

Strážcové lesa

Autor hry: Aske Christiansen

Ilustrace: Apolline Etienne

- 2** **Herní materiál**
- 4** **Příprava hry**
- 6** **Cíl hry**
- 6** **Průběh hry**
- 6 Fáze strážců
- 9 Fáze akcí
- 14 Konec kola
- 15** **Konec hry**

Čtyři duchové přírody – Zima, Jaro, Léto a Podzim – byli povoláni, aby zachránili Posvátný strom před ničujícím ohněm Onibi. Všichni čtyři se chtějí proslavit záchranou svého domova, a vysloužit si tak titul Velkého strážce... Chtějí-li však zvítězit v bitvě nad hrůzostrašnými Onibi, musejí rychle jednat! Zasadit ochranné stromy, odrazit neúprosné plameny, nebo probudit prastarého Sankiho, prvotního strážce lesa... Která cesta povede k vítězství?



Herní materiál

14 počátečních karet zvířecích strážců pro každého ze čtyř duchů přírody



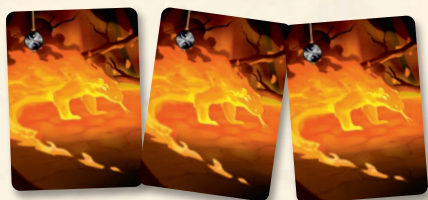
23 karet zvířecích strážců 1. úrovně



16 karet zvířecích strážců 2. úrovně



23 karet salamandrů



12 karet zvířecích strážců 3. úrovně



Karty zvířecích strážců

Karty zvířecích strážců vám poskytují elementy, pomocí kterých můžete získat další strážce, zasadit ochranné stromy, uhasit ohně, pohybovat se po koloběhu nebo sbírat posvátné květy.

Ve hře jsou tři typy zvířecích strážců: **samotářští strážci** jsou označeni černým symbolem (☯), a **družní strážci** bílým symbolem (☺), zatímco neutrální strážci žádným symbolem označeni nejsou.



elementy poskytované zvířecím strážcem, které využíváte k provádění akcí



4 figurky duchů přírody



4 počáteční destičky ochranných stromů



12 žetonů vítězství (3 pro každého ducha přírody)

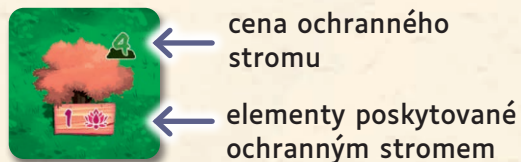


4 desky lesa

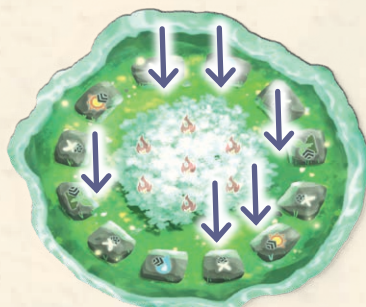


Deska lesa představuje váš osobní les. V jeho středu máte na začátku hry počáteční destičku ochranného stromu. V průběhu hry budete les rozšiřovat zasazováním nových stromů.

37 destiček ochranných stromů



1 deska koloběhu života



Počáteční pozice figurek duchů přírody (v závislosti na počtu hráčů).

Koloběh života se skládá z 12 kamenů, z nichž každý obsahuje jiný bonus.

