeny

3 supi

Zoborožec k označení probíhajícího kola

3 žirafy

3 sloni

3 nosorožci

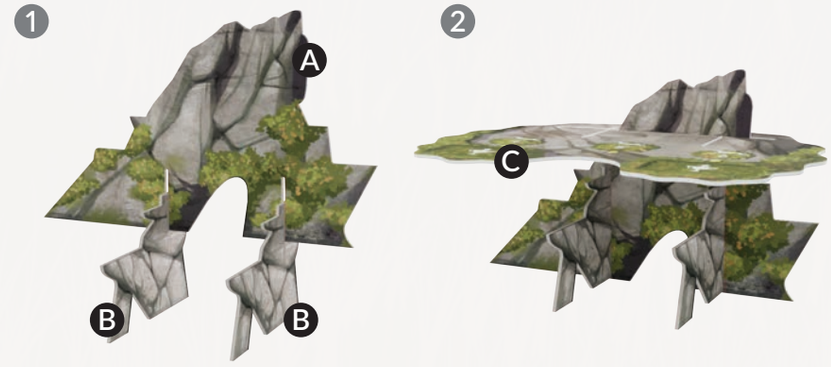
3 gazely

3 pakoni

3 zebry

8 kamer
(ve 4 barvách – po 2 pro každého hráče)

Sestavení Skály věků



1 Zasuňte skálu A do obou stojánků B.

2 Shora na ni nasuňte větší spodní patro C, dokud nezůstane upevněno na stojáncích.

3 Stejným způsobem nasuňte menší horní patro D.

Sestavení žetonu prvního hráče

Shora zasuňte část stromu E do části F a obě upevněte do stojánku G.

Pokud na celou Skálu věků nemáte dostatek místa nebo vám nejde složit, můžete jen položit obě patra na sebe.

PŘÍPRAVA HRY

Ukázka přípravy hry pro 2 hráče.

1. Mapa je oboustranná, hráči si tedy mohou vybrat, na které straně chtějí hrát. Obě strany jsou stejně složité, ale terén je poskládaný jinak. Vyberte, na které straně budete hrát, a položte mapu doprostřed stolu.

2. Položte **desku akcí** vedle mapy a na ni následujícím způsobem vyskládejte zvířata:
   - a Lvy, levharty a krokodýly do části predátorů.
   - b Žirafy, slony a nosorožce do části velkých savců.
   - c Šakaly, hyeny a supy do části mrchožroutů.
   - d Gazely, zebry a pakoně do části migrujících býložravců.

3. **Žetony uzamčení** zakryjte políčka akcí podle počtu hráčů:
   - 1 nebo 2 hráči: zakryjte všechna políčka označená 3H a 4H.
   - 3 hráči: zakryjte všechna políčka označená 4H.
   - 4 hráči: nezakrývejte žádná políčka.

4. Důkladně zamíchejte balíček karet záběrů a připravte je následovně:
   - e Balíček záběrů: balíček položte lícem dolů.
   - f Nabídka karet záběrů: Viditelně vyskládejte 6 karet, které budou tvořit nabídku.
   - g Odkládací balíček: Poblíž ponechejte místo na odkládací balíček.

5. **Skálu věků** položte poblíž herního plánu.
   - h Zoborožce k označení probíhajícího kola postavte na značku prvního kola.
   - i Zamíchejte destičky ocenění, náhodně 2 vyberte a položte lícem nahoru na příslušná místa na skále. Zbylé destičky vraťte zpátky do krabice.

6. Zamíchejte **karty velké migrace** a položte je lícem dolů vedle Skály věků.

7. Položte **žetony mincí** j, **krmení** k, **filmových efektů** l a **skórovací žetony** m tak, aby na ně všichni hráči dosáhli. Tyto žetony tvoří společnou zásobu.

8. Každý hráč si vybere barvu a vezme si **dvě kamery**. Jednu z nich položí na políčko 0 na bodovací stupnici. Druhou kameru si nechá u sebe.

9. Každý hráč si vezme **lištu videogalerie** příslušné barvy a položí ji před sebe. Barvou lišty je barva na jejích symbolech.

10. Každý hráč si vezme 8 karet záběrů z balíčku a **vybere si z nich 4**, ostatní odloží na odkládací balíček.

    Pokud chcete hrát pokročilejší variantu hry, v tomto kroku si také vyberte karty specialistů (viz strana 14).

11. Každý hráč dostane do prvního kola **6 mincí**.

12. Hráč, který jako poslední viděl dokument o přírodě, začíná hru. Vezme si **žeton prvního hráče** (strom) a položí ho před sebe.

CÍL HRY

Cílem hry **Divoká Serengeti** je mít na konci hry nejvíce vítězných bodů. Vítězné body se značí symbolem hvězdičky ★.

Bodovací stupnice

Na bodovací stupnici hráči pomocí kamery označují dosažené vítězné body.

Kamery

Každý hráč má dvě kamery. Jednu používá k označení dosaženého počtu vítězných bodů na stupnici, pomocí druhé vykonává jednotlivé akce na desce akcí.

PRŮBĚH HRY

- V jedné partii hry **Divoká Serengeti** se hraje přesně **6 kol**.
- V každém kole se hráči střídají v tazích **po směru hodinových ručiček**. Ve svém tahu vykonávají základní akce, za které platí 1 až 2 mince.
- **Vynechání tahu:** Pokud hráč nemůže nebo nechce v určitém kole vykonat už žádné akce, může **vynechat svůj tah**. Tím se vzdá všech dalších akcí do konce kola.
- Kolo skončí, jakmile vynechají tah všichni hráči.
- Po skončení každého kola následuje příprava dalšího kola.
- Hra končí po šestém kole a vyhrává hráč s nejvyšším počtem ★.

Konec hry

PŘEHLED PRAVIDEL

1. Na každé kartě záběru je znázorněno schéma rozestavení zvířat v tomto záběru. Podaří-li se vám zvířata na mapě uspořádat podle tohoto schématu, natočíte záběr a za splněnou kartu získáte ★ nebo jinou odměnu.

2. Zvířaty na mapě hráči pohybují pomocí akcí, v nichž se střídají. Akci provedete tak, že svoji kameru přesunete na políčko příslušné akce na desce akcí.
3. Když jsou zvířata ve stejném postavení jako ve schématu na kartě, hráč může natočit záběr, splnit kartu a přesunout ji mezi natočená videa pod lištu videogalerie.
4. Za splněnou kartu hráč dostane ★ nebo jiné prostředky a zároveň si započítá symboly z pravého horního rohu karty. Tyto symboly poskytují další výhody (viz strana 10).
5. Symboly se navzájem ovlivňují. Hráči tedy musí zvolit správnou strategii a sbírat takové symboly, které se vhodně doplňují, aby z nich získali co nejvíce výhod a bodů.

