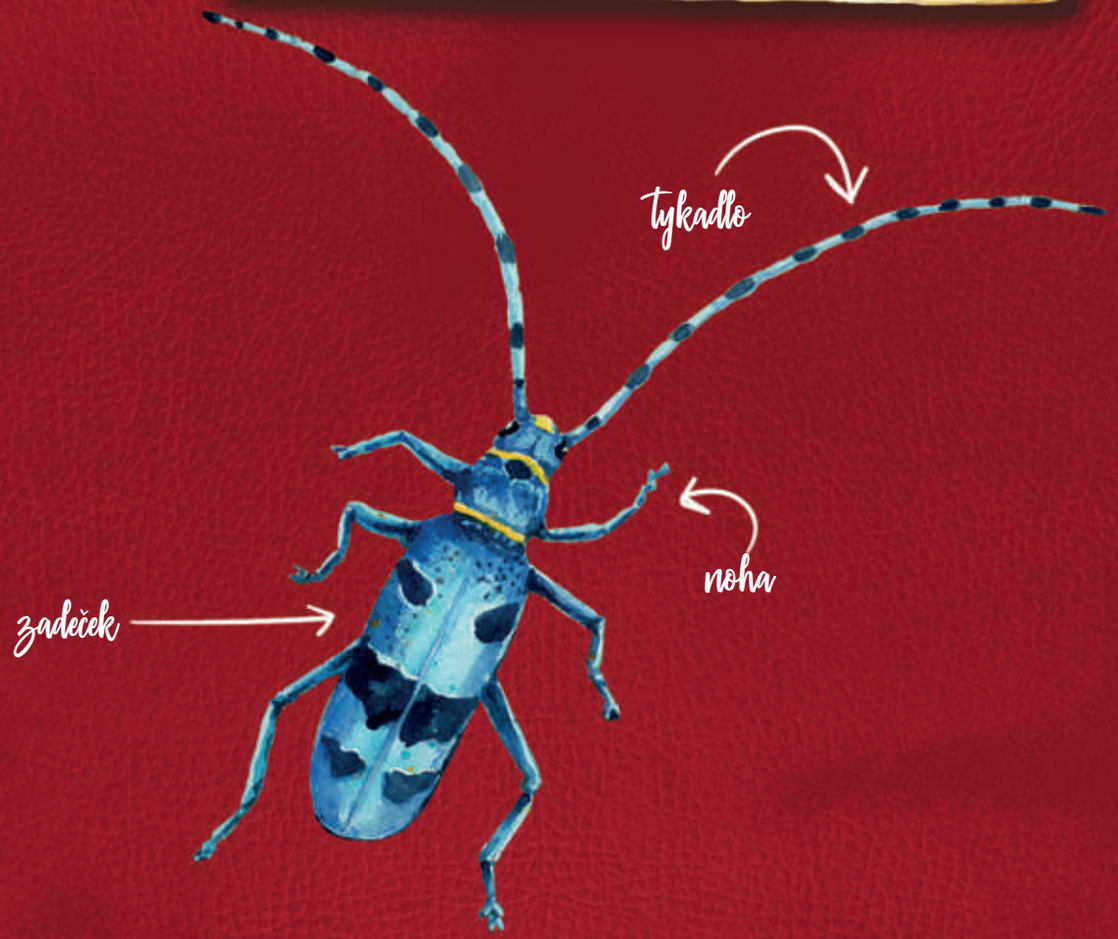
Na louce

Kniha dobrodružství



Pravidla

Nechce se vám číst pravidla?
Naskenujte QR kód a podívejte se
na videonávod.

Na louce: Kniha dobrodružství je rozšíření, které vás vezme na procházku zakončenou v nádherné jeskyni. Objevíte místa, která vás vyzvou ke změně perspektivy. Každá stránka knihy představuje jiný výlet, na němž se setkáte s novými prvky nebo s jiným způsobem bodování oproti základní hře.

Rozšíření *Kniha dobrodružství* sestává z 6 výletů, které zahrnují dodatečná pravidla a herní prvky. Výlety můžete hrát jednotlivě nebo v turistickém režimu.

Některé výlety obsahují nové karty. Ty jsou na zadní straně označeny písmeny **N**, **W**, **S** a **E**. Po dokončení daného výletu s těmito kartami můžete hrát i základní hru nebo rozšíření *Po proudu*.

Rozšíření *Kniha dobrodružství* je navrženo **výhradně** pro základní hru *Na louce*. Toto rozšíření nelze kombinovat s rozšířením *Po proudu*.

Před začátkem hry s rozšířením *Kniha dobrodružství* do hry přidejte karty z obálky **U** – Velká setkání i odpovídající žeton cíle.

Turistický režim

Turistický režim znamená dokončení všech výletů z tohoto rozšíření. Doporučujeme celou kampaň odehrát se stejnými hráči. Hráč, který bude mít na konci kampaně nejvíc hvězdiček, vítězí. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Turistický režim je doplňkový způsob hraní. Všechny výlety můžete hrát v jakémkoli pořadí s různými hráči. I po odehrání tohoto režimu si hráči můžou zahrát své oblíbené výlety jednotlivě.

V turistickém režimu si hráči po každém výletu na svém seznamu úspěchů označí počet hvězd, které získali za vítězné body a dosažené úspěchy.

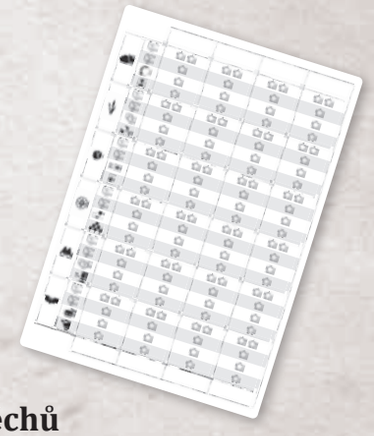
Po každém výletu přidělte:

★★ – hráči nebo hráčům s největším počtem vítězných bodů;

★ – hráči nebo hráčům s druhým největším počtem vítězných bodů.

Pokud po dokončení kteréhokoli výletu dojde k remíze, všichni remizující hráči získají plný počet ★.

Během každého výletu si navíc hráči mohou přijít k dalším ★ za dosahování úspěchů popsaných v daném výletu. Informace o úspěších najdete v tabulce na konci popisu jednotlivých výletů a jejich symboly na stránkách knihy dobrodružství.



Seznam úspěchů

Při hraní turistického režimu budete používat seznam úspěchů. Slouží k zaznamenávání ★, které získáte za vítězné body a úspěchy popsané v každém výletu.

Běžné součásti

6 krabiček (poskládejte před první hrou)

Než se pustíte do hraní, podle návodu na přiloženém listu složte všechny krabičky.

Poznámka: Než vyloupete komponenty z kartonových plat, zkontrolujte, jaké jsou na nich symboly. To vám usnadní třídění komponentů do odpovídajících krabiček.

Komponenty v krabičkách využijete během přípravy určitých výletů. Potřebné komponenty najdete v popisu příslušného výletu.

Kniha dobrodružství

Každý výlet budete hrát na jiné desce knihy dobrodružství. Kniha dobrodružství nahrazuje desku s táborákem ze základní hry. Tu nechte v krabici a místo ní vedle hlavní desky položte knihu dobrodružství otevřenou na odpovídajícím výletu.

4 figurky

Figurky se používají v následujících výletech: Větrné mlýny, Balóny, Rozhledna a Jeskyně.

3 žetony do výřezů

Na poslední stránku knihy dobrodružství umístěte takový počet žetonů do výřezů, který odpovídá počtu hráčů. Ve hře 1 a 2 hráčů použijte žeton označený „1+“. Ve hře 3 hráčů k němu přidejte žeton označený „3+“ a ve hře 4 hráčů použijte všechny žetony.

Přidávání žetonů do výřezů.

Výlet 1
Začátek

Přišel čas vyrazit na výlet. Nezapomeňte se podívat na nebe. Někdy tam spatříte nadýchané oblaky neobyčejně zajímavých tvarů. Jindy to budou těžká dešťová mračna předpovídající změnu počasí.

Během tohoto výletu si budete připisovat body nejen za prozkoumávání louky, ale i za sledování oblohy. Budete získávat karty počasí, které vám na oplátku poskytnou akce navíc.

Součásti

8 karet slunečného počasí

4 žetony slunečného počasí
(1 od každé ze 4 hráčských barev)

8 karet deštivého počasí

4 žetony deštivého počasí
(1 od každé ze 4 hráčských barev)

2 ukazatele počasí
(deštivo a slunečno)

5 dodatečných žetonů

4 bonusové žetony o hodnotě „5“
(1 od každé ze 4 hráčských barev)

1 osmistěnná kostka

Příprava výletu

Postupujte podle kroků 1–4 přípravy hry z pravidel základní hry (str. 4–5).

1 Knihu dobrodružství položte vedle hlavní desky a otevřete ji, jak je znázorněno na ilustraci níže. Nezapomeňte použít žetony do výřezů (podle počtu hráčů), viz str. 3 těchto pravidel.

2 Ukazatel kola umístěte na 1. deštník osy průběhu kola.

3 Zamíchejte žetony cíle ze základní hry a na každou odhalenou pozici položte po jednom z nich lícem vzhůru. Zbylé žetony cíle vraťte do krabice.

4 Rozdělte karty počasí na slunečné a deštivé a položte je lícem dolů vedle knihy dobrodružství. Potom vyložte dvě karty od každého druhu na jejich odpovídající pozice.

