



POLÁRNÍ ZÁŘE



T **ULIKKO**, ohnivá liška, žije skrytě se suými druhy hluboko u lesích dalekého severu. Legenda praví, že když běží a prodírá se skrze nízké větve a keře, její ocas vytváří jiskry, které stoupají k nebi, a tak se rodí polární záře. Prozkoumejte tyto mytické lesy a odhalte tajemství posvátných zvířat!

CÍL HRY

Při prozkoumávání mytické krajiny přidávejte na svou desku hráče dílky **LESA**. Vybírejte dílky moudře, abyste splnili cíle a umístili své žetony. Vítězem se stává hráč, který jako první umístí všechny své žetony **ZVÍŘAT** a **ŘEKY**.

HRA OBSAHUJE

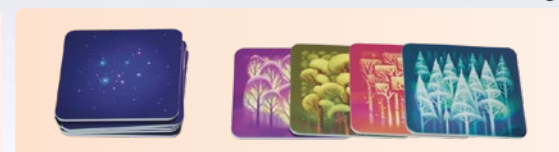
1 centrální desku



8 dílků **polární záře**



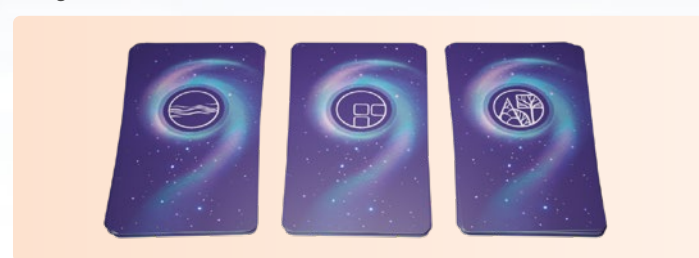
12 neutrálních dílků **lesa** (3 od každé barvy)



4 karty **symbolů**



29 karet **krajin** (tři druhy odlišené podle rubů: 8 karet řeky, 12 karet barev, 9 karet tvarů)



Pro každého hráče:

1 deska hráče



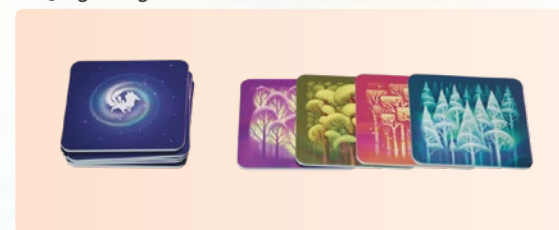
12 žetonů **zvířat**



6 žetonů **řeky**



set 12 dílků **lesa** (3 od každé barvy) se stejným symbolem zvířete na zadní straně



POZNÁMKA: Každá deska hráče je tvořena mřížkou 20 políček. Na každém políčku je jeden ze čtyř symbolů, přičemž každý symbol se na desce objevuje přesně pětkrát. Rozmístění symbolů se na každé desce hráče liší.



PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vybere desku hráče **1** a umístí ji před sebe. Vedle desky si hráč položí 12 žetonů **ZVÍŘAT** **2** (stejně zvíře jako má na své desce) a 6 žetonů **ŘEKY** **3**. Ty budou tvořit jeho zásobu žetonů pro tuto hru.
- Pak si hráči vezmou 12 dílků **LESA** se stejným zvířetem jako na desce hráče. Tyto dílky zamíchají a položí lícem dolů vedle své desky **4**. Tvoří osobní zásobu hráče.
- Položte centrální desku **5** doprostřed stolu tak, aby na ni každý dosáhl.
- Samostatně zamíchejte 3 druhy karet **KRAJIN** **6**. Náhodně vezměte jednu kartu od každého druhu a vyložte je lícem uzhůru. Zbytek karet vraťte zpět do krabice (v této hře už nebudou potřeba).

POZNÁMKA: Pro prvních pár her doporučujeme odstranit karty **KRAJIN** s tímto symbolem. Tyto karty můžete použít, jakmile se s hrou blíže seznámíte.