A. ZÁKLADNÍ AKCE

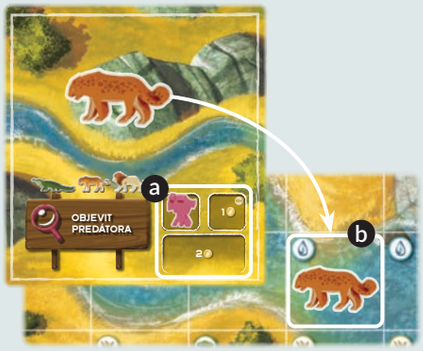
- Během každého kola se hráči střídají v provádění základních akcí.
- Základní akci hráč provede tak, že **přesune svoji kameru na políčko akce na desce akcí, kterou chce provést, a zaplatí počet mincí uvedený na políčku.**
- Hra umožňuje 8 různých základních akcí.

Políčko akce

1 Objevit predátora

- Vyberte si zvíře z části predátorů a umístěte je na prázdné pole na mapě dle svého výběru.
- V této části můžete vybrat lva, levharta nebo krokodýla.

PŘÍKLAD



a Přesuňte svoji kameru na prázdné políčko akce *Objevit predátora* a zaplaťte tolik mincí, kolik je na políčku napsáno. Pokud kameru umístíte tak, jak je znázorněno na obrázku, zaplatíte 1 minci.

b Vezměte vybrané zvíře (zde levhart) a postavte je na prázdné pole na mapě.

2 Objevit velkého savce

- Vyberte si zvíře z části velkých savců a umístěte je na prázdné pole na mapě dle svého výběru.
- V této části můžete vybrat žirafu, slona nebo nosorožce.

3 Objevit mrchožrouta

- Vyberte si zvíře z části mrchožroutů a umístěte je na prázdné pole na mapě dle svého výběru.
- V této části můžete vybrat šakala, hyenu nebo supa.

4 Objevit migrujícího býložravce

- Vyberte si zvíře z části migrujících býložravců a umístěte je na prázdné pole na mapě dle svého výběru.
- V této části můžete vybrat gazelu, zebru nebo pakoně.

5 Výměna zvířat

- Vyberte dvě jakákoliv zvířata na mapě a vyměňte jejich pozice.
- Tuto akci nemůžete provést v prvním kole.

6 Přesun zvířete o 1–3 pole

- Vyberte jakékoli zvíře na mapě a přesuňte je až o 3 pole.
- Tuto akci nemůžete provést v prvním kole.
- **Není možné přesunout zvíře diagonálně.**
- Přesun musí proběhnout najednou. Není možné například přesunout zvíře o 2 pole, splnit kartu záběru a poté přesunout zvíře ještě o 1 pole.

PŘÍKLAD

a Přesuňte svoji kameru na prázdné políčko akce *Přesun zvířete o 1–3 pole* a zaplaťte tolik mincí, kolik je na políčku napsáno. Pokud kameru umístíte tak, jak je znázorněno na obrázku, zaplatíte 1 minci.

b Vezměte vybrané zvíře (zde levhart) a přesuňte je na prázdné pole na mapě.

POZOR

Hráči mohou přesouvat zvíře přes pole, kde už další zvíře je, nemohou ale na takovém poli svůj tah skončit. Na každém poli může být právě jedno zvíře.

7 Dobrat 1 kartu záběru z nabídky

- Vezměte si libovolnou z 6 karet záběrů v nabídce.
- Hráči si mohou vzít více karet, pokud za každou další kartu zaplatí další minci.
- Poté, co si hráč vezme všechny karty, které chtěl, doplňte do nabídky karty z balíčku, aby jich bylo znovu 6. Hráč si nemůže doplněné karty koupit hned, musí počkat do příštího tahu.
- Pokud v balíčku záběrů není dost karet, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte nový dobírací balíček záběrů.

PŘÍKLAD

Pokud chcete koupit 3 karty, přesuňte svoji kameru na políčko akce *Dobrat 1 kartu záběru z nabídky* a zaplaťte tolik mincí, kolik je na políčku napsáno (1) a 1 za každou další kartu (tedy 2). Zaplatíte tak celkem 3.

8 Obnovit nabídku a dobrat si 1 kartu

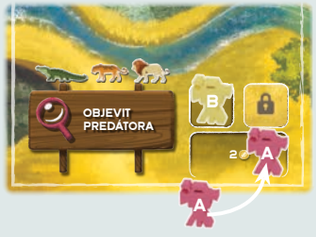
- Odložte na odkládací balíček všech 6 karet, které jsou právě v nabídce. Z balíčku záběrů otočte 6 nových karet a vyskládejte z nich novou nabídku.
- Z nové nabídky si vezměte 1 kartu.
- Opět můžete využít možnost koupit více karet, každou za 1 další minci.
- Na konci tahu doplňte nabídku z balíčku záběrů tak, aby v ní opět bylo 6 karet.

NATÁČECÍ PLÁN

- Karty záběrů, které si vyberete na začátku kola nebo doberete pomocí příslušné akce, zařadíte do svého natáčecího plánu. To znamená, že karty **vyložíte viditelně před sebe lícem nahoru**.
- Pokud se vám podaří karty záběrů z natáčecího plánu splnit, přesunete je pod lištu videogalerie také lícem nahoru (viz strana 9).
- **Na konci svého tahu může mít hráč ve svém natáčecím plánu maximálně 8 karet záběrů.** Má-li jich více, musí nadbytečné karty buď odložit, nebo vyměnit za mince (2 karty za 1).

OMEZENÍ POLÍČEK AKCÍ

- Na **plně ohraničené políčko akce** se může postavit pouze jedna kamera. Na políčku s **částečným ohraničením** může být umístěno kamer neomezené množství naráz.
- Kamera zůstává na políčku až do další hráčovy akce.
- V následujícím tahu mohou hráči vykonat stejnou akci, ale **nemohou použít políčko akce, na němž už jejich kamera stojí**. Musí tedy kameru přesunout na jiné volné políčko.



PŘÍKLAD 1

Hráč A chce vykonat akci *Objevit predátora*, jenže políčko akce s 1 je už obsazené hráčem B. Hráč A tedy musí svoji kameru umístit na políčko akce se 2 (a za požadovanou akci zaplatit 2).

PŘÍKLAD 2

Ve svém minulém tahu hráč zahrál akci *Objevit predátora* za 1 . Pokud bude chtít tuto akci v dalším tahu zopakovat, musí svoji kameru přesunout na jiné volné políčko, tedy to se 2 (a zaplatit 2).