5 Každému hráči rozdejte komponenty ze základní hry (popsané v pravidlech základní hry na str. 5 v kroku 7). Kromě toho si každý hráč vezme bonusový žeton o hodnotě 5 v odpovídající barvě.

6 Žetony počasí v barvách hráčů položte na startovní políčka odpovídajících drah.

7 Ukazatele počasí, dodatečné žetony a kostku položte vedle hlavní desky.

8 Hráč, který jako poslední zmokl, si vezme žeton prvního hráče a zahájí hru.

Pravidla výletu

Hraje se podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

Začátek kola

Na začátku každého kola hodem kostkou určete, kam umístíte ukazatele počasí na hlavní desce. Výsledek hodu rozhoduje o umístění ukazatele počasí podle diagramu v knize dobrodružství. Hoďte si zvlášť za každý ukazatel počasí, počínaje ukazatelem slunečného počasí. Na jednom políčku musí být vždycky jen jeden ukazatel. Pokud hodíte za oba ukazatele stejně, druhý hod opakujte, dokud vám nepadne jiný výsledek.

Diagram umístění ukazatelů počasí

Příklad 1. Na začátku kola jste hodili kostkou za ukazatel slunečného počasí a padlo vám 3. Výsledkem hodu za ukazatel deštivého počasí bylo 5.

Získávání karet počasí

Hráč, který umístí svůj žeton stezky do výřezu v hlavní desce (nebo do výřezu ukazatele počasí) a vezme si kartu z řádku či sloupce s ukazatelem počasí, okamžitě posune svůj žeton o 1 pole na odpovídající dráze počasí, jak znázorňují šipky. Ukazatel slunečného počasí posouvá žetony na slunečné dráze a ukazatel deštivého počasí zase na deštivé dráze. Pokud si vyberete kartu, která je v průsečíku obou ukazatelů počasí, vyberte si 1 dráhu, po které svůj žeton posunete.

Pokud žeton počasí posunete na poslední políčko, vezměte si 1 ze 2 odkrytých karet počasí (odpovídající dané dráze) a potom žeton přesuňte na počáteční políčko dané dráhy. Na prázdné místo vyložte kartu počasí z odpovídajícího balíčku.

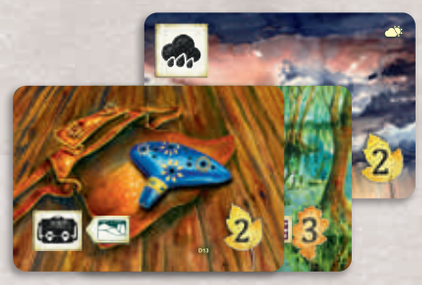
Příklad 2. Štěpán umístí svůj žeton stezky a vezme si kartu z řádku s ukazatelem slunečného počasí. Potom posune svůj žeton slunečného počasí o 1 políčko.

Protože je teď jeho žeton na posledním políčku, vezme si 1 odkrytou kartu slunečného počasí jako odměnu a přesune svůj žeton zpátky na 1. políčko dráhy.

Pokud karty v balíčcích počasí dojdou, na prázdná pole v knize dobrodružství nic nevykládejte. Zůstanou prázdná až do konce hry. Místo dobrání karty počasí odteď můžete zahrát 1 kartu z ruky.

Hraní karet počasí

Kartu počasí zahrajete vyložením z ruky stejně jako jakoukoli jinou kartu. Karty počasí vkládáte pod dříve vyložené karty krajiny, jak je znázorněno níže. Pod každou kartu krajiny smíte vložit jen jednu kartu počasí.



Některé karty počasí, které vám přinášejí vítězné body, mají nějaké požadavky na vyložení, nebo vám poskytují možnost provést dodatečnou akci. Dodatečnou akci musíte provést okamžitě po zahrání karty počasí.

Akce karet počasí

Můžete vyložit kartu do své oblasti louky nebo okolí.

Můžete vyložit až 2 karty do své oblasti louky a/nebo okolí.

Vezměte si odpovídající žeton půdy, jak je znázorněno na kartě, a položte ho na kteroukoli svoji kartu půdy (vedle symbolu půdy). S kartou teď můžete nakládat, jako by na ní byly i symboly ze žetonu.

Vezměte si odpovídající žeton, jak je znázorněno na kartě, a položte ho na kteroukoli svoji kartu pozorování (vedle jejího symbolu). S kartou teď můžete nakládat, jako by na ní byl i symbol ze žetonu. Jakmile kartu překryjete, vraťte žeton do krabice.

Tuto kartu nemůžete vyložit ke kartě krajiny, která už má kartu objevu. Po vyložení této karty na kartu krajiny už na tuto kartu nemůžete vykládat karty objevů (jako připomínku tuto kartu počasí umístěte stejně jako kartu objevu).

Odhoďte libovolnou 1 kartu z ruky.

Na konci hry má tato karta hodnotu stejného počtu bodů jako karta krajiny, pod kterou byla vložena.

Vezměte si 1 žeton cesty.

Posuňte své žetony počasí na obou dráhách o 1 políčko.

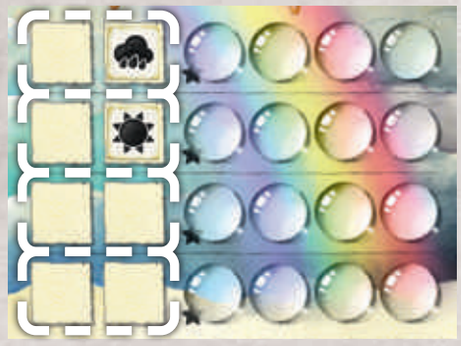
Vezměte si libovolnou odkrytou kartu **W** z hlavní desky. Na prázdné místo doplňte vrchní kartu z balíčku **W**.

Vezměte si 2 vrchní karty z balíčku **S**.

Akce knihy dobrodružství

Provádění speciálních akcí a plnění volitelných cílů

Pokud umístíte žeton stezky do 1 z výřezů v knize dobrodružství, provedete jeho spodní akci (jako v základní hře). Kromě toho můžete splnit cíl.



Dvojice symbolů jsou cíle. Stejně jako v základní hře ke splnění cíle potřebujete, aby oba symboly byly viditelné ve vaší oblasti louky. V případě prvních 2 párů je prvním z dvojice symbol karty počasí. Abyste tyto cíle splnili, musíte mít vyloženou kartu s odpovídajícím symbolem a druhý symbol musí být viditelný na vaší louce.

Při splnění cíle položte svůj bonusový žeton na desku vedle odpovídajícího páru symbolů na první prázdné políčko zleva, počínaje žetonem s hodnotou 2.

Důležité! Na tomto výletě mají všichni hráči k dispozici bonusový žeton s hodnotou 5. Navíc jsou tu 4 políčka na bonusové žetony, pro každého hráče 1. Každý hráč má tedy možnost splnit všechny cíle.

Umisťování žetonu stezky na společné pole

Každý hráč může položit libovolný ze svých žetonů stezky na pole znázorněné na této ilustraci. To hráči umožňuje vyložit do louky nebo okolí kartu a splnit cíl (jako by žeton stezky umístil do výřezu v knize dobrodružství).

Konec kola

Když všichni hráči umístí všechny své žetony stezky, kolo končí. Pak si hráči své žetony stezky zase vezmou. Posuňte dál žeton prvního hráče a přesuňte ukazatel kola na další pole (jako v základní hře). Jakmile ukazatel kola překročí symbol přesýpacích hodin, nahraďte stojánek s balíčkem **S** stojánkem s balíčkem **N** a vyměňte všechny karty na hlavní desce za nové.

Konec výletu

Hra končí s koncem 6. kola (bez ohledu na počet hráčů). Hráči si sečtou vítězné body ze svých karet vyložených v oblastech louky a okolí (včetně karet počasí) a z bonusových žetonů z knihy dobrodružství.

Kromě toho hráči získají vítězné body, pokud mají žetony na drahách počasí na políčkách 1 nebo 2.

Vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Turistický režim

Kromě hvězdiček za 1. a 2. místo ★ dostanete také za následující úspěchy:

Jednu ★ získá každý hráč, který jako první splnil alespoň 1 cíl (má alespoň jeden bonusový žeton v prvním sloupci).

Jednu ★ získá každý hráč, který vyložil alespoň 1 kartu slunečného a 1 kartu deštivého počasí.

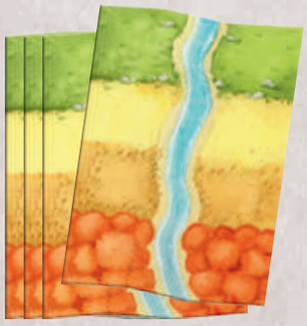
Výlet 2
Mosty

Mokřiny jsou přirozeným prostředím výskytu mnoha divokých druhů. V těchto těžko dostupných oblastech není pozorování přírody snadné. Díky chodníčkům, mostům a přírodním přechodům přes potoky vám však krása tamní divoké přírody neunikne. Možná zpozorujete i nějaké zvířecí velikány. Všichni hráči si rozdělí oblast louky destičkou potoka. Při plnění cílů budou muset umisťovat odpovídající symboly na správnou stranu mostu. Abyste se stali nejlepším pozorovatelem, musíte prozkoumat obě strany louky.

Součásti

24 žetonů mostu
(6 od každé ze 4 barev)

5 dodatečných karet výletu se symbolem



4 destičky potoka

Příprava výletu

Postupujte podle kroků 1–4 přípravy hry z pravidel základní hry (str. 4–5).

