



Jérôme **SOLEIL** & Nicolas **MELET**



Maud **CHALMEL**



POLÁRNA ŽIARA



TULIKKO, ohnivá líška, žije skryto so svojimi druhmi hlboko v lesoch ďalekého severu. Legenda hovorí, že keď beží a prediera sa cez nízke vetvy a kríky, jej chvost vytvára iskry, ktoré stúpajú k nebu, a tak sa rodí polárna žiara. Preskúmajte tieto mýtické lesy a odhaľte tajomstvo posvätných zvierat!

CIEĽ HRY

Pri preskúvaní mýtickej krajiny pridávajte na svoju dosku hráča dieliky **LESA**. Vyberajte dieliky múdro, aby ste splnili ciele a umiestnili svoje žetóny. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý umiestni všetky svoje žetóny **ZVIERAT** a **RIEKY**.

HRA OBSAHUJE

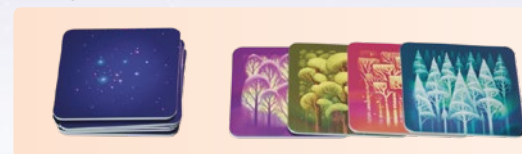
1 centrálnu dosku



8 dielikou **polárnej žiary**



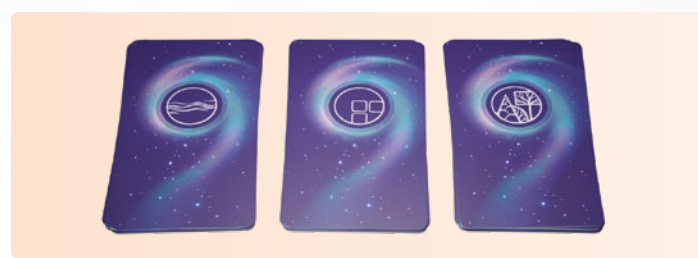
12 neutrálnych dielikou **lesa** (3 od každej farby)



4 karty **symbolou**



29 kariet **krajín** (tri druhy odlíšené podľa rubou: 8 kariet rieky, 12 kariet farieb, 9 kariet tvaru)



Pre každého hráča

1 doska hráča



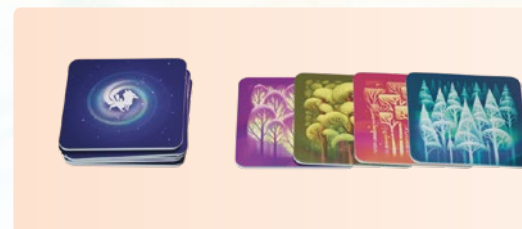
12 žetónou **zvierat**



6 žetónou **rieky**



set 12 dielikou **lesa** (3 od každej farby) s rovnakým symbolom zvieratá na zadnej strane

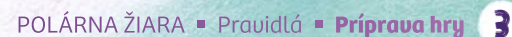


POZNÁMKA: Každá doska hráča je tvorená mriežkou 20 políčok. Na každom políčku je jeden zo štyroch symbolov, pričom každý symbol sa na doske objavuje presne päťkrát. Rozmiestnenie symbolov sa na každej doske hráča líši.



PRÍPRAVA HRY

- A teraz môžete začať hrať!



PRIEBEH HRY

Začína prvý hráč a ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek.

Vo svojom ťahu vykonajte všetky nasledujúce akcie v tomto poradí:

- 1• Vysuňte dielik lesa z centrálnej dosky.
- 2• Položte dielik na svoju dosku hráča.
- 3• Skontrolujte splnené ciele.

1• VYSUŇTE DIELIK LESA Z CENTRÁLNEJ DOSKY

A• Otočte urchný dielik **LESA** zo svojej zásoby.