TIP Akce, které stojí 2 , jsou poměrně drahé a doporučujeme je hrát pouze tehdy, když je to nezbytně nutné.

B. VOLNÉ AKCE

Za volné akce se neplatí žádné mince a hráč jich **ve svém tahu může provést, kolik chce**.

V **Divoké Serengeti** můžete provádět 3 typy volných akcí:

- **Odložit nenatočené karty záběrů.** Hráči mohou **odložit 2 karty záběrů na odkládací balíček, a získat tak 1** . Pokud hráč odloží jen 1 kartu, nedostane nic. Natočené karty záběrů se odložit nedají.
- **Natočit záběr** (viz strana 9). Pokud jsou zvířata na mapě postavena stejně jako ve schématu na kartě záběru, hráč může kartu splnit a přesunout ji pod lištu videogalerie. Ve svém tahu mohou hráči natočit tolik záběrů, kolik chtějí.
- **Použít žeton krmení nebo filmových efektů** (viz strana 8). Ve svém tahu mohou hráči použít tolik žetonů, kolik chtějí.

C. VYNECHÁNÍ TAHU

- Hráč **vynechá tah**, pokud už mu nezbývají žádné mince nebo si už nepřeje provést v aktuálním kole žádnou akci.
- Hráč **nemůže vynechat tah**, pokud má 3 nebo více .
- Pokud hráč vynechal tah, **nemůže už po zbytek kola provádět základní ani volné akce**.
- Hráč, který vynechal tah, nenechává svoji kameru na desce akcí, ale vezme si ji k sobě. V následujícím kole je mu opět k dispozici.
- Ostatní hráči pokračují ve hře.
- Kolo končí ve chvíli, kdy tah vynechají všichni hráči.

Hráči natáčí záběry z karet ve svém natáčecím plánu a dostávají za ně odměny. Hráč může záběr natočit, kdykoli během svého tahu uspořádá zvířata na mapě podle požadovaného schématu.

1. **Schéma záběru:** Aby hráč mohl natočit záběr, zvířata musí být na mapě uspořádána podle tohoto schématu.
2. **Typ záběru:** Ve hře existují 3 typy záběrů podle toho, jakým způsobem na nich mají být zvířata uspořádána.
3. **Odměna:** Tuto odměnu dostane hráč jednou, okamžitě po natočení záběru.
4. **Symboly:** Různé kombinace symbolů generují výhody a/nebo body v průběhu celé hry (viz strana 10).
5. **Doplňující text:** Každá karta záběru obsahuje nějakou zajímavost o zvířatech žijících v Serengeti. Tento text nijak neovlivňuje průběh hry.

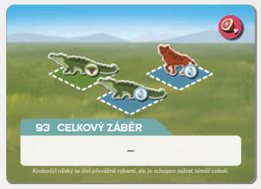
TYP ZÁBĚRU

Ve hře jsou tři různé typy karet záběrů zachycující zvířata v různém rozestavení.

CELKOVÝ ZÁBĚR

Aby hráč mohl natočit celkový záběr, zvířata na mapě **musí být umístěna v polích označených stejným terénem jako na kartě.**

U tohoto typu záběrů nezáleží ani na pořadí ani na tom, jak blízko nebo daleko od sebe zvířata jsou.



PŘÍKLAD

K natočení tohoto záběru potřebujete umístit jednoho krokodýla do lesů, druhého krokodýla do vody a zároveň jednu hyenu do vody.

TERÉNY

Na mapě najdete 4 různé typy terénu: **pastviny**, **lesy**, **vodu** a **skaliska**. Pokud je ve schématu záběru u některého zvířete vyobrazen symbol nějakého terénu, zvíře musí být umístěno na pole se stejným terénem.

Pastviny

Lesy

Voda

Skaliska

PANORAMATICKÝ ZÁBĚR

Aby hráč mohl natočit panoramatický záběr, zvířata na mapě **musí být umístěna v jedné řadě a ve stejném pořadí jako na kartě.**

Řada musí být rovná a počítá se jak svislá, tak vodorovná. Zvířata ale **nesmí být postavena v diagonále.**

Nezáleží na tom, jak blízko nebo daleko od sebe zvířata jsou, na směru, kterým řada vede, ani jestli jsou mezi nimi ještě další zvířata. Pořadí ale musí být zachováno.

Lev, krokodýl a nosorožec tvoří jednu řadu odspoda nahoru. Slon, který je mezi nimi, nijak nebrání natočení záběru.

Lev, krokodýl a nosorožec tvoří jednu řadu zprava doleva.

PŘÍKLAD

K natočení tohoto záběru potřebujete umístit do řady lva, krokodýla a nosorožce ve zmíněném pořadí. Nosorožec musí být rovněž umístěn na pastvinách, jak značí symbol.

DETAILNÍ ZÁBĚR

Aby hráč mohl natočit detailní záběr, zvířata na mapě **musí být umístěna v 8 polích přímo sousedících s prostředním zvířetem.**

Prostřední zvíře

Zvíře nahoře znázorňuje zvíře, které musí být uprostřed.

PŘÍKLAD

V tomto záběru je prostředním zvířetem žirafa a ve čtverci v její blízkosti musí být umístěn lev a levhart. Žirafa také musí být umístěna ve vodě a levhart na pastvinách, jak značí jejich symboly.

PROSTŘEDKY

- Ve hře mohou hráči používat 2 typy prostředků, které jim pomohou v natáčení. Jsou to **žetony krmení** a **žetony filmových efektů.**
- **Použití žetonů je volná akce.** Pokud má hráč žetony, může je použít kdykoli BĚHEM SVÉHO TAHU.
- Použité žetony vraťte do společné zásoby.
- Žetony můžete získat jako odměnu při natočení některých záběrů anebo pomocí příslušných symbolů v průběhu hry (viz strana 10).

Žeton krmení

Krmení umožňuje přesunout libovolné zvíře o 1 pole. Přesouvat se může pouze svisle nebo vodorovně, diagonální přesun není možný.

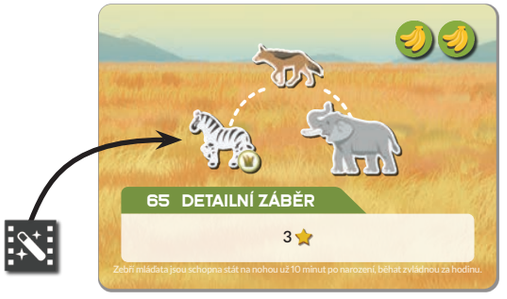
Žeton filmových efektů

S pomocí filmových efektů můžete ignorovat jeden symbol s označením terénu v jednom záběru.