1 Knihu dobrodružství položte vedle hlavní desky a otevřete ji, jak je znázorněno na ilustraci níže. Nezapomeňte použít žetony do výřezů (podle počtu hráčů), viz str. 3 těchto pravidel.

2 Vedle desky umístěte dodatečných pět karet výletu tak, aby na ně všichni snadno viděli a dosáhli.

3 Zamíchejte žetony cíle a náhodně umístěte 6 z nich na vyznačená políčka. Zbylé žetony cíle vraťte do krabice.

4 Ukazatel kola umístěte na 1. stupínek osy průběhu kola.

5 Každému hráči rozdejte komponenty ze základní hry (popsané v pravidlech základní hry na str. 5 v kroku 7). Každý hráč si navíc vezme 1 destičku potoka a 4 náhodné žetony mostu (1 od každé barvy). Žetony mostu se umisťují na destičku potoka podle barvy

6 Žeton prvního hráče získá hráč, který jako poslední přešel přes nějaký most.

7 Před začátkem hry (poté, co jste si v rámci přípravy vzali karty), umístěte svou počáteční kartu půdy (zvolenou stranou vzhůru) vlevo od destičky potoka. Kartu půdy, kterou jste si vzali v předchozím kroku (z balíčku E) umístěte na druhou stranu vedle destičky potoka.

Pravidla výletu

Hraje se podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

Vykládání karet do oblasti louky

Při vykládání karty do oblasti louky se musíte rozhodnout, na kterou stranu potoka ji chcete umístit. Symboly požadované pro vykládání karet se mohou nacházet na obou stranách destičky potoka.

Příklad 3. Vilém vyloží kartu s osamělým stromem. Na louce má karty s požadovanými symboly. Může si vybrat, na které z vyznačených míst kartu vyloží.

Důležité! V oblasti louky můžete mít vyložených maximálně 10 karet půdy. Můžete je libovolně vykládat na levou či pravou stranu potoka.

Vykládání karet do oblasti okolí

Stejně jako při vykládání do oblasti louky se při vykládání karet do oblasti okolí musíte rozhodnout, na kterou stranu potoka je umístíte.

Žetony cesty umisťujte nad destičku s potokem. Při vykládání karty krajiny se můžete rozhodnout, kam ji umístíte.

Příklad 4. Oblasti louky a okolí během výletu s mosty. Každá z těchto oblastí je rozdělena na levou a pravou část destičkou s potokem.

Žetony mostu

Na každém žetonu mostu jsou 2 symboly. Pokud máte v oblasti louky karty s oběma danými symboly, které jsou vyložené na příslušných stranách potoka, okamžitě žeton mostu otočte.

Za otočený žeton potoka získáte na konci hry body (jejich počet je uvedeno na zadní straně žetonu).

Důležité! Žetony mostu můžete otáčet v libovolném pořadí. Klidně můžete nejdříve otočit žetony za vyšší počet bodů (pokud splníte jejich požadavky), aniž byste měli otočeny ty s nižší hodnotou.

Příklad 5. Abyste mohli otočit tento žeton mostu:

Musíte mít nalevo od destičky s potokem vyloženou kartu se symbolem .

A napravo od potoka musíte mít vyloženou kartu se symbolem .

Karty výletu

Jakmile otočíte svůj druhý žeton mostu, okamžitě si vezměte 1 dodatečnou kartu výletu vedle knihy dobrodružství.

Důležité! Nezáleží na tom, které žetony jste otočili. Kartu výletu si vezmete pokaždé, když otočíte druhý žeton mostu.

Příklad 6. Karolína splní požadavky žetonu mostu o hodnotě 3 a otočí ho.

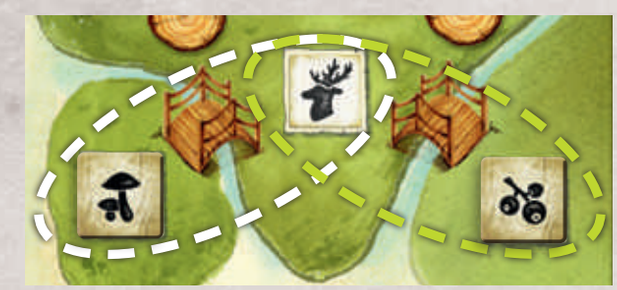
Jelikož je to druhý žeton mostu, který otočila, vezme si do ruky 1 kartu výletu.

Akce knihy dobrodružství

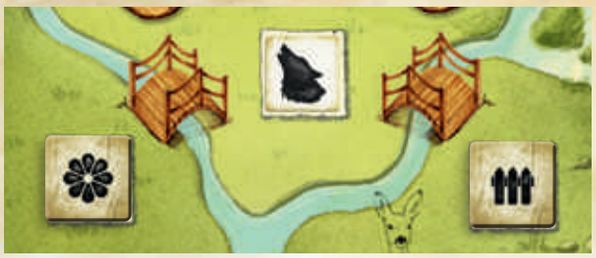
Provádění speciálních akcí a plnění volitelných cílů

Pokud umístíte žeton stezky do 1 z výřezů v knize dobrodružství, provedete jeho spodní akci (jako v základní hře). Kromě toho můžete splnit cíl.

Stránky tohoto výletu v knize dobrodružství zahrnují 3 oblasti, ve kterých můžete plnit cíle. Jsou označeny jedním z těchto symbolů: , , . Každý z nich tvoří pár se 2 žetony cíle.



Všimněte si můstků mezi symboly, které představují destičky s potokem. Abyste tedy cíl splnili, musíte mít karty s danými symboly na odpovídajících stranách destičky s potokem.



Příklad 7. Výše uvedené cíle můžete splnit dvěma způsoby:

1) Symbol musí být na **levé** straně potoka a symbol na jeho **pravé** straně.

NEBO

2) Symbol musí být **nalevo** od potoka a symbol **napravo**.

V každé oblasti jsou pouze 4 místa na bonusové žetony, takže do ní každý z hráčů může umístit **pouze 1** žeton. Abyste umístili všechny své bonusové žetony, museli byste splnit 1 pár cílů z každé oblasti.

Umisťování žetonu stezky na společné pole

Každý hráč může položit libovolný ze svých žetonů stezky na pole znázorněné na ilustraci vlevo. To hráči umožňuje vyložit do louky nebo okolí kartu a splnit cíl (jako by žeton stezky umístil do výřezu v knize dobrodružství).

Konec kola

Když všichni hráči umístí všechny své žetony stezky, kolo končí. Pak si hráči své žetony stezky zase vezmou. Posuňte dál žeton prvního hráče a přesuňte ukazatel kola na další pole (jako v základní hře). Jakmile ukazatel kola překročí symbol přesýpacích hodin, nahraďte stojánek s balíčkem **S** stojánkem s balíčkem **N** a vyměňte všechny karty na hlavní desce za nové.

Konec výletu

Hra končí s koncem 6. kola (bez ohledu na počet hráčů).

Důležité! Během tohoto výletu budete sčítat body z karet vyložených v oblastech louky a okolí **pro každou stranu potoka (levou a pravou) zvlášť**. Vaše celkové skóre je počet vítězných bodů z té strany louky a okolí, ze které jste získali **méně** bodů.

Kromě toho získáte body za otočené žetony mostu a bonusové žetony umístěné v knize dobrodružství.

Vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Turistický režim

Kromě hvězdiček za 1. a 2. místo ★ dostanete také za následující úspěchy:

Jednu ★ získá každý hráč, který do knihy dobrodružství umístil aspoň 2 bonusové žetony.

Jednu ★ získá každý hráč, který má na konci výletu ve své oblasti louky každý z následujících symbolů: , , .

Výlet 3
Větrné mlýny

Tulipánové údolí je jednou z nejkrásnějších zastávek na našich cestách, obzvlášť pro ty, kdo do něj sestoupí z kopců na západě. Větrné mlýny ze dřeva a cihel kontrastují s červeno-žlutými lány květin. Možná se k nim na svých toulkách za krásami přírody přiblížíte a budete moct obdivovat jejich nádherné květy. Rozhodně se vyplatí se na tomto místě chvilku zdržet.

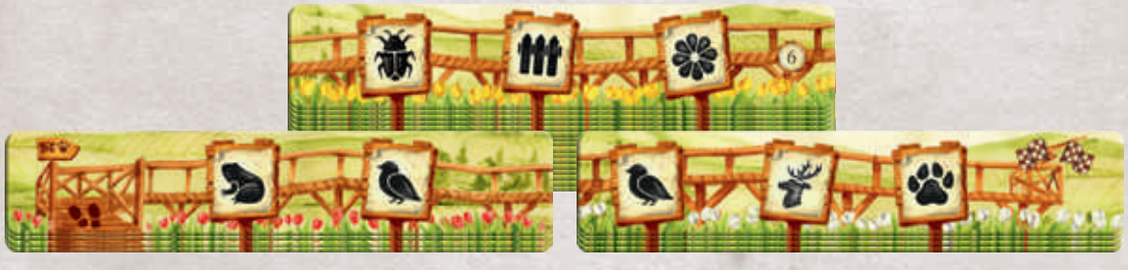
Součásti

4 kotouče větrných mlýnů
(1 od každé ze 4 hráčských barev)

Na tomto výletě používejte figurky (viz běžné součásti).

16 žetonů představujících lopatky mlýna

5 dodatečných karet výletu se symbolem



24 žetonů chodníčku (vč. 4 počátečních, 16 prostředních a 4 koncových)

Příprava výletu

Postupujte podle kroků 1–4 přípravy hry z pravidel základní hry (str. 4–5).