- Položte 4 karty **SYMBOLŮ** **7** vedle karet **KRAJIN**.
- Vyložte 8 dílků **POLÁRNÍ ZÁŘE** **8** do 4 hromádek podle barvy. U každé barvy položte oba dílky lícem nahoru (aktivní stranou), přičemž dílek s označením „3“ položte na dílek s označením „4“.
- Vezměte 12 neutrálních dílků **LESA**. Náhodně vyberte pět z nich a usuňte je do centrální desky z boků, čímž vytvoříte kříž **9**. Dílek uprostřed bude skrytý. Poté si každý hráč náhodně vybere jeden dílek ze zbývajících neutrálních dílků lesa a položí ho na libovolné políčko své desky **10**. Zbývajících neutrálních dílků **LESA** vraťte zpátky do krabice, aniž byste se na ně podívali.
- Hru začíná nejmladší hráč.

A teď můžete začít hrát!

POZOR: Pokud dílek vyčnívá z centrální desky, může zabránit usunutí ostatních dílků. Pokud je usouvání obtížné, zkontrolujte, zda jsou všechny dílky správně zarovnané s centrální deskou. Jestliže se dílek zasekne uprostřed, na zadní straně desky je otvor, který vám pomůže dílek posunout.



PRŮBĚH HRY

Začíná první hráč a dále se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu proved'te všechny následující akce v tomto pořadí:

- 1• Vysuňte dílek lesa z centrální desky.
- 2• Položte dílek na svou desku hráče.
- 3• Zkontrolujte splnění cíle.

1• VYSUŇTE DÍLEK LESA Z CENTRÁLNÍ DESKY

A• Otočte urční dílek **LESA** ze své zásoby.

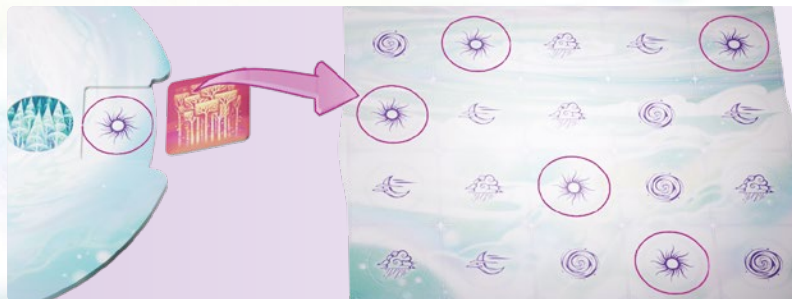


B• Zasuňte dílek ze strany centrální desky do jednoho ze čtyř otvorů, čímž se z druhé strany vysune jiný dílek lesa. Tento dílek si uvezměte.



2• POLOŽTE DÍLEK LESA NA SVOU DESKU HRÁČE

A• Položte dílek **LESA**, který jste právě vysunuli z centrální desky, na svou desku hráče. Musíte ho umístit na prázdné políčko se stejným symbolem, jaký je zobrazen na straně centrální desky, odkud jste dílek vysunuli.



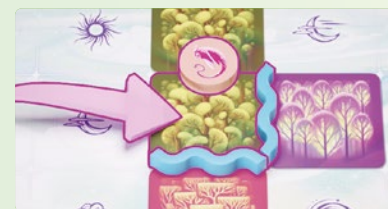
POZOR: Pokud na vaší desce není žádné prázdné políčko s odpovídajícím symbolem, musíte místo umístění dílek lesa odhodit.

B• Pokud právě položený dílek **LESA** sousedí s jiným dílkem, můžete mezi ně umístit žeton ze své zásoby:

- 1 žeton **ŘEKY**, když jsou dílky lesa rozdílné.
- 1 žeton **ZVÍŘETE**, když jsou dílky stejné.

Během jednoho tahu můžete umístit více žetonů. Žetony naopak umístit nemůžete, pokud dílek nesousedí s jiným dílkem nebo pokud už nemáte žádný žeton požadovaného typu.

PŘÍKLAD: Lucka položila dílek vedle tří dalších, z nichž jeden je stejný. Umístila tedy jeden žeton **ZVÍŘETE** a dva žetony **ŘEKY**.



Můžete se také rozhodnout žeton mezi dva dílky neumístit, například z důvodu snahy o splnění jednoho z cílů uvedených na **straně 5**. Ale poté už není možné rozhodnutí změnit a umístit žeton dodatečně.