1 deska zvířecích strážců



1 deska salamandrů



1 figurka Posvátného stromu



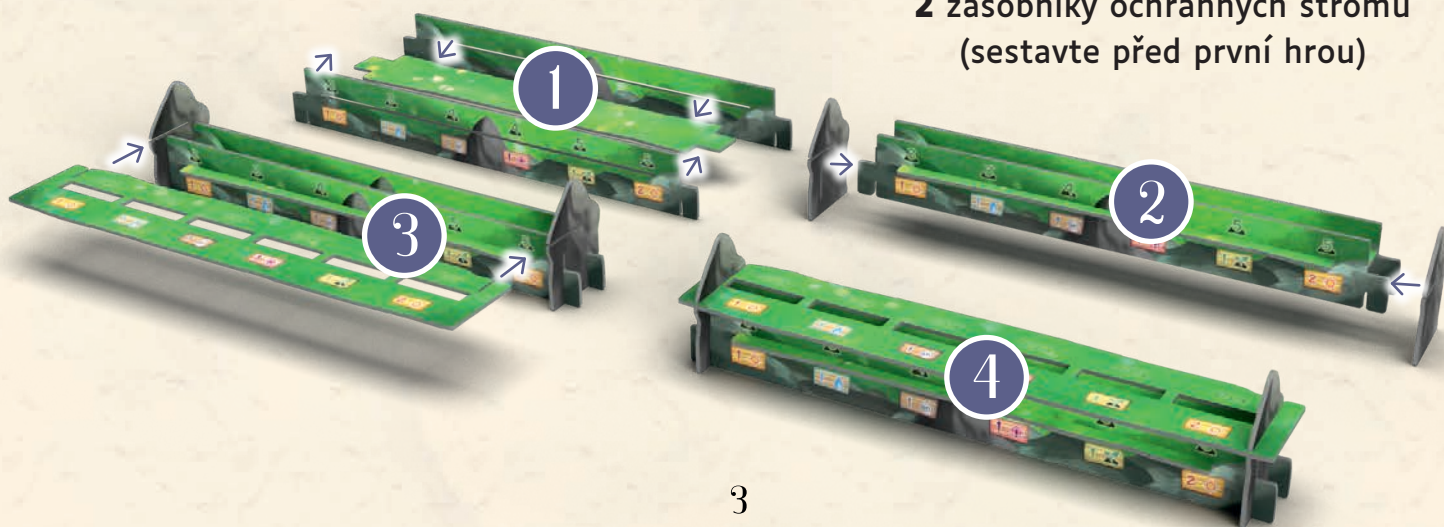
45 žetonů ohně o síle 2, 3 a 4



24 žetonů úlomků



2 zásobníky ochranných stromů (sestavte před první hrou)



Příprava hry



1 Koloběh života umístěte doprostřed stolu.

2 Každému hráči rozdejte veškerý **materiál náležící jednomu duchu přírody**:

- ✿ 1 desku lesa;
- ✿ 14 počátečních karet zvířecích strážců;
- ✿ 1 figurku ducha přírody;
- ✿ 1 počáteční destičku ochranného stromu;
- ✿ 3 žetony vítězství: 1 s ochranným stromem, 1 s ohněm a 1 s posvátným květem.

Desku lesa umístěte před sebe a na pole v jejím středu položte **počáteční destičku ochranného stromu**. Tři **žetony vítězství** položte nalevo od svého lesa.

Hráč, který naposled hasil ohniště v přírodě, bude začínat – dejte mu figurku **Posvátného stromu**. Poté umístěte figurky **duchů** na kameny koloběhu, u nichž

jsou symboly figurek odpovídající počtu hráčů. Figurku začínajícího hráče položte na kámen s bílou figurkou na prvním místě, druhého hráče na kámen s bílou figurkou na druhém místě atd.

Zamíchejte svých **14 počátečních karet zvířecích strážců** a položte je v balíčku lícem dolů do výřezu své desky lesa napravo. To je váš osobní dobírací balíček.

Poznámka: Hrajete-li poprvé, doporučujeme si do začátku hry vzít do zásoby i jeden žeton úlomku. Můžete takto i vyrovnat rozdíl mezi zkušenými a nezkušenými hráči.

3 Desku zvířecích strážců položte poblíž koloběhu.

Zbývající karty zvířecích strážců rozřídte do tří balíčků podle jejich úrovně. Karty 1. úrovně jsou označeny **bílým sluncem**, 2. úrovně **žlutým sluncem** a 3. úrovně **červeným sluncem**.

Zamíchejte každý balíček zvlášť a umístěte je lícem dolů na odpovídající místa na desce zvířecích strážců. Do řady vedle každého balíčku vyložte lícem vzhůru **vrchní 4 karty**. Tyto karty tvoří nabídku zvířecích strážců.

Hru připravte podle obrázku níže.



- 4** **Žetony ohňů** rozdělte do tří hromádek **podle jejich síly** (2, 3 a 4) a umístěte je na odpovídající místa vedle karet na desce zvířecích strážců.
Do středu koloběhu umístěte **jeden žeton ohně o síle 2**.
- 5** **Zásobníky ochranných stromů** umístěte poblíž koloběhu.
Destičky ochranných stromů rozřídte podle jejich ceny a vložte je do zásobníků ve vzestupném pořadí zleva doprava.
Hrajete-li ve 3 hráčích, vyřadte ze hry **po 1 destičce** o ceně 3/4/5.
Hrajete-li ve 2 hráčích, vyřadte ze hry **po 2 destičkách** o ceně 3/4/5 a **po 1 destičce** o ceně 6/7/8.
- 6** **Desku salamandrů** umístěte poblíž koloběhu.
Žetony úlomků a karty salamandrů položte na odpovídající místa na této desce.