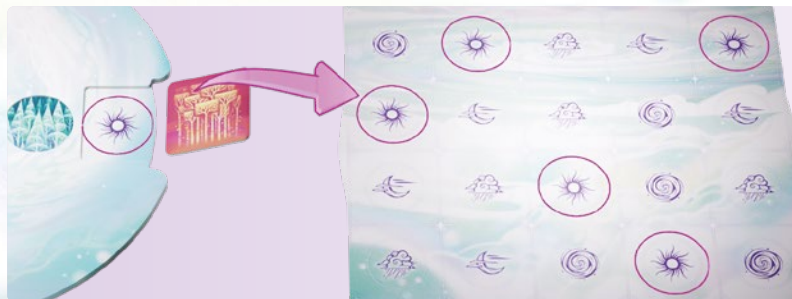


B• Zasuňte dielik zo strany centrálnej dosky do jedného zo štyroch otvorov, čím sa z druhej strany vysunie iný dielik lesa. Tento dielik si vezmite.



2• POLOŽTE DIELIK LESA NA SVOJU DOSKU HRÁČA

A• Položte dielik **LESA**, ktorý ste práve vysunuli z centrálnej dosky, na svoju dosku hráča. Musíte ho umiestniť na prázdne políčko s rovnakým symbolom, aký je zobrazený na strane centrálnej dosky, odkiaľ ste dielik vysunuli.



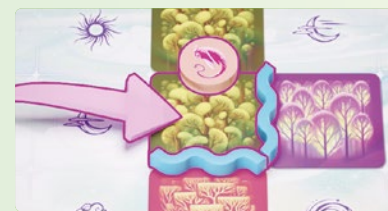
POZOR: Ak na vašej doske nie je žiadne prázdne políčko so zodpovedajúcim symbolom, musíte miesto umiestnenia dielik lesa odhodiť.

B• Pokiaľ práve položený dielik **LESA** susedí s iným dielikom, môžete medzi nich umiestniť žetón zo svojej zásoby:

- 1 žetón **RIEKY**, ak sú dieliky lesa rozdielne.
- 1 žetón **ZVIERAŤA**, ak sú dieliky rovnaké.

Počas jedného ťahu môžete umiestniť viac žetónov. Žetóny naopak umiestniť nemôžete, pokiaľ dielik nesusedí s iným dielikom alebo pokiaľ už nemáte žiadny žetón požadovaného typu.

PRÍKLAD: Lucka položila dielik vedľa troch ďalších, z ktorých jeden je rovnaký. Umiestnila teda jeden žetón **ZVIERAŤA** a dva žetóny **RIEKY**.



Môžete sa tiež rozhodnúť žetón medzi dva dieliky neumiestniť, napríklad z dôvodu snahy o splnenie jedného z cieľov uvedených na strane 5. Ale potom už nie je možné rozhodnutie zmeniť a umiestniť žetón dodatočne.

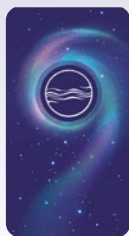
3 • SKONTROLUJTE SPLNENÉ CIELE

Po umiestnení dielika **LESA** skontrolujte, či ste splnili niektorý z cieľov na kartách **KRAJÍN**, kartách **SYMBOLOV** alebo dielikou **POLÁRNEJ ŽIARY**.

Pokiaľ ste v jednom ťahu splnili viac cieľov, aplikujte všetky ich efekty.

A • Karty krajín

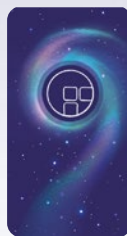
3 typy kariet **KRAJÍN** sú náhodne vybrané na začiatku každej hry.



1 karta **RIEKY**



1 karta **FARBY**

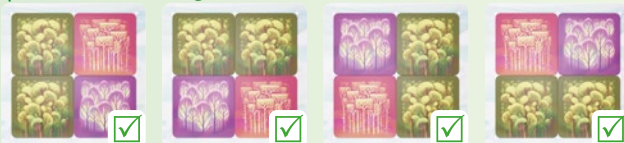


1 karta **TVARU**

Každá karta **KRAJINY** ukazuje konkrétne usporiadanie dielikov, ktoré musíte na svojej doske hráča mať, aby ste splnili cieľ. Usporiadanie dielikov môže byť na doske rôzne natočené, ale nemožno ho zrkadlovo prevrátiť.