PŘÍKLADY

Když během svého tahu použijete 3 žetony krmení, můžete přesunout lva o 2 pole a slona o 1 pole.

Abyste natočili tento záběr, musí být 1 gazela, 1 šakal a 1 zebra umístěni každý na skaliscích. Pokud použijete žeton filmových efektů na zebru, může být umístěna v libovolném typu terénu, gazela a šakal ovšem musejí stále být na skaliscích. Ignorovat můžete pouze symbol terénu, zebra ale pořád musí být někde na mapě. Žeton filmových efektů potom vraťte do společné zásoby.



Abyste natočili tento záběr, musí být 1 slon a 1 zebra umístěni ve čtverci okolo šakala. Zebra také musí být umístěna na pastvinách. Pokud použijete žeton filmových efektů na zebru, může být umístěna v libovolném typu terénu, musí ale stále sousedit se šakalem. Žeton filmových efektů potom vraťte do společné zásoby.

NATOČENÍ ZÁBĚRU

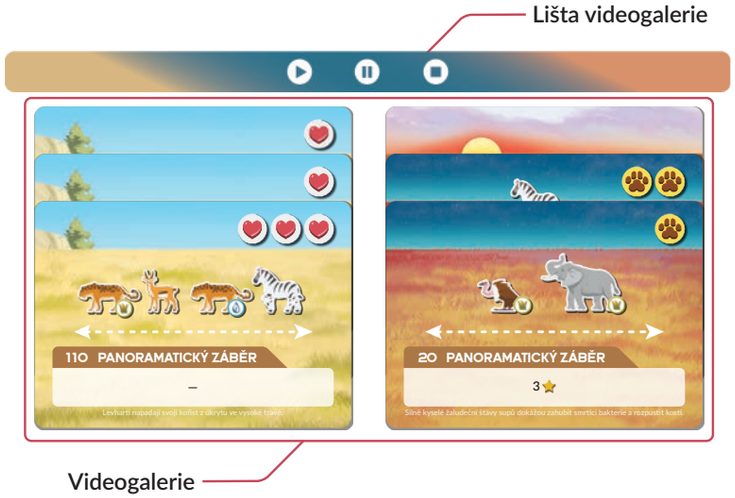
- Odměnu hráč dostane okamžitě po natočení záběru. Poté kartu natočeného záběru přesunou do **videogalerie**.
- Natočení záběru je volná akce, hráč ji tedy může provést kdykoli během svého tahu. Pokud splňuje podmínky, může natočit tolik záběrů, kolik bude chtít.
- Hráči mohou natáčet záběry POUZE BĚHEM SVÝCH TAHŮ.
- Přestože jsou splněny podmínky na kartě, hráč se může rozhodnout záběr nenatočit nebo jej natočit později. Odměny získá až v době, kdy záběr natočí a přesune do videogalerie.

TIP U některých karet záběrů je klíčové správné načasování. Dobře si promyslete, kdy je chcete natočit, a maximalizujte tak získané odměny.

VIDEOGALERIE

- Do své videogalerie přesunujete již natočené záběry.
- Karty pod lištu videogalerie skládejte přes sebe, ale tak, aby symboly v jejich horní části zůstaly viditelné.

TIP Během hry se vám bude hodit, když stejné symboly vytřídíte k sobě.



ODMĚNY

Odměny hráči dostávají okamžitě po natočení záběru. Vyplacení odměny se nedá nijak pozdržet.

Vezmi si žeton či žetony krmení.

Vezmi si žeton či žetony filmových efektů.

Připočti si vítězné body.

Odměny z těchto symbolů závisí **na počtu stejných symbolů v hráčově videogalerii**. Více o symbolech se dočtete na následující stránce.

Za natočení tohoto záběru dostanete jeden žeton krmení.

Za natočení tohoto záběru dostanete 3 ★.

Na některých kartách se odměna počítá podle počtu nasbíraných symbolů ve vaší videogalerii.

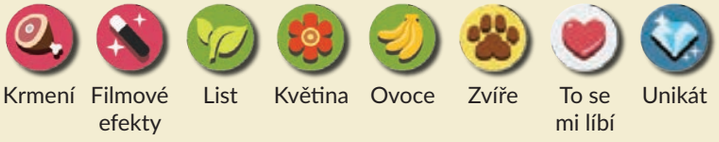
Počet nasbíraných symbolů .

Za natočení tohoto záběru si přičtěte ★ za každý symbol ve vaší videogalerii. Pokud máte 7 , získáváte 7 ★.

04 KARTY ZÁBĚRŮ

SYMBOLY

- Symboly najdete v pravém horním rohu karty záběru. Některé karty jich mají více, některé nemusí mít žádné.
- Když hráč natočí kartu záběru se symboly a umístí ji do videogalerie, získává z ní výhody po zbytek hry.
- Ze symbolů na kartách záběrů v natáčecím plánu hráči žádné výhody nezískávají.
- Na kartách můžete najít celkem 8 typů symbolů:



Krmení | Filmové efekty | List | Květina | Ovoce | Zvíře | To se mi líbí | Unikát

POZNÁMKA Symbolům na kartách ve vaší videogalerii říkáme nasbírané symboly.

SYMBOLY PROSTŘEDKŮ

- Za nasbírané symboly prostředků dostanete ve fázi přípravy dalšího kola žetony krmení nebo filmových efektů.
- Symboly prostředků (krmení či filmových efektů) mají červené pozadí.

1 Krmení

Každý nasbíraný symbol krmení vám přidá 1 žeton krmení v každé fázi přípravy dalšího kola.

PŘÍKLAD
Pokud jste nasbírali 2 symboly krmení, při přípravě dalšího kola dostanete 2 žetony krmení.

2 Filmové efekty

Každý nasbíraný symbol filmových efektů vám přidá 1 žeton filmových efektů v každé fázi přípravy dalšího kola.

PŘÍKLAD
Pokud jste nasbírali 2 symboly filmových efektů, při přípravě dalšího kola dostanete 2 žetony filmových efektů.

! SYMBOLY A ŽETONY

Symboly krmení a filmových efektů jsou v červeném kolečku, kdežto žetony krmení a filmových efektů jsou vyříznuté z kartonu přímo ve svém tvaru.

Symbol krmení | Symbol filmových efektů | Žeton krmení | Žeton filmových efektů

TIP Záběry se symboly prostředků je výhodné natáčet na začátku hry.

SYMBOLY ROSTLIN

Planeta REX uděluje symboly rostlin filmařsky zajímavým záběrům. Symbol listu uděluje nejvíce inspirativním záběrům, symbol květiny za skvělé řemeslné zpracování a symbol ovoce za nejkreativnější řešení záběrů.