Cíl hry

Ve hře **Strážcové lesa** se v rolích duchů přírody snažíte zachránit les a jeho Posvátný strom před neúprosnými útoky Onibi. Můžete to učinit třemi způsoby:

- ✿ zasazením **12 různých ochranných stromů**;
- ✿ získáním **12 posvátných květů**, čímž probudíte prastarého strážce lesa Sankiho;
- ✿ uhašením **12 ohňů**, čímž hrozbu Onibi odrazíte jednou provždy.

Během každého kola budete povolávat zvířecí strážce, kteří s sebou přinesou elementy, jež vám pomohou provádět akce: ☀️, 💧, 🌱, 🌀 a 🌸.

Průběh hry



Hra se hraje na několik kol a každé z nich se dělí na 3 fáze:

- ✿ Fáze strážců
- ✿ Fáze akcí
- ✿ Konec kola

Fáze strážců

Na začátku svého úkolu již máte k dispozici 14 strážců, kteří vám jsou ochotni kdykoli podat pomocnou tlapu. Pět z nich je samotářských, zbytek neutrální.

V této fázi mohou všichni hráči hrát současně.

Dobírejte si a otáčejte ze svého osobního dobíracího balíčku jednu kartu zvířecího strážce za druhou. Budete tak tvořit svoji osobní **řadu pomoci**.

Chcete-li otočit a do řady pomoci umístit další kartu zvířecího strážce ve chvíli, kdy je váš dobírací balíček prázdný, zamíchejte svou odkládací hromádku a utvořte z ní nový balíček.

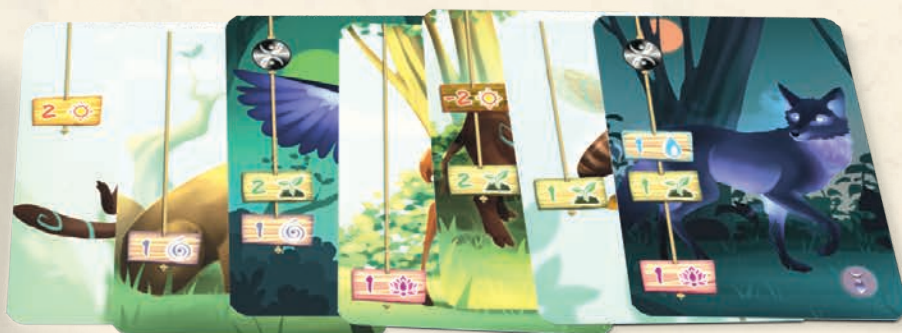
Nový balíček z odkládací hromádky tvoříte, **až když chcete otočit novou kartu**, nikoli v okamžiku, kdy vám dojde dobírací balíček.

Poznámka: Během této fáze si můžete kdykoli prohlédnout karty ve své odkládací hromádce.

Kdykoli **můžete** přestat otáčet karty z balíčku.

Pokud ovšem otočíte **třetí kartu** se symbolem samotáře ☹️, **musíte** ihned přestat otáčet karty. Tato karta uzavře vaši řadu pomoci.

Důležité: Každý symbol družného strážce 😊 vyruší jeden symbol samotáře ☹️. Během jednoho kola je tedy možné přiložit více než 3 samotářské strážce, pokud jste **předtím** položili 1 či více družných. Pozor – takto se vyruší pouze **symbol** samotářského strážce, veškeré jeho **elementy** budou ve fázi akcí stále platné.



Zvířata pocházejí ze čtyř koutů lesa, některá z ledových plání na severu, jiná z hlubokých řek na východě či z teplých pobřeží na jihu... Každý strážce má drahocennou moc, mějte se ovšem na pozoru. Ti nejsilnější a nejpyšnější z nich totiž neradi spolupracují s ostatními...



Poznámka: V průběhu hry můžete dostat karty salamandrů, služebníků Onibi. Fungují stejně jako samotářští zvířecí strážci, nepřinášejí však žádné elementy, pouze symbol samotáře ☹️.

Žetony úlomků

Kdykoli v průběhu této fáze můžete odhodit žeton úlomku (vrátit do zásoby) a provést jednu ze dvou akcí:

- ❁ **Vyřadit právě otočenou kartu salamandra.** Ihned ji vraťte na balíček karet salamandrů ve středu stolu.
- ❁ **Odložit právě otočenou kartu zvířecího strážce** na svou odkládací hromádku, bez ohledu na typ strážce.