1 Knihu dobrodružství položte vedle hlavní desky a otevřete ji, jak je znázorněno na ilustraci níže. Nezapomeňte použít žetony do výřezů (podle počtu hráčů), viz str. 3 těchto pravidel.

2 Kotouče větrných mlýnů v hráčských barvách umístěte na vyznačená místa v knize dobrodružství (ujistěte se, že magnety fungují). Pak ke kotoučům (v libovolném pořadí) připojte lopatky v odpovídajících barvách. Otočte kotouče tak, aby se v nich ukazovalo číslo 0.

3 Ukazatel kola umístěte na 1. tulipán osy průběhu kola.

Vedle desky umístěte dodatečných pět karet výletu tak, aby na ně všichni snadno viděli a dosáhli.

4

5 Rozdělte žetony chodníčku na počáteční, prostřední a koncové.

symbol začátku chodníčku

prostřední žetony chodníčku jsou označeny čísly

symbol konce chodníčku

Každý typ žetonů zamíchejte zvlášť a každému hráči rozdejte náhodnou sadu sestávající z 1 počátečního, 3 prostředních a 1 koncového žetonu chodníčku. Zbylé žetony vraťte do krabice.

6 Každému hráči rozdejte komponenty ze základní hry (popsané v pravidlech základní hry na str. 5 v kroku 7) a figurky. Každý hráč si pod oblastí louky z žetonů, které dostal, sestaví chodníček. Chodníček musí začínat počátečním žetonem, na který podle čísel vzestupně navazují 3 prostřední žetony, a končit koncovým žetonem. Vlevo nad počáteční žeton chodníčku vyložte počáteční kartu půdy (zvolenou stranou vzhůru), jak je znázorněno níže. Figurku vaší barvy postavte na první pole chodníčku.

7 Hráč, který jako poslední někoho obdaroval květinami, si vezme žeton prvního hráče a zahájí hru.

Pravidla výletu

Hraje se podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

Hraní karet půdy

Další kartu půdy vždy vyložte vpravo od naposledy vyložené karty půdy. Všechny odehrané karty půdy budou vykládány zleva doprava.

Upozorňujeme, že nad každý žeton chodníčku můžete vyložit jen 2 karty půdy.

Příklad 8. Karolína zahraje kartu půdy. Musí ji vyložit vpravo od své dříve vyložené karty půdy. Šipka ukazuje, kam musí novou kartu půdy vyložit.

Karty pozorování můžete vykládat podle běžných pravidel základní hry.

Posouvání figurky po chodníčku

Pokaždé, když do oblasti louky vyložíte kartu, na které se nachází stejný symbol jako na žetonu chodníčku pod ní, **můžete** na daný symbol posunout svoji figurku.

Důležité! Kartu musíte vyložit NAD žeton chodníčku s odpovídajícím symbolem.

Pokud se rozhodnete figurku posunout, otočte svůj větrný mlýn o 1 pozici po směru hodinových ručiček.

Hodnota, kterou mlýn ukazuje, by měla vždy odpovídat tomu, kolikrát jste v této hře posunuli figurku (ne jen uražené vzdálenosti). Viditelné číslo představuje počet dodatečných vítězných bodů, který si připíšete na konci výletu.

Symboly na chodníčku můžete přeskakovat, ale nikdy se nesmíte posunout zpátky na symbol, který jste již přeskočili.

Příklad 9. Karolína vyloží kartu Ještěrka zelená. Symbol na ní se shoduje s jedním ze symbolů na žetonu chodníčku, který se nachází přímo pod touto kartou s ještěrkou. Karolína se rozhodne posunout svou figurku na symbol . Může tedy otočit kotouč větrného mlýna své barvy. Větrný mlýn teď ukazuje číslo 1.

Nezapomeňte, že se Karolína s figurkou nebude moct vrátit na pole se symbolem .

Důležité! Figurku můžete posunout pouze jedenkrát, a to i pokud pomocí speciální akce vyložíte 2 karty nebo vyložíte kartu se 2 symboly, které by naznačovaly, že figurku můžete posunout dvakrát.

Jakmile figurku posunete na poslední pole chodníčku, nechte ji tam až do konce hry.

Otáčení žetonů představujících lopatky mlýna

Na každé lopatce větrného mlýna je vyobrazena její akce. Když posunete figurku na další žeton chodníčku, otočte jednu lopatku mlýna a proveďte její akci.

Jelikož můžete přeskakovat pole se symboly, je možné, že se vaše figurka neposune o 1 , ale hned o 2 či více žetonů chodníčku. Takový tah je v souladu s pravidly, přesto ale smíte otočit pouze 1 lopatku mlýna (a využít její akci).

Příklad 10. Karolína posune figurku na pole se symbolem . Může tedy otočit libovolnou lopatku mlýna (ve své barvě) a provést její akci.

Akce na lopatkách větrného mlýna

Vezměte si 1 žeton cesty.

Vezměte si 1 z dostupných dodatečných karet výletu (označených symbolem).

Vezměte si do ruky vrchní kartu z balíčku **E** nebo **W**.

Vezměte si libovolnou kartu otočenou lícem vzhůru z hlavní desky a na prázdné místo doplňte vrchní kartu z odpovídajícího balíčku.

Po provedení akce z lopatky mlýna ji otočte, aby bylo patrné, že už je využitá. Každou akci můžete během výletu použít pouze jedenkrát.

Umisťování žetonu stezky na společné pole

Každý hráč může položit libovolný ze svých žetonů stezky na pole znázorněné na ilustraci vlevo. To hráči umožňuje vyložit do louky nebo okolí kartu.

Konec kola

Když všichni hráči umístí všechny své žetony stezky, kolo končí. Pak si hráči své žetony stezky zase vezmou. Posuňte dál žeton prvního hráče a přesuňte ukazatel kola na další pole (jako v základní hře). Jakmile ukazatel kola překročí symbol přesýpacích hodin, nahraďte stojánek s balíčkem **S** stojánkem s balíčkem **N** a vyměňte všechny karty na hlavní desce za nové.

Konec výletu

Hra končí s koncem 6. kola (bez ohledu na počet hráčů). Hráči si spočítají vítězné body z karet vyložených v oblastech louky a okolí.

Kromě toho získají počet vítězných bodů uvedený na označeném místě vnějšího kruhu kotouče větrného mlýna (za počet posunutí figurky po žetonech chodníčku).

Vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Turistický režim

Kromě hvězdiček za 1. a 2. místo ★ dostanete také za následující úspěchy:

★ = 2 Jednu ★ získá každý hráč, který má kdykoli během hry viditelné 2 symboly (poznačte si tento úspěch v průběhu hry).

★ = Jednu ★ získá každý hráč, který tuto hru vyložil dodatečnou kartu výletu.

Výlet 4
Balóny

Snili jste někdy o pozorování přírody z nebeských výšin? Což takhle vyrazit na výlet balónem? Všímejte si směru větru, sledujte kompas a připravte se na plnění cílů. Rozhodněte, kdy přistát a provést speciální akce, které vám přinesou body navíc.

Součásti

Na tomto výletě používejte figurky (viz běžné součásti).

24 žetonů balónu
(6 v každé ze 4 sad)

1 kompasová růžice

Příprava výletu

Postupujte podle kroků 1–4 přípravy hry z pravidel základní hry (str. 4–5).

1 Knihu dobrodružství položte vedle hlavní desky a otevřete ji, jak je znázorněno na ilustraci níže. Nezapomeňte použít žetony do výřezů (podle počtu hráčů), viz str. 3 těchto pravidel.

2 Kompasovou růžici umístěte podle obrázku (ujistěte se, že magnety fungují). Puntík na kompasu musí označovat sever (**N**).

Zamíchejte žetony cíle a náhodně umístěte 3 z nich na vyznačená políčka. Zbylé žetony cíle vraťte do krabice.

3 Figurky hráčů postavte na levou dráhu letu balónu:

- ve hře 4 hráčů na políčko označené číslem „4“.
- v ostatních případech na políčko označené „1–3“.

4 Ukazatel kola umístěte na 1. balón osy průběhu kola.

5 Každému hráči rozdejte komponenty ze základní hry (popsané v pravidlech základní hry na str. 5 v kroku 7) a sadu žetonů balónů – 6 žetonů označených písmeny od A do F.

6 Hráč, který jako poslední zahlédl horkovzdušný balón, si vezme žeton prvního hráče a zahájí hru.

Pravidla výletu

Hraje se podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

Akce knihy dobrodružství

Provádění speciálních akcí

Pokud umístíte žeton stezky do 1 z výřezů v knize dobrodružství, provedete jeho spodní akci (jako v základní hře). Kromě toho můžete provést následující akce (obě):

- ***Let balónem***

Pokud se číslo na odehraném žetonu shoduje s číslem viditelným ve výřezu kompasu, můžete svou figurku v knize dobrodružství posunout o odpovídající počet políček.

Jestliže se číslo vašeho odehraného žetonu shoduje s **velkým číslem** na kompasové růžici, posuňte svou figurku o **2** políčka dráhy letu balónu.

2 políčka

1 políčko

Pokud se číslo vašeho odehraného žetonu shoduje s jedním z **menších čísel** na kompasové růžici, posuňte svou figurku o **1** políčko dráhy letu balónu.

Při zahrání žetonu se symbolem „?“ se řiďte číselnou hodnotou žetonu speciální akce, kterou chcete provést. Obě dráhy jsou podrobněji popsány na další stránce.