3 List | 4 Květina | 5 Ovoce

- Symboly rostlin jsou: list, květina a ovoce.
- Hráč získává ⭐, když natočí záběr s odměnou za posbírané symboly rostlin.
- Hráči si mohou vybrat, který ze symbolů rostlin chtějí sbírat, a pak za ně získávat ⭐. Na některých kartách se odměna počítá podle jednoho typu symbolů.

Dokončené záběry ve videogalerii

Právě jste natočil záběr 128. Počet vašich nasbíraných symbolů rostlin je 16 a 1 (karta 128 se počítá také). U této karty si vyberete, který typ symbolu použijete pro výpočet odměny. Nejvyšší počet bodů dostanete za , takže vyberete . To znamená 16 nasbíraných symbolů + 2 = 18 ⭐.

TIP Symbolů rostlin sbírejte co nejvíce. Nezapomeňte ale ve správnou chvíli natočit záběr, pomocí něhož nasbírané symboly také přeměníte na body. Načasování je tady velmi důležité.

DALŠÍ SYMBOLY

6 Zvíře

Symboly zvířat se přičítají ke zvířatům, která se vyhodnocují při udílení ocenění. Více o udílení ocenění naleznete na straně 12.

PŘÍKLAD
Vyhodnocujete-li v rámci ocenění žirafy, pořadí hráčů se určuje podle počtu žiraf v jejich videogalerii. K počtu žiraf se přičítá právě počet nasbíraných symbolů zvířat. Pokud jste nasbírali 3 symboly zvířat, budou se v této soutěži počítat jako 3 žirafy.

7 To se mi líbí

Planeta REX uděluje symboly všem záběrům, u nichž předpokládá významný dosah na sociálních sítích.

- Na základě nasbíraného počtu dostane každý hráč na konci hry určitý počet .

POČET	3	4	5	6	7	8	9	10
ODMĚNA	7	10	14	19	25	33	41	50

- Na rozdíl od symbolů rostlin hráči už nemusí natáčet žádný záběr, který by nasbírané symboly přeměnil na body.
- Hráči nedostávají za pouhé 1 nebo 2 .

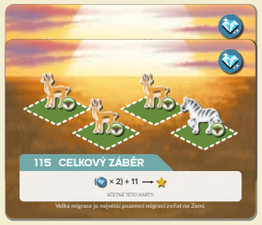
PŘÍKLAD

Pokud se vám podaří nasbírat 14 , získáte 50 za 10 a dalších 10 za 4 (dle tabulky). Kdybyste nasbírali pouze 11 , opět dostanete 50 za 10 , ale za 1 další už nedostanete nic. Celkem tedy dostanete jen 50 .

8 Unikát

Planeta REX uděluje symboly těm nejsložitějším záběrům. Zařaďte do svého filmu materiál, který nenatočí každý, a vytvořte unikátní dokument.

- Symbol najdete jen na těch nejsložitějších kartách záběrů.
- V základní verzi hry je pouze 6 . Proto jejich sbíráním dosáhnete na nejvyšší odměny.
- Počet , které díky získáte, záleží na počtu dalších ve vaší videogalerii.



Dokončené záběry ve videogalerii

Právě jste natočil záběr 108 a ve videogalerii máte už 2 – se záběrem 108 máte tedy celkem 3 . Výpočet tedy je: (3 × 2) + 11 = 17 .

BODOVACÍ ŽETONY

Líc

Rub

Bodovací stupnice končí na čísle 100. Pokud hráč dosáhne více než 100 vítězných bodů, dostane bodovací žeton a položí ho vedle stupnice. Kamerou dál označuje dosažené body přes 100.

Kdyby hráč přesáhl 200 bodů, bodovací žeton otočí na stranu s 200.

TIP

Základní tipy pro začátečníky.

1. **Vymyslete si strategii na začátku hry a držte se jí.**

   Prohlédněte si 8 karet, ze kterých si na začátku vybíráte, společnou nabídku karet záběrů a svého specialistu (viz strana 14). Rozmyslete si, které symboly pro vás bude výhodné a/nebo snadné sbírat a které asi budou sbírat vaši soupeři. Která uspořádání zvířat zvládnete postavit na mapě najednou? Můžete například sbírat některý ze symbolů rostlin nebo „to se mi líbí“. Také se můžete zaměřit na destičky ocenění a vyhrát obě soutěže.

   Strategii si opravdu rozmyslete už na začátku hry, ať víte, na které karty záběrů se zaměřit. Je ale možné, že ji budete v průběhu hry muset trochu pozměnit, abyste dosáhli co největšího počtu bodů, a takto vám zbude prostor na manévrování.

2. **Jednoduché záběry nemusí být vždy to pravé.**

   Vyvarujte se náhodného natáčení snadných záběrů. Obvykle s nimi nedosáhnete potřebného množství bodů. Často natočením jednoho pečlivě vybraného záběru v souladu se svou strategií můžete získat mnohem více bodů než natočením 3–4 náhodných záběrů.

3. **Nedržte se zkrátka při hledání nových záběrů.**

   V **Divoké Serengeti** je velmi důležité najít ty správné záběry, které natočíte. Nebojte se využívat akce *Obnovit nabídku a dobrat si 1 kartu* a *Dobrat 1 kartu záběru z nabídky* a také možnost odložit 2 nenatočené karty záběrů za 1 minci. Udělejte tyto akce klidně několikrát, dokud nenajdete ty pravé karty.

05 PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Když všichni hráči vynechají svůj tah nebo už nemají peníze, kolo končí a začíná fáze přípravy dalšího kola. Ta se skládá z následujících **kroků A až F**.

Před začátkem prvního kola příprava neprobíhá. Instrukce pro první kolo najdete v části *Příprava hry* (viz strana 3).

A. POSUŇTE ZOBOROŽCE OZNAČUJÍCÍHO PROBÍHAJÍCÍ KOLO

Posuňte zoborožce na značku dalšího kola.

B. UDÁLOSTI

Než začne kolo, mohou nastat různé události. V různých kolech jsou události různé:

PŘED KOLEM	UDÁLOST	SYMBOL
1	–	–
2	–	–
3	–	–
4	1. Předání prvního ocenění (a) 2. Velká migrace	
5	Velká migrace	
6	1. Předání druhého ocenění (b) 2. Velká migrace	

1 PŘEDÁNÍ OCENĚNÍ

- Ocenění se předává za vítězství v soutěži o největší počet určitého druhu zvířat ve videogalerii.