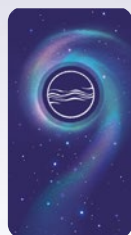
3 • ZKONTROLUJTE SPLNĚNÉ CÍLE

Po umístění dílku **LESA** zkontrolujte, jestli jste splnili některý z cílů na kartách **KRAJIN**, kartách **SYMBOLŮ** nebo dílků **POLÁRNÍ ZÁŘE**.

Pokud jste v jednom tahu splnili více cílů, aplikujte všechny jejich efekty.

A • Karty krajiny

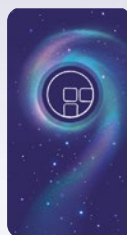
3 typy karet **KRAJIN** jsou náhodně vybrány na začátku každé hry.



1 karta **ŘEKY**



1 karta **BARVY**

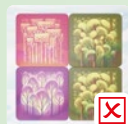


1 karta **TVARU**

Každá karta **KRAJINY** ukazuje konkrétní uspořádání dílků, které musíte na své desce hráče mít, abyste splnili cíl. Uspořádání dílků může být na desce různě natočené, ale nelze ho zrcadlově převrátit.



PŘÍKLAD: Pro splnění tohoto cíle jsou platná následující čtyři uspořádání dílků.



Toto uspořádání není platné, protože je zrcadlově převrácené.

Pokud se vám podařilo vytvořit stejné uspořádání dílků na své desce hráče, splnili jste tento cíl. Okamžitě umístěte dva své žetony **ZVÍŘAT** (nebo jen jeden, pokud je to váš poslední) na odpovídající kartu **KRAJINY** na políčko se svým zvířetem.

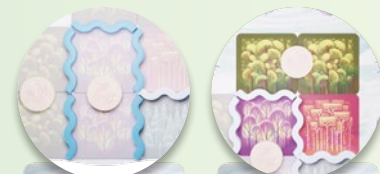
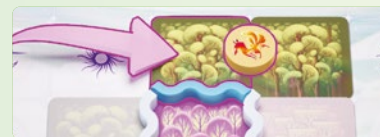
Každý hráč může splnit cíl každé karty **KRAJINY** pouze jednou.

Podrobnosti o kartách krajiny najdete na straně 7.

PŘÍKLAD: Terka umístila zelený dílek **LESA** tak, že může položit jeden žeton **ŘEKY** a jeden žeton **ZVÍŘETE**. Tím splnila hned dva cíle najednou – na kartě **ŘEKY** a kartě **BARVY**.

Položí dva žetony **ZVÍŘAT** na kartu **ŘEKY**, kde už má Lucka umístěné dva své.

Nicméně Terka splnila cíl karty **BARVY** v minulém tahu, nemůže tedy už žádný svůj další žeton **ZVÍŘETE** přidat.



B • Karty symbolů

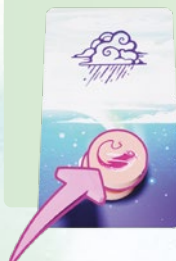
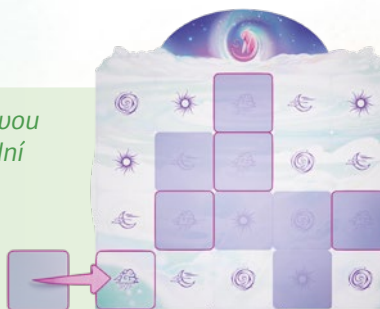


Čtyři karty **SYMBOLŮ** se využívají každou hru a představují čtyři různé symboly na desce hráče.

Pokud zakryjete všech pět políček daného **SYMBOLU** na své desce hráče jako první, splníte tím cíl karty **SYMBOLU**. Umístěte okamžitě až dva žetony **ZVÍŘAT** na tuto kartu.

Na rozdíl od karet **KRAJIN** může cíl každé karty **SYMBOLU** splnit pouze jeden hráč.

PŘÍKLAD: Lucka umístila dílek na svou desku hráče a tím zakryla poslední viditelný symbol.



Jako první hráč, který zakryl všechny symboly, umístí dva žetony **ZVÍŘAT** na kartu daného **SYMBOLU**. Tento cíl už není dostupný pro další hráče.