- ***Splnění cíle***

Na tomto výletu jsou cíle znázorněné žetony balónů (označené písmeny od A do F). Každé z písmen odkazuje k páru symbolů na kompasu a je vyobrazené vedle symbolu žetonu balónu.

Pokud máte oba symboly z páru daného žetonu balónu na kartách ve své oblasti louky, po umístění žetonu stezky do výřezu v knize dobrodružství můžete tento žeton balónu otočit stranou s body vzhůru.

Důležité! Symboly v menších výřezech v kompasu se mohou měnit, ale každý cíl (žeton balónu) můžete splnit pouze **jedenkrát**.

Příklad 11. Abyste splnili páry symbolů vyobrazené výše a mohli otočit příslušné žetony balónů, musíte mít v oblasti louky vyložené karty s následujícími symboly:

- Žeton balónu A – viditelné symboly: a ;
- Žeton balónu B – viditelné symboly: a ;
- Žeton balónu C – viditelné symboly: a ;
- Žeton balónu D – viditelné symboly: a ;
- Žeton balónu E – viditelné symboly: a ;
- Žeton balónu F – viditelné symboly: a .

Umisťování žetonu stezky na společné pole

Každý hráč může položit libovolný ze svých žetonů stezky na pole znázorněné na obrázku níže. To hráči umožňuje provést až 3 různé akce:

- Vyložit kartu do své oblasti louky nebo okolí;
- Splnit cíl (otočit 1 balón, pokud splníte jeho požadavky);
- Posunout figurku o 1 políčko po dráze letu balónu.

Dráhy letu balónu

V knize dobrodružství jsou znázorněny dvě dráhy letu, po kterých můžete posouvat své figurky.

Na levé dráze jsou vyobrazeny dodatečné akce.

Důležité! Tyto akce provádíte během **mezipřistání** (viz následující strana), **ne** ve chvíli, kdy na políčko poprvé vstoupíte.

Vezměte si do ruky vrchní kartu z balíčku **E**.

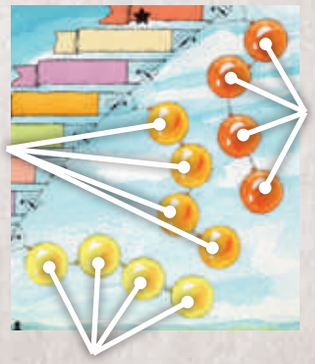
Vezměte si 1 žeton cesty.

Vezměte si do ruky vrchní kartu z balíčku **W**.

Prohlédněte si vrchní 1, 2, nebo 3 karty (podle políčka, na které jste posunuli figurku) balíčku **N**. Jednu z těchto karet si nechte v ruce a ostatní vložte dospod balíčku.

Na pravé dráze jsou místa na bonusové žetony hráčů. Jakmile dosáhnete na políčko s takovým místem, položte na něj jeden ze svých žetonů – počínaje tím s nejmenší hodnotou.

místa na žetony s hodnotou 3



místa na žetony s hodnotou 4

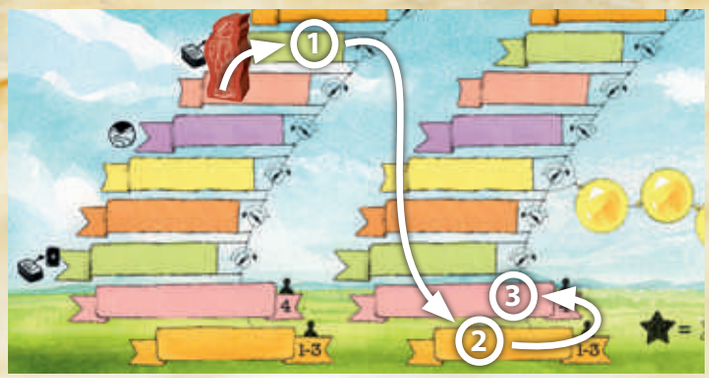
místa na žetony s hodnotou 2

Mezipřistání

Vždy při posouvání figurky po levé dráze letu balónu se můžete rozhodnout provést **mezipřistání**, a to **před posunutím figurky, nebo po něm**.

Pak můžete provést **všechny** dodatečné akce, které jsou uvedené vedle políčka, na němž se nachází vaše figurka, a všechny akce z nižších políček. Potom figurku postavte na startovní políčko pravé dráhy letu, které odpovídá počtu hráčů ve vaší hře.

Důležité! Mezipřistání se nepovažuje za posunutí figurky. Provádíte ho před či po posunutí figurky. Pokud byste figurku měli posunout dvakrát, nejdřív ji posuňte o 1 políčko, pak proveďte mezipřistání a nakonec figurku posuňte o 1 políčko na pravé dráze letu balónu.



Příklad 12. Štěpán se může posunout o 2 políčka. Posune figurku o 1 políčko po levé dráze letu, čímž se ocitne na políčku označeném číslem „1“. Pak se rozhodne provést mezipřistání. Provede všechny dodatečné akce z levé dráhy letu až po políčko, na kterém má figurku – vezme si 1 kartu z balíčku **E**, 1 žeton cesty a 1 kartu z balíčku **W**. Pak figurku přesune na startovní políčko pravé dráhy letu (označené číslem „2“). Zbývá mu jeden bod pohybu, takže posune figurku na políčko označené číslem „3“.

Konec kola a otáčení kompasu

Když všichni hráči umístí všechny své žetony stezky, kolo končí.

Nejprve otočíte kompasovou růžici. K určení směru otáčení kompasu se musíte podívat, který hráč se dostal nejdále (resp. nejvýše) na libovolné dráze letu balónu. Symbol uvedený u daného políčka rozhodne o směru otočení kompasu.

Otočte kompas o 90 stupňů po směru hodinových ručiček.

Otočte kompas o 90 stupňů proti směru hodinových ručiček.

Důležité! Kompas musíte otočit vždy přesně o 90 stupňů. Velké cípy růžice musí lícovat s těmi na ilustraci v knize dobrodružství.

Pak si vezměte všechny své žetony stezky.

Posuňte dál žeton prvního hráče a přesuňte ukazatel kola na další pole (jako v základní hře). Jakmile ukazatel kola překročí symbol přesýpacích hodin, nahraďte stojánek s balíčkem **S** stojánkem s balíčkem **N** a vyměňte všechny karty na hlavní desce za nové.

Konec výletu

Hra končí s koncem 6. kola (bez ohledu na počet hráčů). Hráči si sečtou vítězné body ze svých karet vyložených v oblastech louky a okolí a z bonusových žetonů z knihy dobrodružství.

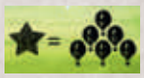
Kromě toho získají body z otočených žetonů balónů.

Vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Turistický režim

Kromě hvězdiček za 1. a 2. místo ★ dostanete také za následující úspěchy:

Jednu ★ získá každý hráč, který dosáhl posledního políčka na kterékoli dráze letu (tento úspěch si poznačte v průběhu hry).


Jednu ★ získá každý hráč, který otočil všech 6 žetonů balónů.

Výlet 5
Rozhledna

Z rozhledny můžete obdivovat okolí z výšky a mohou se vám naskytnout výhledy na některé přírodní divy. Stojí za to se tam chvíli zdržet a zastavit se na každém podlaží, kde se dozvíte víc o místní flóře a fauně. Dalekohled, který během hry získáte, vám umožní pozorovat nové druhy, plnit cíle či provádět dodatečné akce. Svou louku budete pomocí vykládání karet rozšiřovat tak, abyste dosáhli na vyšší parta rozhledny.

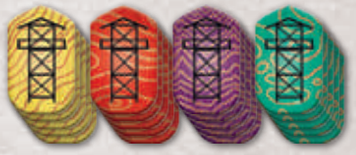
Součásti

6 speciálních žetonů stezky

16 žetonů obzoru
(6 v hodnotě 1 a 5 v hodnotách 3 a 5)

Na tomto výletě používejte figurky (viz běžné součásti).

12 dodatečných karet výletu se symbolem



20 žetonů rozhledny
(5 od každé ze 4 hráčských barev)

Příprava výletu

Postupujte podle kroků 1–4 přípravy hry z pravidel základní hry (str. 4–5).

1. Knihu dobrodružství položte vedle hlavní desky a otevřete ji, jak je znázorněno na ilustraci níže. Nezapomeňte použít žetony do výřezů (podle počtu hráčů), viz str. 3 těchto pravidel.

2. Na vyznačená místa položte 2 žetony obzoru o hodnotě 5.

3. Na vyznačená místa položte 2 žetony obzoru o hodnotě 3.

4. Zbytek žetonů obzoru o hodnotách 3 a 5 položte ve dvou oddělených komínách lícem dolů vedle knihy dobrodružství.

5. Všechny žetony obzoru o hodnotě 1 položte v komínku lícem vzhůru na vyznačené místo.

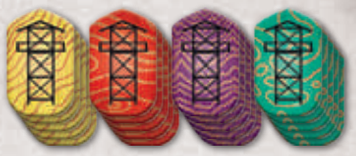
6. Zamíchejte žetony cíle a náhodně umístěte 6 z nich na vyznačená políčka. Zbylé žetony cíle vraťte do krabice.

7 Ukazatel kola umístěte na 1. podlaží osy průběhu kola v podobě miniatury rozhledny.

8 Zamíchejte 12 dodatečných karet výletu a vytvořený balíček položte lícem dolů vedle knihy dobrodružství. Pak 4 z nich otočte a vyložte.