PRÍKLAD: Pre splnenie tohto cieľa sú platné nasledujúce štyri usporiadania dielikov.



Toto usporiadanie nie je platné, pretože je zrkadlovo prevrátené.

Pokiaľ sa vám podarilo vytvoriť rovnaké usporiadanie dielikov na svojej doske hráča, splnili ste tento cieľ. Okamžite umiestnite dva svoje žetóny **ZVIERAT** (alebo len jeden, ak je to váš posledný) na zodpovedajúcu kartu **KRAJINY** na políčko so svojím zvieraťom.

Každý hráč môže splniť cieľ každej karty **KRAJINY** iba raz.

Podrobnosti o kartách krajín nájdete na strane 7.

PRÍKLAD: Terka umiestnila zelený dielik **LESA** tak, že môže položiť jeden žetón **RIEKY** a jeden žetón **ZVIERAŤA**. Tým splnila hneď dva ciele naraz – na karte **RIEKY** a karte **FARBY**.

Položí dva žetóny **ZVIERAT** na kartu **RIEKY**, kde už má Lucka umiestnené dva svoje.

Aušak Terka splnila cieľ karty **FARBY** v minulom ťahu, nemôže teda už pridať žiadny svoj ďalší žetón **ZIERAŤA**.



B • Karty symbolov

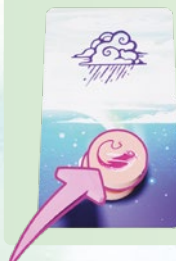


Štyri karty **SYMBOLOV** sa využívajú každú hru a predstavujú štyri rôzne symboly na doske hráča.

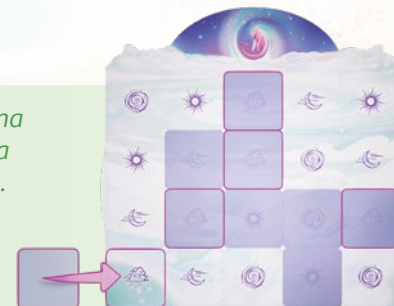
Pokiaľ zakryjete všetkých päť políčok daného **SYMBOLU** na svojej doske hráča ako prvý, splníte tým cieľ karty **SYMBOLU**. Okamžite umiestnite až dva žetóny **ZVIERAT** na túto kartu.

Na rozdiel od kariet **KRAJÍN** môže cieľ každej karty **SYMBOLU** splniť iba jeden hráč.

PRÍKLAD: Lucka umiestnila dielik na svoju dosku hráča a tým zakryla posledný viditeľný symbol.



Ako prvý hráč, ktorý zakryl všetky symboly, umiestni dva žetóny **ZVIERAT** na kartu daného **SYMBOLU**. Tento cieľ už nie je dostupný pre ďalších hráčov.



C • Dieliky polárnej žiary



V krabici nájdete 8 dielikov **POLÁRNEJ ŽIARY**, dva pre každú farbu lesa.

Pri každej farbe platí: Prvý hráč, ktorý má na svojej doske hráča tri dieliky **LESA** tejto farby, získa dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** tejto farby s označením „3“.

Ak iný hráč umiestni štyri dieliky **LESA** tejto farby, vezme si dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** s označením „4“ v danej farbe.

DÔLEŽITÉ! Hráči nesmú mať 2 dieliky **POLÁRNEJ ŽIARY** rovnakej farby. Ak má hráč dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** „3“ už si nesmie uziat dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** „4“ v rovnakej farbe. Dielik si môže uziat iný hráč, ktorý bude mať 4 dieliky lesa tejto farby.

Keď získate dielik **POLÁRNEJ ŽIARY**, umiestnite ho vedľa svojej dosky, aktívnou stranou nahor. Efekt dielika **POLÁRNEJ ŽIARY** môžete využiť kedykoľvek počas svojho ťahu, ale len raz za hru. Po použití otočte dielik rubovou stranou nahor.