  - Na destičce ocenění je určen druh zvířete, jejž hráči v soutěži sbírají.
  - Hráči náhodně vyberou dvě destičky ocenění při přípravě hry (viz strana 3).
- Během hry proběhnou 2 ceremonie předání ocenění.
  - První předávání ocenění proběhne před začátkem 4. kola podle destičky ocenění (a).
  - Druhé předávání ocenění proběhne před začátkem 6. kola podle destičky (b).
- Každý hráč si spočítá soutěžní zvířata v natočených záběrech ve své videogalerii a přičte počet nasbíraných .

POZNÁMKA 1 se počítá jako 1 zvíře a započítává se do obou soutěží. Pokud je první soutěž před započetím 4. kola vyhlášena o největší počet zeber, všechny se počítají jako zebry. A pokud druhá soutěž před 6. kolem je vyhlášena o největší počet žiraf, počítáte tyto symboly tentokrát jako žirafy.

- Hráč s nejvyšším počtem zvířat a vyhrává první místo. Hráč s druhým největším počtem vyhrává druhé místo. Ocenění za třetí místo se neuděluje.
  - **První místo:** Počet zvířat (včetně) × 2 = počet .
  - **Druhé místo:** Počet zvířat (včetně) × 1 = počet .

Dokončené záběry ve videogalerii

Pokud je vyhlášena soutěž o nejvyšší počet lvů, spočítejte lvy a ve svojí videogalerii. V natočených záběrech máte 3 lvy a 3 . Do soutěže se tedy zapojíte s celkovým počtem 6 lvů. Pokud je 6 lvů více, než má kterýkoli jiný hráč, vyhráli jste 1. místo. Získáváte tedy 6 × 2 = 12 .

- Pokud se o první místo dělí dva hráči, ocenění za první místo dostávají oba. To stejné platí v případě, že se dva hráči dělí o druhé místo.

PŘÍKLAD

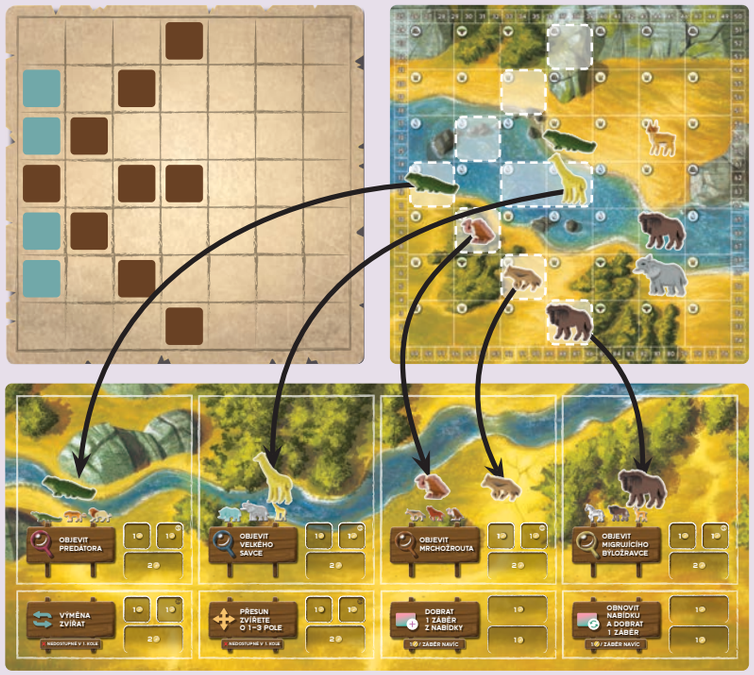
HRÁČ	POČET ZVÍŘAT	UMÍSTĚNÍ	ODMĚNA
Hráč A	6	1. místo	12
Hráč B	6	1. místo	12
Hráč C	5	2. místo	5
Hráč D	3	–	0

05 PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

② VELKÁ MIGRACE

V obdobích sucha můžete v Serengeti vidět rozlehlá stáda zvířat, jak překonávají neuvěřitelné vzdálenosti při pátrání po vodě a potravě. Miliony pakoňů a stovky tisíc zeber, gazel a antilop v krajině tvoří dechberoucí podívanou.

- Velká migrace nastává před započetím 4., 5. a 6. kola. Tato kola jsou na Skále věků označena symbolem migrace.
- Když nastane migrace, vezměte jednu kartu z balíčku karet velké migrace a podívejte se na ni.
- Mřížka na kartě znázorňuje mapu. Pokud jsou na vybarvených polích nějaká zvířata, **musíte je z mapy odebrat a umístit zpět na jejich místa na desce akcí.**
- Pokud hrají 1 až 3 hráči, odeberte pouze zvířata na hnědě vybarvených polích. Pokud ale hrají 4 hráči, odstraňte zvířata z hnědě i modře vybarvených polí.



Pokud vás hraje 1 až 3, odeberte z mapy zvířata, která stojí na hnědě vybarvených polích a vraťte je zpátky na jejich místa na desce akcí.

C. OBNOVENÍ NABÍDKY KARET ZÁBĚRŮ

Odložte na odkládací balíček všech 6 karet z nabídky. Z balíčku záběrů otočte 6 nových karet a vyskládejte z nich novou nabídku. Pokud v balíčku záběrů není dost karet, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte nový dobírací balíček záběrů.

D. DOBÍRÁNÍ NOVÝCH KARET

Každý hráč si vezme 4 karty záběrů z balíčku a vybere si z nich 1, 3 ostatní karty odloží na odkládací balíček.

Pokud si hráč chce ponechat více karet záběrů, za každou další zaplatí 1. Jestliže by si například chtěl ponechat všechny 4 karty, zaplatí 3.

TIP Nezapomeňte, že v natáčecím plánu může být jen 8 karet. Pokud jich budete na konci svého tahu mít víc, musíte je odložit.

E. ODMĚNY

Mince: Každý hráč obdrží mince podle následující tabulky.

KOLO	1	2	3	4	5	6
MINCE	6	6	6	7	7	7

Prostředky: Hráči obdrží žetony krmení a filmových efektů za každý nasbíraný symbol a ve své videogalerii.

PŘÍKLAD

Pokud hráč nasbíral 1 a 1 v prvním kole, ve fázi přípravy druhého kola obdrží 6, 1, a 1.

F. POSUN ŽETONU PRVNÍHO HRÁČE

Předejte strom představující žeton prvního hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Tento hráč začíná další kolo.

Žeton prvního hráče

06 KONEC HRY

- Hra končí po šestém kole.
- Hráči spočítají své získané v průběhu hry, připočtou za a, pokud je použili, také za karty specialistů (viz strana 14).
- Hráč, který má nejvíce, vyhrál.
- Pokud mají hráči stejný počet, vyhrává ten, který má ve své videogalerii více natočených záběrů. Pokud mají i stejně záběrů, o vítězství se podělí.