9 6 speciálních žetonů stezky položte vedle knihy dobrodružství.

10 Každému hráči rozdejte komponenty ze základní hry (popsané v pravidlech základní hry na str. 5 v kroku 7) a figurky. Kromě toho každý dostane sadu 5 žetonů rozhledny v příslušné barvě.



11 Hráč, který jako poslední použil dalekohled, si vezme žeton prvního hráče a zahájí hru.

Pravidla výletu

Hraje se podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

Na začátku každého kola

Důležité! Tento krok v **prvním** kole hry přeskočte.

Na začátku druhého a každého dalšího kola musí každý hráč (v pořadí hry) provést následující:

- ***Umístění žetonu rozhledny***

Každý hráč položí žeton rozhledny pod 1 zvolený sloupec karet ve své oblasti louky. Sloupec znamená kartu půdy a na ní vyložené karty pozorování. Žeton rozhledny zůstane položený pod vybraným sloupcem až do konce hry. Pod sloupce, pod nimiž se už nějaký žeton rozhledny nachází, **nemůžete** položit další.

Každý hráč pak postaví svou figurku do podlaží rozhledny, které odpovídá počtu karet ve zvoleném sloupci (včetně karty půdy).

Figurky je třeba postavit do určeného pole – na zde vyobrazený ochoz.

Příklad 13. Na začátku třetího kola se Vilém rozhodne položit žeton rozhledny pod sloupec se dvěma kartami. Pod svůj nejvyšší sloupec (se třemi kartami) ho položit nemůže, protože pod ním už žeton rozhledny má. Postaví tedy svou figurku na druhé podlaží rozhledny.

Výměna žetonů stezky

Zamíchejte speciální žetony stezky a vytáhněte jich tolik, kolik je ve hře hráčů. Položte žetony lícem vzhůru tak, aby na ně všichni dosáhli.

Počínaje prvním hráčem si každý vybere 1 ze svých žetonů stezky, odloží ho stranou (vedle nepoužitých žetonů stezky) a nahradí ho 1 speciálním žetonem stezky.

Speciální žeton stezky můžete používat stejně jako kterýkoli jiný žeton stezky ve vaší barvě. Akce na žetonech stezky provádějte v uvedeném pořadí.

Symboly na speciálních žetonech stezky

- Můžete vyložit kartu z ruky do své oblasti louky nebo okolí.
- Můžete vyložit až 2 karty z ruky do své oblasti louky a/nebo okolí.
- ? Vezměte si libovolnou kartu z dané řady/sloupce.
- ?? Vezměte si 2 různé karty z dané řady/sloupce (prázdná místa zaplňte až poté, co si vezmete 2. kartu).
- Vezměte si 2 vrchní karty z balíčku **N**.
- Vezměte si libovolnou kartu otočenou lícem vzhůru z hlavní desky a na prázdné místo doplňte vrchní kartu z odpovídajícího balíčku.
- Vezměte si 1 žeton cesty.
- Proveďte akci dalekohledu.

Důležité! Každý speciální žeton stezky vám umožňuje provést 2 různé akce dalekohledu.

Dalekohled

Když můžete provést akce dalekohledu, můžete si vybrat 1 z možností podlaží, na kterém se nachází vaše figurka, **nebo** ze kteréhokoli nižšího podlaží.

Důležité! Pokud provedete 2 akce dalekohledu, musí to být 2 **různé** akce.

Akce dalekohledu

Akce dalekohledu v 1. podlaží:

Vyberte si 1 akci:

- vyložte až 2 karty;
- vezměte si 2 žetony cesty;
- podívejte se na vrchní 3 karty libovolného balíčku na desce, 1 z nich si nechte a zbývající 2 vraťte dospod balíčku;
- vezměte si do ruky libovolnou kartu otočenou lícem vzhůru z hlavní desky (a na prázdné místo doplňte novou).

Akce dalekohledu v 1., 3. a 6. podlaží:

Vezměte si 1 kartu obzoru odpovídající hodnoty (1 bod v 1. podlaží, 3 body ve 3. podlaží a 5 bodů v 6. podlaží).

Akce dalekohledu ve 2. podlaží:

Vezměte si do ruky 1 kartu výletu . Na prázdné místo vyložte kartu z balíčku výletu.

Akce dalekohledu ve 2., a 4. podlaží:

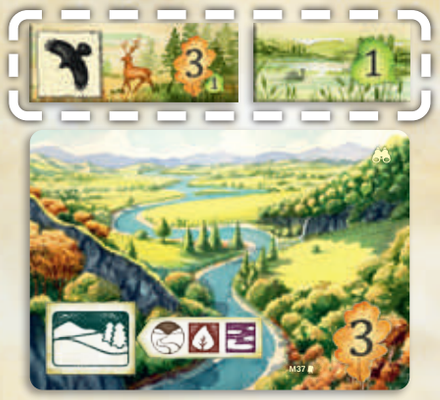
Pokud splníte požadavky cíle (2 viditelné symboly v oblasti louky), umístěte bonusový žeton o hodnotě odpovídající danému podlaží.

Akce dalekohledu v 5. podlaží:

Vezměte si do ruky 2 dodatečné karty výletu . Na prázdná místa vyložte karty z balíčku výletu.

Žetony obzoru

Položte si tyto žetony do oblasti okolí:



Za žetony o hodnotě 1 získáte na konci hry 1 vítězný bod.

Za žetony o hodnotách 3 a 5 získáte plný počet bodů (resp. 3 a 5), pokud na konci hry máte v oblasti louky na nich vyobrazené symboly. Jinak za ně získáte bodů méně (resp. 1 a 2).

Umisťování žetonu stezky na společné pole

Každý hráč může položit libovolný ze svých žetonů stezky na pole znázorněné na ilustraci vlevo. To hráči umožňuje vyložit do louky nebo okolí kartu.

Konec kola

Když všichni hráči umístí všechny své žetony stezky, kolo končí. Potom všichni hráči posbírají své žetony stezky (včetně těch odložených stranou na začátku kola). Pak seberte všechny speciální žetony stezky, přimíchejte je k těm nepoužitým z dřívějška a připravte nový výběr na další kolo (shodný s počtem hráčů).

Posuňte dál žeton prvního hráče a přesuňte ukazatel kola na další pole (jako v základní hře). Jakmile ukazatel kola překročí symbol přesýpacích hodin, nahraďte stojánek s balíčkem **S** stojánkem s balíčkem **N**, odeberte všechny karty z hlavní desky a vyměňte je za nové.

Konec výletu

Hra končí s koncem 6. kola (bez ohledu na počet hráčů). Hráči si sečtou vítězné body ze svých karet vyložených v oblastech louky a okolí, z žetonů obzoru a z bonusových žetonů z knihy dobrodružství.

Kromě toho si hráči připíšou vítězné body za následující:

Za každou kartu vyloženou v jednom sloupci nad 6. kartou získáte

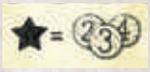
1 bod (např. devítikartový sloupec má hodnotu 3 bodů);

za umístění všech 3 bonusových žetonů získáte 3 body.

Vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Turistický režim

Kromě hvězdiček za 1. a 2. místo ★ dostanete také za následující úspěchy:



Jednu ★ získá každý hráč, který do knihy dobrodružství umístil všechny své bonusové žetony.

Jednu ★ získá každý hráč, který má v některém sloupci na louce 7 či více karet.

Výlet 6
Jeskyně

Naše putování bylo dlouhé, ale konečně jsme dorazili k ústí jeskyně. Pomohou nám nabyté zkušenosti při jejím prozkoumávání? Dostaneme se až k místu, kde jsou stěny pomalované slavnými pravěkými výjevy? Nasaďte si čelovky, sbalte batohy, naposled se podívejte na nebe a hurá dovnitř! Není tady taková tma, jak jsme čekali. Pomalu postupujeme vpřed, připraveni na setkání se spoustou nových živočichů a rostlin, na které na povrchu narazit nemůžeme.

Součásti

Na tomto výletě používejte figurky (viz běžné součásti).

20 žetonů maleb
(4 od každého z 5 motivů)

4 karty jeskynních objevů

32 dodatečných karet výletu označených symbolem
(8 karet z každého balíčku **N**, **W**, **S** a **E**)

Příprava výletu

Postupujte podle kroků 1–4 přípravy hry z pravidel základní hry (str. 4–5).

1 Knihu dobrodružství položte vedle hlavní desky a otevřete ji, jak je znázorněno na ilustraci níže. Nezapomeňte použít žetony do výřezů (podle počtu hráčů), viz str. 3 těchto pravidel.

Ukazatel kola umístěte na 1. minerál osy průběhu kola. 2

Zamíchejte žetony cíle a náhodně umístěte 8 z nich na vyznačená políčka. Zbylé žetony cíle vraťte do krabice. 3

Figurky postavte ke vstupu do jeskyně. 4

4 karty jeskynních objevů položte vedle knihy dobrodružství. 5

6 Z žetonů jeskynních maleb vytvořte hromádku.

Ve hrách 1 a 2 hráčů si vezměte 2 sady žetonů s 5 různými motivy (celkem 10 žetonů).

Ve hrách 1 a 3 hráčů si vezměte 3 sady žetonů tvořené 5 různými motivy (celkem 15 žetonů).

Ve hře 4 hráčů si vezměte všechny žetony maleb (celkem 20 žetonů).

Zamíchejte je a náhodně je rozmístěte lícem vzhůru na políčka v knize dobrodružství, která odpovídají počtu hráčů (viz níže).