Úlomek můžete použít i na třetí otočený symbol samotáře, který by vám za normálních okolností znemožnil další otáčení karet. Jakmile úlomek vyhodnotíte, můžete buď pokračovat v otáčení karet, nebo přestat.



Příklad:

Jan si dobral 5 karet zvířecích strážců. Pátá karta je salamandr, který na sobě má již třetí ☹️ v jeho řadě pomoci. V předchozím kole Jan získal dva žetony úlomků, a tak se rozhodne jeden z nich odhodit, aby tuto kartu vyřadil, díky čemuž může kartu salamandra (i s jeho symbolem ☹️) vrátit do balíčku karet salamandrů uprostřed stolu. Poté může pokračovat v otáčení karet. Další karta je 😊, po níž následuje ještě jeden ☹️. V tomto případě se ovšem nic nestane, protože se tyto symboly vzájemně vyruší. Jan se rozhodne pokračovat v dobírání karet a otočí další ☹️. Odhodí svůj poslední žeton úlomku, a přesune tak poslední kartu v řadě na svoji odkládací hromádku. Poté se rozhodne další karty nedobírat.

Když Sanki dokončil stvoření prvotního lesa, ulehl k tisíciletému spánku, aby nashromáždil velikou moudrost. Zanechal po sobě úlomky své magie, jež vám pomohou, pokud se vám je podaří získat.

Jakmile všichni hráči přestanou otáčet karty, je **fáze strážců** u konce a nastává **fáze akcí**.

Fáze akcí

Během této fáze se duchové přírody **střídají na tahu**. Jako první svůj tah odehraje držitel Posváteného stromu.

Pokud se ve vaší řadě pomoci nachází **méně než tři** symboly samotářských strážců ☹️ (nevyrušené družnými strážci ☺️), můžete provést **2 různé akce** ➡️.



Pokud se ve vaší řadě pomoci nachází **tři** symboly samotářských strážců ☹️ (nevyrušené družnými strážci ☺️), můžete provést **pouze 1 akci** ➡️.



Sílu vašich akcí určuje počet odpovídajících elementů na kartách strážců ve vaší řadě pomoci **plus** na vaší desce lesa.

Element 🌸 se nevyužívá k provádění akcí, je pouze jednou z vítězných podmínek.



*Příklad
Ve své řadě pomoci a na desce
lesa má Jan celkem*

→ 7 ☀️

→ 9 💧

→ 1 🌱

→ 4 🌀

a může provést 2 akce.



Jakmile odehrajete svou akci (či akce), je na tahu následující duch přírody po směru hodinových ručiček. Takto pokračujte, dokud své akce neodehrají všichni hráči.

Možné akce:



Získání úlošku

Vezměte si žeton úlošku a umístěte jej vedle své desky lesa. Můžete jej zahrát v následující fázi strážců. Tato akce jako jediná nevyžaduje žádné elementy.



Přilákání zvířecích strážců

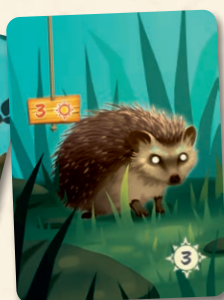
Sečtěte počet ☀ v řadě pomoci a na desce lesa a vezměte si jednu či více karet z nabídky zvířecích strážců o celkové ceně stejné nebo nižší, než je váš počet ☀. Získané karty položte lícem dolů **na svůj dobírací balíček**.

Příklad:

Jan má celkem 7 ☀, může si tedy např. vzít kartu s cenou 6 (nosorožec, tím by 1 ☀ propadlo), nebo dvě karty o ceně 4 (kakadu) a 3 (ježek).



NEBO



Uhašení ohně

Sečtěte počet 💧 v řadě pomoci a na desce lesa a vezměte si jeden či více žetonů ohně z koloběhu v celkové síle stejné nebo nižší, než je váš počet 💧. Můžete si vybrat libovolné žetony ohně, pokud jejich celková síla nepřesáhne váš počet 💧.

Získané žetony položte vedle své desky lesa, stranou s číslem dolů.

Získání **12 žetonů ohně** je jednou z vítězných podmínek.



Příklad

Jan má celkem 9 💧 a může tedy uhasit buď dva ohně s hodnotou 4, čímž by získal dva žetony ohně, nebo jeden oheň s hodnotou 4, jeden s hodnotou 3 a jeden s hodnotou 2, čímž by získal celkem tři žetony.