Efekty dielikov polárnej žiary sú vysvetlené na strane 8.

PRÍKLAD: Lucka umiestnila štvrtý oranžový dielik. Ale už má oranžový dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** s označením „3“, teda nič si neberie. Keď je na ťahu Terka, umiestni aj štvrtý oranžový dielik lesa. Získa tak dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** s označením „4“, ktorý môže použiť neskôr v hre.

KONIEC HRY

Sú dva spôsoby ukončenia hry:

1• Niektorý z hráčov umiestni všetky svoje žetóny **ZVIERAT** a **RIEKY**.

Dokončíte rozohrané kolo tak, aby všetci hráči odohrali rovnaký počet ťahou.

2• Po odohraní dvanásteho kola – t. j. hráči už nemajú žiadne dieliky **LESA** vo svojej zásobe.

Pokiaľ iba jeden hráč úspešne umiestnil všetky svoje žetóny, vyhráva hru.

Keď skončí dvanáste kolo a všetci hráči stále majú žetóny, body sa počítajú nasledovne: 2 trestné body za každý neumiestnený žetón **ZVIERAŤA** a 1 trestný bod za každý neumiestnený žetón **RIEKY**. Hráč s **najnižším** počtom trestných bodov vyhráva.

PRÍKLAD: Po dvanástom kole majú všetci hráči stále neumiestnené žetóny. Hráči si teda spočítajú svoje trestné body, aby zistili, kto vyhral. Lucka má dva neumiestnené žetóny **ZVIERAT** (4 body) a jeden žetón **RIEKY** (1 bod), spolu 5 trestných bodov. Terka má 1 neumiestnený žetón **ZVIERAŤA** (2 body) a dva žetóny **RIEKY** (2 body), celkom teda 4 body. Terka vyhráva!

V prípade remízy vyhráva hráč s najväčšou súvislou plochu jednej farby. Pokiaľ aj tak trvá remíza, hráči sa o úľazstvo delia.

PRÍKLAD: Po umiestnení dielika lesa Lucka umiestni svoje posledné žetóny, čím spustí koniec hry. Lucka bola začínajúcim hráčom, ostatní teda dokončia rozohrané kolo tak, aby všetci odohrali rovnaký počet ťahou.

Vo svojom ťahu Terka tiež umiestni svoje posledné žetóny. Ide teda o remízu. O úľazoví preto rozhodne, kto má väčšiu súvislú plochu dielikov **LESA** jednej farby.



Luckina najväčšia plocha má päť dielikov, zatiaľ čo Terka má prepojené najviac štyri dieliky rovnakej farby. Lucka vyhráva!

POPIS KARIET KRAJINY

Pokiaľ hráč splní cieľ karty **KRAJINY**, umiestni dva žetóny **ZVIERAT** na kartu na políčko s jeho zvieraťom. Existujú tri typy kariet **KRAJINY** s rôznymi rubmi:

KARTY TVAROV

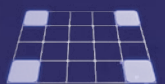


Tieto karty **KRAJINY** vyžadujú určité usporiadanie (tvar) dielikou **LESA** na vašej doske hráča. Na splnenie cieľa na farbe dielikou nezáleží.

POZNÁMKA: *Zatiaľ čo väčšinu tvarov je možné podľa potreby otáčať na doske hráča a zostávajú platné, niektoré majú vzhľadom na svoje rozmery iba jednu možnú orientáciu.*



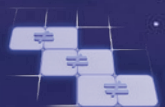
Vytvorte tento tvar položením dielikou **LESA** na svoju dosku hráča. Na farbe dielikou nezáleží, ani na orientácii tvaru.



Položte dielik **LESA** do každého rohu svojej dosky hráča.



Vytvorte štvorec pomocou štyroch dielikou **LESA** rozdielnych farieb.



Vytvorte tento tvar z dielikou **LESA** na svojej doske hráča. Dieliky oddelené symbolom ≠ musia byť rozdielnej farby. Na orientácii výsledného tvaru nezáleží.