C • Dílky polární záře



V krabici najdete 8 dílků **POLÁRNÍ ZÁŘE**, dva pro každou barvu lesa.

U každé barvy platí: První hráč, který má na své desce hráče tři dílky **LESA** této barvy, získá dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** této barvy s označením „3“.

Když jiný hráč umístí čtyři dílky **LESA** této barvy, vezme si dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** s označením „4“ u dané barvy.

DŮLEŽITÉ! Hráči nesmí mít 2 dílky **POLÁRNÍ ZÁŘE** stejné barvy. Když má hráč dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** „3“ už si nesmí užít dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** „4“ ve stejné barvě. Dílek si může užít jiný hráč, který bude mít 4 dílky lesa této barvy.

Když získáte dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE**, umístěte ho vedle své desky, aktivní stranou nahoru. Efekt dílku **POLÁRNÍ ZÁŘE** můžete využít kdykoli během svého tahu, ale jen jednou za hru. Po použití otočte dílek rubovou stranou nahoru.

Efekty dílků polární záře jsou vysvětleny na straně 8.

PŘÍKLAD: Lucka umístila čtvrtý oranžový dílek. Ale už má oranžový dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** s označením „3“, tedy nic si nebere. Když je Terka na tahu, umístí také čtvrtý oranžový dílek lesa. Získá tak dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** s označením „4“, který může použít později ve hře.

KONEC HRY

Jsou dva způsoby ukončení hry:

1. **Některý z hráčů umístí všechny své žetony ZVÍŘAT a ŘEKY.** Dokončete rozehrané kolo tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů.
2. **Po odehrání dvanáctého kola – tj. hráči už nemají žádné dílky LESA ve své zásobě.**

Pokud pouze jeden hráč úspěšně umístil všechny své žetony, vyhrává hru.

Když skončí dvanácté kolo a všichni hráči stále mají žetony, body se počítají následovně: 2 trestné body za každý neumístěný žeton **ZVÍŘETE** a 1 trestný bod za každý neumístěný žeton **ŘEKY**. Hráč s **nejnižším** počtem trestných bodů vyhrává.

PŘÍKLAD: Po dvanáctém kole mají všichni hráči stále neumístěné žetony. Hráči si tedy spočítají své trestné body, aby zjistili, kdo vyhrál. Lucka má dva neumístěné žetony **ZVÍŘAT** (4 body) a jeden žeton **ŘEKY** (1 bod), dohromady 5 trestných bodů. Terka má 1 neumístěný žeton **ZVÍŘETE** (2 body) a dva žetony **ŘEKY** (2 body), celkem tedy 4 body. Terka vyhrává!

V případě remízy vyhrává hráč s nejuvětší souvislou plochou jedné barvy. Pokud i tak trvá remíza, hráči se o vítězství dělí.

PŘÍKLAD: Po umístění dílku lesa Lucka umístí své poslední žetony, čímž spustí konec hry. Lucka byla začínajícím hráčem, ostatní tedy dokončí rozehrané kolo tak, aby všichni odehráli stejný počet tahů. Ve svém tahu Terka také umístí své poslední žetony. Jedná se tedy o remízu. O vítězi proto rozhodne, kdo má větší souvislou plochu dílků **LESA** jedné barvy.



Lucčina nejuvětší plocha má pět dílků, zatímco Terka má propojené nejvíce čtyři dílky stejné barvy. Lucka vyhrává!

POPIS KARET KRAJINY

Pokud hráč splní cíl karty **KRAJINY**, umístí dva žetony **ZVÍŘAT** na kartu na políčko s jeho zvířetem. Existují tři typy karet **KRAJINY** s různými ruby:

KARTY TVARŮ

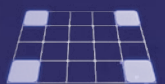


Tyto karty **KRAJINY** vyžadují určité uspořádání (tvar) dílků **LESA** na vaší desce hráče. Pro splnění cíle na barvě dílků nezáleží.

POZNÁMKA: Zatímco většinu tvarů lze podle potřeby otáčet na desce hráče a zůstávají platné, některé mají vzhledem ke svým rozměrům pouze jednu možnou orientaci.