Cesta po koloběhu života

Sečtete počet  ve své řadě pomoci a na desce lesa a posuňte svou figurku na koloběhu po směru hodinových ručiček až o tolik kamenů, jaký je váš součet . Pokud se na kamenech před vámi nachází jeden či více duchů přírody, přeskočte je, aniž byste tyto kameny počítali, a vezměte si **jeden z jejich žetonů vítězství** dle vaší volby. Nezáleží na tom, zda se jedná o původně jejich žeton, nebo jej získali od jiného hráče.


Provedte bonusovou akci kamenu, na kterém svůj pohyb **ukončíte**.

Tyto bonusové akce provádíte dodatečně k jedné či dvěma akcím ve svém tahu. Mohou to být stejné akce, jaké jste již ve svém tahu provedli, nebo různé. Abyste mohli provést bonusovou akci, musíte se posunout alespoň o jeden kámen.

*Je-li bonusovou akcí např. **přilákání zvířecích strážců**, můžete při ní znovu využít elementy  ve své řadě pomoci i na desce lesa, i pokud jste v tomto tahu již provedli „běžnou“ akci **přilákání strážců**.*



Příklad

Jan má celkem 4 . Posune se o 4 volné kameny na koloběhu a provede bonusovou akci získání žetonu úlomku. Během tohoto pohybu navíc přeskočí Filipa a Danielu, a tak si od každého z nich vezme jeden libovolný žeton vítězství.



Poznámka překladatele:

*Pokud nemáte rádi negativní interakci mezi hráči, můžete vyzkoušet variantu, při níž odevzdávaný žeton vítězství volí ze své zásoby hráč za **PŘESKOČENOU** figurku (tedy vybírá ten, kdo žeton odevzdává), nikoli hráč za **PŘESKAKUJÍCÍ** (tedy ten, který žeton získává). V této variantě není tak snadno možné spiknout se proti hráči, který vede.*

V každém případě se na zvolené variantě domluvte již na začátku hry!



Zasazení ochranného stromu

Sečtěte počet 🌱 v řadě pomoci a vezměte si **jeden** (a pouze jeden) ochranný strom o ceně stejné nebo nižší, než je váš počet 🌱.

Umístěte jej na svou desku lesa, na pole sousedící stranou (tj. vodorovně nebo svisle) s dříve zasazeným stromem. Sousedit pouze rohem nestačí.



Zasazením stromu ihned a trvale získáte jeho efekt. Můžete jej tedy využít pro případnou druhou akci v témže tahu a v následujících kolech hry.

Jakmile do svého lesa zasadíte tyto stromy, získáte trvale určitý počet **elementů**.



Ochranné stromy společně tvoří hráz, kterou neproniknou ani ty nejsilnější ohně Onibi.







Pokud vám řada pomoci umožňuje provést dvě akce, můžete díky tomuto stromu provést **stejnou** akci dvakrát namísto dvou různých akcí.

Zasazení 12 **různých** ochranných stromů je jednou z vítězných podmínek.

Zasazením ochranného stromu na správné místo můžete získat určitý bonus.


Bonus: Vyplnění řádku či sloupce

Vyplněním některých řádků či sloupců získáte **trvalý** bonus v podobě elementu: 1 , 1 , 1  nebo 2 , podle vyplněného řádku či sloupce. Tyto elementy můžete využít pro vaši druhou akci v témže tahu a v následujících kolech hry.

Řada mocných ochranných stromů posílí váš les.




Bonus: Zasazení ochranného stromu do rohu

Zasazením ochranného stromu do jednoho z rohů vašeho lesa spustíte **okamžitou** bonusovou akci .

Dosáhnutím nejvzdálenějších koutů lesa prokážete své odhodlání a schopnosti ochránit Posvátný strom. Získáte proto drahocennou pomoc.


Tyto bonusové akce provádíte dodatečně k jedné či dvěma akcím ve svém tahu. Mohou to být stejné akce, které jste již ve svém tahu provedli, nebo se mohou lišit.

- ✿ Proveďte dodatečnou akci přilákání jednoho či více zvířecích strážců s bonusem +3 .

- ✿ Vezměte si 2 žetony úloмок.





- ✿ Vezměte si 2 žetony úloмок.

- ✿ Proveďte dodatečnou akci uhašení ohně s bonusem +2 .

Konec kola

1. Onibi na vás útočí!


Pokud se uprostřed koloběhu stále nacházejí žetony ohně, sečtěte jejich sílu. Poté každý hráč sečte svůj počet  (v řadě pomoci i na desce lesa) a porovná jej se silou ohňů.