07 POKROČILÁ VARIANTA HRY

Varianta hry se specialisty je určena pro pokročilejší hráče. Přidává do hry další možnosti, jak získat vítězné body. Úplným začátečníkům se specialisty hrát nedoporučujeme.

KARTY SPECIALISTŮ

Každý hráč začíná hru s kartou specialisty, která mu dodává speciální schopnosti.

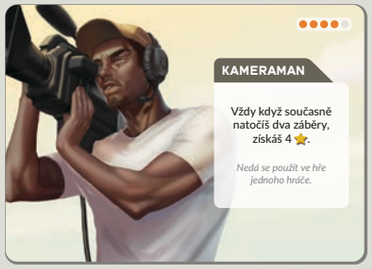
PŘÍPRAVA

- Během kroku 10 při přípravě hry (viz strana 3) si každý hráč vezme 3 karty specialistů a vybere si z nich jednu.
- **Obtížnost:** Stupeň obtížnosti je zobrazen v pravém horním rohu každé karty. 1 je nejjednodušší a 5 nejsložitější. Se specialistou obtížnosti 5 může hráč nahrát nejvyšší počet bodů, ale není to snadné.
- Vybrané karty specialistů hráči vyloží před sebe viditelně, lícem nahoru.

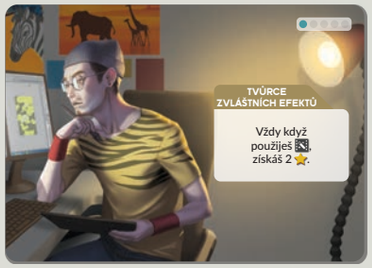
TIP Na začátku hry zároveň obdržíte 8 karet záběrů a 3 karty specialistů, abyste si z nich vybrali. Je tedy důležité vybrat si takového specialistu, který se vhodně doplňuje s vašimi kartami záběrů.

PRAVIDLA

- Schopnosti specialistů platí po celou hru.
- Není možné se karty specialisty nijak zbavit.



Když hráč natočí dva záběry zároveň, kameraman mu dá 4 ★. Záběry musí natočit opravdu zároveň, nesmí mezi nimi být žádná další (ani volná) akce. Pokud by hráč natočil zároveň 3 či více záběrů, pořád dostane pouze 4 ★.



Tvůrce zvláštních efektů přidává 2 ★ pokaždé, když hráč použije žeton filmových efektů.

Karta celebrity dává hráči ★, když natočí záběr, který na sobě nemá žádné symboly. Záleží ale, kolik už nasbíral symbolů .

PŘÍKLAD

Pokud máte nasbíraných 9 , pokaždé, když natočíte záběr bez symbolů, dostáváte 2 ★.

Fotografka umí změnit na . Kdykoli počítáte nasbírané , můžete 4 (hrají-li 1–2 hráči) nebo 3 (hrají-li 3–4 hráči) počítat jako další . Na konci hry se všechny opět počítají jako .

PŘÍKLAD

Pokud hrajete ve dvou a ve videogalerii máte 8 a 2 , můžete si každé 4 započítat jako 1 . Počítáte si tedy celkem 4 .

Vypravěč přidává hráči ★ na konci hry. Za každou jednu sadu 4 , 1 a 1 dostane hráč 12 ★ (hrají-li 1–2 hráči) nebo 10 ★ (hrají-li 3–4 hráči).

PŘÍKLAD

Pokud hrajete ve dvou a ve videogalerii máte 12 , 4 a 3 , máte 3 sady. Na konci hry si tedy můžete přičíst 3 × 12 = 36 ★.

Dobrodruh přidává na konci hry hráči ★ na základě počtu natočených záběrů.

Záleží také na počtu hráčů. Hráč nedostane žádné ★, pokud natočil více než 19 (1–2 hráči) nebo 20 (3–4 hráči) záběrů.

TIP Čím méně natočíte záběrů, tím více dostanete ★. Vybírejte si proto záběry, které jsou sice složitější, ale dostanete za ně větší odměny.

Ve hře jednoho hráče nebo kooperativní variantě hry si vyberete jeden z 6 scénářů. Každý scénář určuje **cílové skóre** pro jednotlivá kola i pro celou hru. Hráč nebo hráči vyhrají, pokud se jim podaří dosáhnout tolika vítězných bodů, aby **splnili cíle pro jednotlivá kola** i pro **konec hry**. Hra končí v okamžiku, kdy se některý z těchto cílů nepodaří splnit.

PŘÍKLAD

Řekněme, že ve dvou hráčích hrajete scénář 5. Cíl prvního kola tedy je, že oba hráči dohromady musí mít natočených 5 nebo více záběrů. Pokud má hráč A na konci kola 2 natočené záběry a hráč B 1 záběr, mají dohromady jen 3 natočené záběry, cíl nesplnili a hra končí.

Ve hře jednoho hráče nebo kooperativní variantě hry je nutné hrát s kartami specialistů (kromě scénáře *Výzva*). Na začátku hry si každý hráč vybere specialistu na základě scénáře, který se bude hrát.

HRA JEDNOHO HRÁČE

PŘÍPRAVA

- Před přípravou hry si hráč vybere, který scénář bude hrát.
- **Před čtvrtým krokem** přípravy hry (viz strana 3) náhodně vyberte dvě zvířata z každé části na desce akcí a umístěte těchto osm zvířat na libovolná pole na mapě (dle svého výběru).
- Během kroku 10 si hráč vybere libovolnou z karet specialistů.

PRAVIDLA

- Hráč může provádět jakékoli akce, nejsou tu žádné kamery dalších hráčů, které by mu v tom bránily.
- Nabídka karet záběrů se ve hře jednoho hráče sestává z 8 karet (ne z 6), takže při čtvrtém kroku přípravy hry (viz strana 4) vyskládejte nabídku z 8 karet. To stejné platí pro akci *Obnovit nabídku a dobrat 1 kartu*.
- Ocenění po čtvrtém a šestém kole se ve hře jednoho hráče neudílí za nejvyšší počet natočených zvířat, ale hráč musí nasbírat minimální počet zvířat (včetně 🐾). Pokud se mu to nepovede, automaticky dostává odměnu za druhé místo.
- Minimální počet zvířat pro první ocenění (před 4. kolem): 4 nebo více.
- Minimální počet zvířat pro druhé ocenění (před 6. kolem): 8 nebo více.

KOOPERATIVNÍ VARIANTA

PŘÍPRAVA

- Před přípravou hry si hráči vyberou, který scénář budou hrát.
- Během kroku přípravy hry číslo 10 (viz strana 3) si hráči vyberou karty specialistů, s nimiž chtějí hrát.