Vytvorte rad alebo stĺpec zo štyroch dielikou **LESA** rozdielnych farieb.

TVAR



RIEKA



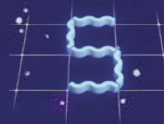
FARBA



KARTY RIEKY



Tieto karty **KRAJINY** vyžadujú, aby žetóny **RIEKY** boli umiestnené v určitých tvaroch na doske hráča. Tvar môže mať aj inú orientáciu.



Vytvorte tento tvar pomocou žetónov **RIEKY**. Tvar môže mať aj inú orientáciu.



Spojte dva susedné okraje dosky hráča súvislou linkou aspoň štyroch žetónov **RIEKY**.



Spojte dve protikladné okraje dosky hráča súvislou linkou aspoň štyroch žetónov **RIEKY**.



Umiestnite šesť spojených žetónov **RIEKY** v akomkoľvek tvare.

KARTY FARIEB



Tieto karty **KRAJINY** vyžadujú štvorec štyroch dielikou **LESA** na vašej doske hráča so správnym farebným usporiadaním dielikou.

Tvar môže mať akúkoľvek orientáciu, nesmie však byť zrkadlovou prevrátený.



Vytvorte štvorec z dielikou **LESA** v zadanom farebnom usporiadaní.

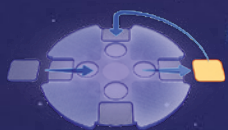
EFEKTY DIELIKOV POLÁRNEJ ŽIARY

Každá farba má dva dieliky **POLÁRNEJ ŽIARY** (označené „3“ a „4“) a dáva vám prístup k bonusovému efektu. Prvý hráč, ktorý umiestni 3 dieliky **LESA** rovnakej farby si vezme dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** s označením „3“. Pokiaľ iný hráč umiestni štyri dieliky **LESA** tejto farby, tak si vezme dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** s označením „4“.

Efekt dielika **POLÁRNEJ ŽIARY** môžete využiť kedykoľvek počas svojho budúceho ťahu. Po použití dielika ho otočte lícom nadol na rubovú stranu. Každý dielik, je možné použiť len raz za hru.



Umiestnite dva žetóny **ZVIERAT** na kartu **KRAJINY**, kde ešte nie sú vaše žetóny, aj keď nespĺňate podmienky na splnenie cieľa.

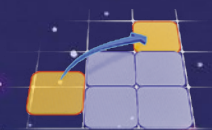


Po tom, čo ste si vzali vysunutý dielik **LESA** z centrálnej dosky, ho môžete uložiť zrova do dosky z akejkoľvek strany a tým si vysunúť iný dielik **LESA**.

POZNÁMKA: S týmto dielikom **POLÁRNEJ ŽIARY** môžete získať späť svoj pôvodný dielik **lesa**, ktorý ste mali na začiatku ťahu alebo dielik **lesa** ukrytý uprostred centrálnej dosky.



Umiestnite dielik **LESA** z centrálnej dosky kamkoľvek na prázdne políčko na svoju dosku hráča, bez ohľadu na daný symbol.



Vyberte dielik **LESA** na svojej doske hráča, odstráňte z neho všetky žetóny a uráťte ich do svojej zásoby. Potom dielik presuňte na akékoľvek iné prázdne políčko a umiestnite žetóny podľa jeho novej polohy.

POZNÁMKA: Presun dielika **lesa** nezruší žiadne skôr splnené ciele, ani keď už nespĺňa dané podmienky.

PRÍKLAD: Terka sa rozhodla využiť dielik **POLÁRNEJ ŽIARY** s efektom posunutia dielika **LESA** na iné políčko na doske hráča.

Odstráni všetky žetóny z daného dielika **lesa** (2 žetóny **RIEKY**).

Potom presunie daný dielik **lesa** na novú pozíciu.

Nakoniec umiestni žetóny podľa novej polohy (2 žetóny **ZVIERAT** a 1 žetón **RIEKY**).