Pokud je váš počet  nižší než celková síla ohňů, přidejte do své **odkládací hromádky** tolik karet salamandrů, kolik je uprostřed koloběhu **žetonů** ohně.

Pokud nezbyvá dostatek karet salamandrů, rovnoměrně je rozdělte mezi hráče, kteří se neubránili před ohněm. Příslušným hráčům rozdávejte po jedné kartě, počínaje hráčem, jenž byl nejdříve na tahu. Pokud nezbyvá ani jeden salamandr, nic se nestane.



Příklad

Na konci kola jsou v koloběhu 3 žetony ohně o síle 2, 3 a 4. Celková síla ohňů Onibi je tedy 9. Jan má celkem 8 , plamenům se tedy nedokáže ubránit a musí do své odkládací hromádky přidat 3 karty salamandrů.



Příklad

V tomto kole jste všichni společně přilákali 4 zvířecí strážce (jednoho 1. úrovně, jednoho 2. úrovně a dva 3. úrovně). Do středu koloběhu tedy musíte přidat odpovídající žetony ohně. Jeden o síle 2, jeden o síle 3 a dva o síle 4.



2. Onibi útočí na Posvátný strom!

Do středu koloběhu života přidejte tolik **žetonů ohně o síle 2**, kolik zvířecích **strážců 1. úrovně** jste v tomto kole (všichni dohromady) přilákali.

Poté do středu koloběhu přidejte tolik **žetonů ohně o síle 3**, kolik zvířecích **strážců 2. úrovně** jste v tomto kole přilákali.

Nakonec přidejte tolik **žetonů ohně o síle 4**, kolik zvířecích **strážců 3. úrovně** jste v tomto kole přilákali.

Ve středu koloběhu nikdy nesmí být více než 7 žetonů ohně.

Pokud se na konci tohoto kroku nenachází uprostřed koloběhu ani jeden žeton ohně, přidejte do něj jeden žeton o síle 2, a to i v případě, že jste v tomto kole nepřilákali ani jednoho zvířecího strážce.

3. Příchod nových zvířecích strážců

Doplňte nabídku zvířecích strážců tak, aby v každé úrovni byly opět na výběr 4 karty.

Zvířecí pomocníci našeho lesa vyslyšeli vaše volání a přicházejí ke koloběhu, který před mnoha tisíci lety založil sám Sanki. Jsou připraveni vám kdykoli pomoci.



4. Návrat zvířecích strážců

Přesuňte všechny zvířecí strážce z vaší řady pomoci na osobní odkládací hromádku.



5. Předání Posvátného stromu



Předejte Posvátný strom dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.

„Síla Posvátného stromu představuje rovnováhu. Vždy bude náležet všem bez rozdílu.“ – Sanki

Poté může začít nové kolo hry.

Konec hry

Hra skončí **na úplném konci fáze akcí**, v níž se jednomu hráči podařilo nashromáždit jedno z následujících:



✿ alespoň 12 **různých** ochranných stromů. Spočítejte různé stromy na své desce lesa včetně počátečního stromu a případných žetonů vítězství se stromem; nebo



✿ alespoň 12 ohňů. Spočítejte žetony ohně, které jste uhasili (nikoli jejich hodnotu), včetně případných žetonů vítězství s ohněm; nebo



✿ alespoň 12 posvátných květů. Spočítejte květy ve své řadě pomoci, na desce lesa a na případných žetonech vítězství s květy.

Hráč, který ukončil hru, se stává vítězem. Pokud na konci kola splňuje některou vítěznou podmínku více hráčů současně, sečtěte, jak si vedli ve **všech třech** vítězných podmínkách dohromady. Vítězem hry se stane hráč s nejvyšším součtem různých stromů, ohňů i květů.

Příklad

Filip ukončí hru s 12 ochrannými stromy, Daniela s 12 ohni a Alice s 12 posvátnými květy. K určení vítěze musíte sečíst výsledky jednotlivých hráčů ve všech třech podmínkách dohromady. Alice s 24 body vyhrává hru, na druhém místě je Daniela s 21 body a na třetím Filip s 16 body.



Tiráž

Autor hry

Aske Christiansen

Ilustrace

Apolline Etienne

Vydavatel

Ludonaute
www.ludonaute.fr



Videonávody
MINDOK

MINDOK


HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /_mindok_

Na české verzi spolupracovali

Michal „meysha“ Stárek

Daniel „Cukřík“ Knápek

MINDOK