PRAVIDLA

- Vítězné body, které hráči společně nahráli, se označují pouze jednou kamerou. Pravidla pro používání kamer na desce akcí zůstávají stejná jako ve standardní variantě hry.
- Pokud hráči překročili hranici 100 ⭐, přidají druhou kameru, kterou označí stovky.

PŘÍKLAD

Pokud jste dohromady nahráli 340 bodů, položte jednu kameru na číslo 3 a druhou na číslo 40.

- Žetony prostředků a karty si hráči nemohou vzájemně vyměňovat.

SCÉNÁŘE

1 VLÁDNÍ DOTAČNÍ PROGRAM

Gratulujeme, byli jste vybráni do vládního dotačního programu pro přírodovědné dokumenty. Abyste získali vládní podporu, musí váš film dosáhnout stanovené úrovně kvality.

Na konci hry hráč či hráči zvítězí, pokud dosáhli více bodů, než stanovuje cílové skóre.

	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
CÍLOVÉ SKÓRE	150 ⭐	330 ⭐	615 ⭐	815 ⭐

NA KONCI KOLA	Celkový počet bodů musí být roven nebo vyšší:			
	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
KOLO 1	5 ⭐	10 ⭐	15 ⭐	20 ⭐
KOLO 2	15 ⭐	30 ⭐	45 ⭐	60 ⭐
KOLO 3	35 ⭐	70 ⭐	105 ⭐	150 ⭐
KOLO 4	75 ⭐	150 ⭐	225 ⭐	340 ⭐
KOLO 5	120 ⭐	240 ⭐	380 ⭐	560 ⭐

2 NAPJATÝ ROZPOČET

Jste právě uprostřed příprav k odjezdu do Serengeti, když vtom vám zazvoní telefon. Financování vaší filmařské výpravy je ohroženo a nevíte, kolik peněz budete mít v rozpočtu. Budoucnost je nejistá, bude třeba šetřit, kde se dá.

Na konci hry hráč či hráči zvítězí, pokud dosáhli více bodů, než stanovuje cílové skóre.

	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
CÍLOVÉ SKÓRE	160 ⭐	350 ⭐	640 ⭐	855 ⭐

NA KONCI KOLA	Celkový počet žetonů krmení a filmových efektů ve společné zásobě všech hráčů musí být roven nebo vyšší:			
	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
KOLO 1	1	2	3	4
KOLO 2	2	3	5	7
KOLO 3	3	7	10	13
KOLO 4	4	9	13	17
KOLO 5	5	10	15	20

3 IMPROVIZAČNÍ FILMOVÁ SOUTĚŽ

Na poslední chvíli jste se dozvěděli, že Planeta REX vyhlásila improvizační filmovou soutěž. Není času nazbyt, takže je třeba vyrazit do divočiny a točit. Věřte svým filmařským instinktům a improvizujte. Určitě se vám podaří natočit ten nejlepší dokument, který ohromí odbornou porotu.

Na konci hry hráč či hráči zvítězí, pokud dosáhli více bodů, než stanovuje cílové skóre.

	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
CÍLOVÉ SKÓRE	170 ★	370 ★	670 ★	895 ★

NA KONCI KOLA	Celkový počet nenatočených záběrů ve všech natáčecích plánech musí být menší nebo roven:			
	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
KOLO 1	3	6	9	12
KOLO 2	3	6	9	12
KOLO 3	3	6	9	12
KOLO 4	3	6	9	12
KOLO 5	3	6	9	12

4 PŘÍSNĚ TAJNÉ

Natáčení je asi v polovině, když se do vaší lokace přiřítí cizí filmový štáb. Jsou to Ohnivci. Nechvalně známá parta, která krade ostatním filmařům nápady a nejlepší záběry. Musíte je přechytračit a dokončit dokument tak, aby vám jej neokopírovali.

Na konci hry hráč či hráči zvítězí, pokud dosáhli více bodů, než stanovuje cílové skóre.

	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
CÍLOVÉ SKÓRE	180 ★	385 ★	690 ★	920 ★

NA KONCI KOLA	Celkové skóre musí být nižší nebo rovno:			
	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
KOLO 1	0 ★	0 ★	2 ★	3 ★
KOLO 2	3 ★	6 ★	9 ★	12 ★
KOLO 3	6 ★	12 ★	18 ★	24 ★
KOLO 4	15 ★	30 ★	60 ★	80 ★
KOLO 5	50 ★	100 ★	180 ★	240 ★

5 EKOLOGICKÝ PRŮZKUM

V Serengeti byl zaznamenán ohromný úbytek zvířecí populace. Planeta REX vás požádala, abyste se pokusili odhalit příčinu. Nasbírejte co nejvíce záběrů.

Na konci hry hráč či hráči zvítězí, pokud dosáhli více bodů, než stanovuje cílové skóre.

	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
CÍLOVÉ SKÓRE	190 ★	400 ★	710 ★	950 ★

NA KONCI KOLA	Celkový počet natočených záběrů ve videogaleriích musí být roven nebo vyšší:			
	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
KOLO 1	3	5	8	10
KOLO 2	5	9	16	22
KOLO 3	8	16	28	38
KOLO 4	14	28	46	58
KOLO 5	19	37	61	78

6 VELKÁ VÝZVA

Ověřte si, jakých cílů jste schopni dosáhnout. V tomto scénáři není žádné cílové skóre na konci hry ani na konci kola. Pouze se smíte rozhodnout, zda budete hrát se specialisty, či nikoli. Výsledný počet bodů určí vaši úroveň.

BEZ SPECIALISTŮ				
ÚROVEŇ	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
UBOHÁ	100 ★	230 ★	450 ★	600 ★
BĚŽNÁ	110 ★	250 ★	480 ★	640 ★
DOBRÁ	130 ★	290 ★	540 ★	720 ★
SKVĚLÁ	140 ★	310 ★	570 ★	760 ★
VYNIKAJÍCÍ	160 ★	350 ★	630 ★	840 ★
DOKONALÁ	180 ★	390 ★	690 ★	920 ★

SE SPECIALISTY				
ÚROVEŇ	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
UBOHÁ	120 ★	270 ★	510 ★	680 ★
BĚŽNÁ	130 ★	290 ★	540 ★	720 ★
DOBRÁ	160 ★	350 ★	630 ★	840 ★
SKVĚLÁ	170 ★	370 ★	660 ★	880 ★
VYNIKAJÍCÍ	190 ★	410 ★	720 ★	960 ★
DOKONALÁ	210 ★	450 ★	780 ★	1 040 ★