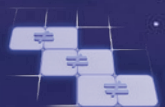
Vytvořte tento tvar položením dílků **LESA** na svou desku hráče. Na barvě dílků nezáleží, ani na orientaci tvaru.



Položte dílek **LESA** do každého rohu své desky hráče.



Vytvořte čtverec pomocí čtyř dílků **LESA** rozdílných barev.



Vytvořte tento tvar z dílků **LESA** na své desce hráče. Dílky oddělené symbolem ≠ musí být rozdílné barvy. Na orientaci výsledného tvaru nezáleží.



Vytvořte řadu nebo sloupec ze čtyř dílků **LESA** rozdílných barev.

TVAR



ŘEKA



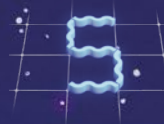
BARVA



KARTY ŘEKY



Tyto karty **KRAJINY** vyžadují, aby žetony **ŘEKY** byly umístěny v určitých tvarech na desce hráče. Tvar může mít i jinou orientaci.



Vytvořte tento tvar pomocí žetonů **ŘEKY**. Tvar může mít i jinou orientaci.



Spojte dva sousední okraje desky hráče souvislou linkou alespoň čtyř žetonů **ŘEKY**.



Spojte dva protilehlé okraje desky hráče souvislou linkou alespoň čtyř žetonů **ŘEKY**.



Umístěte šest spojených žetonů **ŘEKY** v jakémkoli tvaru.

KARTY BAREV



Tyto karty **KRAJINY** vyžadují čtverec čtyř dílků **LESA** na vaší desce hráče s respektem barevného uspořádání dílků.

Tvar může mít jakoukoli orientaci, jen nesmí být zrcadlově převrácen.



Vytvořte čtverec z dílků **LESA** v zadaném barevném uspořádání.

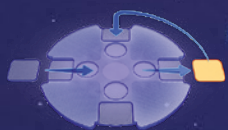
EFEKTY DÍLKŮ POLÁRNÍ ZÁŘE

Každá barva má dva dílky **POLÁRNÍ ZÁŘE** (označené „3“ a „4“) a dává vám přístup k bonusovému efektu. První hráč, který umístí 3 dílky **LESA** stejné barvy si vezme dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** s označením „3“. Pokud jiný hráč umístí čtyři dílky **LESA** této barvy, tak si vezme dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** s označením „4“.

Efekt dílku **POLÁRNÍ ZÁŘE** můžete využít kdykoliv během svého příštího tahu. Po použití dílku ho otočte lícem dolů na rubovou stranu. Každý dílek, lze použít jen jednou za hru.



Umístěte dva žetony **ZVÍŘAT** na kartu **KRAJINY**, kde ještě nejsou vaše žetony, i když nesplňujete podmínky pro splnění cíle.

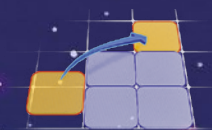


Poté, co jste si uzali vysunutý dílek **LESA** z centrální desky, ho můžete uložit znovu do desky z jakékoli strany a tím si vysunout jiný dílek **LESA**.

POZNÁMKA: S tímto dílkem **POLÁRNÍ ZÁŘE** můžete získat zpět svůj původní dílek **lesa**, který jste měli na začátku tahu nebo dílek **lesa** ukrytý uprostřed centrální desky.



Umístěte dílek **LESA** z centrální desky kamkoli na prázdné políčko na svou desku hráče, bez ohledu na daný symbol.



Vyberte dílek **LESA** na své desce hráče, odstraňte z něj všechny žetony a vraťte je do své zásoby. Poté dílek přesuňte na jakékoli jiné prázdné políčko a umístěte žetony podle jeho nové polohy.

POZNÁMKA: Přesun dílku **lesa** nezruší žádné dříve splněné cíle, ani když už nesplňuje dané podmínky.

PŘÍKLAD: Terka se rozhodla využít dílek **POLÁRNÍ ZÁŘE** s efektem posunutí dílku **LESA** na jiné políčko na desce hráče.

Odstraní všechny žetony z daného dílku **lesa** (2 žetony **ŘEKY**).

Potom přesune daný dílek **lesa** na novou pozici.

Nakonec umístí žetony podle nové polohy (2 žetony **ZVÍŘAT** a 1 žeton **ŘEKY**).