1+	3+	1+	4	3+
3+	1+	4	1+	1+
1+	4	3+	1+	4
3+	1+	1+	4	1+

Ve hře 4 hráčů žetony rozmístěte na všechna políčka.

Ve hře 3 hráčů žetony položte na políčka „1+“ a „3+“.

Ve hrách 1 a 2 hráčů žetony dejte na políčka „1+“.

Zbylé žetony vraťte do krabice.

7 Dodatečné karty výletu rozdělte na 4 balíčky (**N**, **W**, **S** a **E**) lícem dolů. Každý z balíčků ze základní hry rozdělte na 2 stejné poloviny. Do první poloviny balíčků přidejte odpovídající balíčky . Každou takovou polovinu zvlášť zamíchejte a položte ji na druhou polovinu příslušného základního balíčku. Takto připravené balíčky umístěte do odpovídajících stojánků.

Všechny balíčky by ve své první polovině měly mít vmíchané všechny dodatečné karty výletu . Tím je zajištěno, že budete na výletě moct vyložit dost karet .

8 Hráč, který jako poslední držel v ruce lopatu, si vezme žeton prvního hráče a zahájí hru.

Pravidla výletu

Hraje se podle pravidel základní hry s následujícími změnami:

Akce knihy dobrodružství

Provádění speciálních akcí a volitelné sbírání maleb

Pokud umístíte žeton stezky do 1 z výřezů v knize dobrodružství, provedete jeho spodní akci (jako v základní hře).

Navíc, pokud máte požadované symboly v oblasti louky, si můžete vzít 1 žeton malby.

Symboly, které musíte mít vyložené, abyste si žeton malby mohli vzít, odpovídají symbolům nad sloupcem a před řádkem, ve kterých se daný žeton nachází.

Získané žetony malby si položte do oblasti okolí.

Důležité! Nemůžete získat víc než 1 malbu se stejným motivem.

Příklad 14. Abyste si mohli vzít označený žeton s malbou, musíte mít v oblasti louky symboly a .

Jakmile si žeton vezmete, posuňte svou figurku hlouběji do jeskyně na další pole. S figurkou smíte pohybovat pouze směrem doprava, nikoli zpátky.

Umisťování žetonu stezky na společné pole

Každý hráč může položit libovolný ze svých žetonů stezky na pole znázorněné na ilustraci vlevo. To hráči umožňuje vyložit do louky nebo okolí kartu a vzít si žeton malby (pokud má potřebné symboly v oblasti louky a ještě žeton s daným motivem nemá).

Jeskyně a její akce

Pokaždé, když si vezmete žeton malby a posunete figurku na další pole jeskyně, aktivujete její efekt nebo akci.

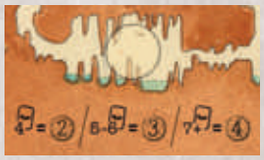
- ***Akce polí jeskyně***

Vezměte si vrchní kartu z balíčku **N**.

Vezměte si vrchní kartu z balíčku **E** a pak vyložte libovolnou kartu z ruky.

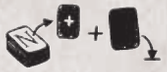
Vezměte si kartu jeskynního objevu.

Hodnoty uvedené vedle polí se na konci hry změní ve vítězné body. Při sčítání bodů započítejte pouze pole s nejvyšší hodnotou, kterým vaše figurka prošla nebo na němž se nachází.



Sem umístěte bonusový žeton, jehož hodnota závisí na počtu dodatečných karet výletu , které jste vyložili do oblasti louky. Pokud jste vyložili 4 nebo méně karet, položte sem žeton o hodnotě 2. Jestliže máte vyložených 5 nebo 6 karet, na políčko umístěte žeton o hodnotě 3, a pokud jste vyložili karet 7 či více, použijte žeton o hodnotě 4.

Důležité! Na každém poli se může nacházet jen 1 bonusový žeton. Pokud už se na některém poli žeton nachází, touto chodbou nemůže vaše figurka projít.



Vezměte si vrchní kartu z balíčku N a pak vyložte libovolnou kartu z ruky.

Konec kola

Když všichni hráči umístí všechny žetony stezky, kolo končí. Pak si hráči své žetony stezky zase vezmou. Posuňte dál žeton prvního hráče a přesuňte ukazatel kola na další pole (jako v základní hře). Jakmile ukazatel kola překročí symbol přesýpacích hodin, nahraďte stojánek s balíčkem **S** stojánkem s balíčkem **N** a vyměňte všechny karty na hlavní desce za nové.

Konec výletu

Hra končí s koncem 6. kola (bez ohledu na počet hráčů).

Hráči si spočítají vítězné body z karet vyložených v oblastech louky a okolí, z bonusových žetonů v jeskyni a body za pole s nejvyšší hodnotou, kterým jejich figurka prošla nebo na kterém se právě nachází. Vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů. V případě shody hru vyhrávají všichni remizující hráči.

Turistický režim

Kromě hvězdiček za 1. a 2. místo ★ dostanete také za následující úspěchy:

Jednu ★ získá každý hráč, který vyložil kartu jeskynního objevu.

Jednu ★ získá hráč, který vyložil nejvíce dodatečných karet výletu . V případě shody ★ získají všichni remizující hráči.

Varianta pro jednoho hráče

Tato varianta hry se hraje podle pravidel popsaných na stranách 14 a 15 v pravidlech základní hry. V knize dobrodružství budete hrát proti automatickému hráči Tulákovi. V této variantě si můžete zahrát jednotlivý scénář nebo turistický režim.

Bodování a ★

Pravidla získávání ★ v sólové variantě turistického režimu se od klasické varianty hry liší. Proto popisy turistického režimu na konci jednotlivých výletů ignorujte.

Na konci výletu si připíšete ★ podle popisu v této kapitole. Po dokončení všech výletů srovnejte počet ★ v tabulce níže, kde uvidíte, jak jste si proti Tulákovi vedli.

Bodovací tabulka pro hru jednoho hráče

< 14	Výlet byl příjemný, ale ve skicáku máte ještě spoustu prázdného místa.
15–18	Dosáhli jste svého cíle, ale máte pocit, že vám unikly některé fascinující druhy.
19–22	Podařilo se vám zachytit spoustu krásných skic a pozorovat znamenité přírodní výjevy. Gratulujeme.
23–24	Takto plný skicák vám můžeme jen závidět!

Pokud se rozhodnete zahrát si jednotlivý výlet, vaším výsledkem budou nasbírané ★ (získané podle pravidel v této kapitole). Jestliže získáte 3 ★ nebo více, můžete Tulákovi oznámit, že jste vyhráli.

Změny v přípravě

Příprava hry

Nachystejte hru podle popisu v části Příprava výletu.

Vedle hlavní desky umístěte destičku pro hru jednoho hráče.

Žetony stezky (včetně těch s „?“) všech ostatních barev otočte lícem dolů, zamíchejte je a vytvořte z nich hromádku. Umístěte je vedle destičky pro hru jednoho hráče.

Od každé barvy kromě vaší si vezměte 1 značku. Pak značky náhodně umístěte lícem vzhůru na 3 políčka kolem destičky pro hru jednoho hráče.

Tulák nemá vlastní oblasti louky ani okolí a karty, které během hry sbírá, pokládejte do balíčku lícem vzhůru, který umístěte nad destičku pro hru jednoho hráče.

Důležité! Během některých výletů bude symbol na vrchní kartě balíčku hrát na konci kola důležitou roli – bude to popsáno ve scénáři.

Na začátku každého výletu si vezměte své počáteční karty a prázdná místa na desce zaplňte kartami z odpovídajících balíčků. Pak vezměte všechny karty z 1. řady pod stojánky na karty a 1 kartu z balíčku **N** a vložte je do Tulákova balíčku. Opět doplňte karty na desce.

Změny v průběhu hry, konci hry a bodování

Během hraní se řiďte všemi změnami popsanými na str. 15 pravidel základní hry. V základních pravidlech se mluví o výřezech v desce s táborákem. Při hraní s rozšířením Kniha dobrodružství je považujte za výřezy v knize dobrodružství.

Dodatečné změny v každém výletu jsou popsány na následujících stranách.

1. výlet: Začátek

V tomto výletu Tulák používá sadu bonusových žetonů a žetonů počasí v jedné z volných barev. Tulákovy žetony počasí položte na desku vedle žetonů hráče a Tulákovy bonusové žetony vedle destičky pro hru jednoho hráče.

Na konci každého kola zkontrolujte, jestli se symbol na vrchní kartě v Tulákově balíčku shoduje s některým symbolem cíle. Pokud ano, položte Tulákův bonusový žeton (počínaje tím s nejnižší hodnotou) na 1. volné políčko u daného cíle. Upozorňujeme, že Tulákovi ke splnění cíle stačí, když má na kartě v balíčku **1** ze 2 požadovaných symbolů. Proto zaujme 1. místo, které hráč potřebuje k získání ★ za tento úspěch.

Pokud si Tulák vezme kartu označenou ukazatelem počasí, posuňte žeton odpovídajícího počasí o 1 políčko na příslušné dráze. Jestliže si vezme kartu označenou oběma ukazateli, posuňte oba žetony počasí o 1 políčko na příslušných drahách. Pokud Tulákův žeton počasí dosáhne posledního políčka dráhy, položte vedle jeho balíčku jednu kartu počasí lícem dolů. Tulák si vždy bere spodní kartu z knihy dobrodružství.

Karta počasí Tulákovi na konci hry vždy vynese 2 vítězné body, nehledě na její hodnotu.

- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu více vítězných bodů než Tulák.
- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu alespoň 65 bodů.
- Jednu ★ získáte, pokud se vám podařilo splnit alespoň 2 cíle jako první (máte alespoň 2 bonusové žetony v prvním sloupci).
- Jednu ★ získáte, pokud se vám podařilo vyložit alespoň 1 kartu slunečného počasí a 1 kartu deštivého počasí.

2. výlet: Mosty

Kartu výletu si vezmete **pokaždé**, když otočíte žeton mostu. Na konci hry každá karta, kterou jste nezískali, putuje do Tulákova balíčku.

Tulák na tomto výletě cíle neplní.

Na konci hry sečtěte všechny body z Tulákova balíčku a pak výsledek vydělte dvěma a zaokrouhlete dolů.

- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu více vítězných bodů než Tulák.
- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci hry alespoň 35 bodů.
- Jednu ★ získáte, pokud na konci výletu v knize dobrodružství máte umístěné alespoň 2 žetony.
- Jednu ★ získáte, pokud na konci výletu v oblasti louky máte vyložené následující symboly: , , .

3. výlet: Větrné mlýny

Tulák se nepohybuje po chodníčcích a nemá vlastní větrný mlýn.

Pokaždé, když si Tulák vezme kartu se symbolem z desky, okamžitě odehraje další tah (pokud si během tohoto dodatečného tahu vezme další kartu se symbolem , další tah už **nezíská**).

Na konci hry sečtěte všechny Tulákovy body a podívejte se, kolik karet půdy se symbolem má. Za každý tento symbol Tulák získá 1 vítězný bod navíc.

- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu více vítězných bodů než Tulák.
- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci hry alespoň 60 bodů.
- Jednu ★ získáte, pokud kdykoli během hry v oblasti louky máte viditelné 2 symboly (poznačte si tento úspěch v průběhu hry).
- Jednu ★ získáte, pokud jste v této hře zahráli dodatečnou kartu výletu .

4. výlet: Balóny

V tomto výletu Tulák používá figurku a sadu bonusových žetonů v jedné z volných barev. Ukazatel kola umístěte na 1. pole **pravé** dráhy.

Pokaždé, když Tulák zahraje žeton stezky s „?“, posune se jeho figurka o 2 pole. Jakmile Tulák dosáhne na pole s bonusovým žetonem, položte na určené místo jeho bonusový žeton. Na konci hry Tulákovi přičtěte body za bonusový žeton k vítězným bodům za jeho balíček.

- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu více vítězných bodů než Tulák.
- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu alespoň 65 bodů.
- Jednu ★ získáte, pokud jste dosáhli posledního políčka na kterékoli dráze letu (tento úspěch si poznačte v průběhu hry).
- Jednu ★ získáte, pokud se vám podařilo otočit všech 6 žetonů balónů.

5. výlet: Rozhledna

V tomto výletu Tulák používá bonusové žetony v jedné z volných barev.

Dodatečné karty výletu vyskládejte do řady, aby bylo zjevné, kterou kartu jste umístili jako první. Po odebrání karty z tohoto řádku karty posuňte doleva a doplňte kartu na pravou stranu.

Na konci každého kola zkontrolujte, jestli se symbol na vrchní kartě v Tulákově balíčku shoduje s některým symbolem cíle. Pokud ano, položte bonusový žeton odpovídající číslu podlaží rozhledny na určené políčko na tomto podlaží.

Po kontrole, zda Tulák splnil cíl, položte kartu zcela vlevo na vrch jeho balíčku a řadu doplňte.

- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu více vítězných bodů než Tulák.
- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu alespoň 65 bodů.
- Jednu ★ získáte, pokud máte na louce sloupec tvořený alespoň 7 kartami.
- Jednu ★ získáte, pokud se vám podařilo umístit všechny 3 bonusové žetony do knihy dobrodružství.

6. výlet: Jeskyně

Tulák během tohoto výletu nesbírá jeskynní malby.

V polovině hry – před výměnou karet na desce – vezměte všechny otočené karty výletu a položte je na Tulákův balíček.

Na konci hry do Tulákova balíčku přidejte všechny zbývající karty jeskynních objevů.

Za každou kartu výletu v Tulákově balíčku mu přičtěte 1 vítězný bod.

- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci výletu více vítězných bodů než Tulák.
- Jednu ★ získáte, pokud máte na konci hry alespoň 65 bodů.
- Jednu ★ získáte, pokud jste vyložili kartu jeskynního objevu.
- Jednu ★ získáte, pokud jste vyložili víc karet výletu, než má Tulák ve svém balíčku.

Rejstřík karet

	obecný název	vědecký název	zajímavost	místo a datum pozorování
M01–M08	Bouřkový mrak		Na Zemi každou hodinu dochází k desítkám tisíců bouřek, a to především nad tropickými zeměmi a ostrovy.	
M09–M16	Obláček		Ačkoli se při pozorování zdá, že má duha tvar oblouku, ve skutečnosti je kruhová. Občas to můžete zahlédnout z letadla.	
M17	Lasice kolčava	*Mustela nivalis*	Srst některých lasiček na zimu bělá, což jim pomáhá s maskováním ve sněhu. Pokud však žádný sníh nenapadne, stává se z nich snadný cíl.	
M18	Jabloň nízká	*Malus pumila*	Kultivovaná jabloň je krásnou ozdobou zahrady. Vyplatí se mít zasazeno více druhů tohoto stromu. Díky křížovému opylování pak jabloně kvetou déle a plodí víc ovoce.	
M19	Hlístník hnízdák	*Neottia nidus-avis*	Rostlina lidově nazývaná jako hnízdovka či hnízdík nefotosyntetizuje. Všechny živiny potřebné k přežití přijímá prostřednictvím mykorhizy, tj. soužitím hub s kořeny.	
M20	Mraveniště		Mravenci tvoří hierarchická společenství, v nichž každý jedinec plní určitou roli, aby celé společenství přežilo. Většinu úkolů obstarávají dělnice, zatímco královna klade vajíčka.	
M21	Lošákovec blankytný	*Hydnellum caeruleum*	Tato houba je saprofág, což znamená, že všechny živiny přijímá z odumřelé organické hmoty.	
M22	Stavidlo		Současná rekultivační činnost je plánována s ohledem nejen na ekonomickou efektivitu terénu, ale i na přírodní prostředí.	
M23	Živý plot		Pásy rostlinstva se k označení hranic oblastí používaly již v době bronzové.	
M24	Tulipán planý	*Tulipa sylvestris*	Tulipány se pravděpodobně začaly pěstovat v 10. století v Persii. Do Evropy byly přivezeny v 16. století z Turecka.	
M25	Krajina s holandským větrným mlýnem		Vznik holandského větrného mlýna se datuje do 17. století. Jeho charakteristickým prvkem je nehybná konstrukce s otáčející se vrtulí.	
M26	Dřeváky (objev)		Dřeváky chrání chodidla před mechanickým poškozením, proto je ve středověké Evropě běžně nosili muži a pracovníci.	
M27	Smrk ztepilý	*Picea abies*	Jedním z nejstarších stromů na světě je smrk ztepilý. Roste ve Švédsku, je 9550 let starý a říká se mu Old Tjikko.	
M28	Špička obecná	*Marasmius oreades*	Plodnice špičky zpravidla během sucha nehynou. Vyschnou a po deštích se zase obnoví a pokračují v růstu.	
M29	Brkoslav severní	*Bombycilla garrulus*	Brkoslav dokáže za jediný den spořádat dvojnásobek své váhy.	
M30	Srnec obecný	*Capreolus capreolus*	Srnci vydávají zvuky připomínající psí štěkot.	
M31	Drvodělka fialová	*Xylocopa violacea*	Stejně jako včely jsou drvodělky důležitou součástí ekosystému, neboť opylují rostliny. Včely jsou zodpovědné za rozmnožování 80 % všech rostlin na světě, a ty jsou naopak zásadní pro přežití zvířat.	
M32	Rosomák sibiřský	*Gulo gulo*	Rosomáci loví velice podobným způsobem jako lasice. Často si vyhlédnou větší kořist a zabijí za krátkou dobu několik zvířat, aby si vytvořili zásoby.	
M33	Lesní srub		Cihlové přízemí a dřevěné patro mají spoustu výhod: cihlové či kamenné přízemí stavbě poskytuje stabilitu, udržuje teplo a chrání před vodou, zatímco lehká konstrukce patra umožňuje stavbu širokých střešních převisů, balkonů či arkýřových oken.	
M34	Včelojed lesní	*Pernis apivorus*	Jak již jeho jméno napovídá, hlavní složkou potravy tohoto dravce jsou larvy včel, vos a sršní. Živí se však i jiným hmyzem a drobnými obratlovci.	

M35	Bourovec borový (larva)	*Dendrolimus pini*	Housenky po vylíhnutí spořádají obal vajíčka. Pak se živí jehličím: nejprve ho okusují po malých kouscích a později jsou schopny jehličky pozřít v celku.
M36	Psík mývalovitý	*Nyctereutes procyonoides*	Psíci mývalovití pocházejí z východní Asie. Do Evropy byli přivezeni kvůli chovu na kožešinu. V současné době jsou na území Evropské unie považováni za invazivní druh.
M37	Krajina s řekou		Všechny nejstarší civilizace světa se zrodily v okolí řek.
M38	Krajina s jelenem, jestřábem a vlkem		Predátoři hrají důležitou roli v potravním řetězci, jelikož regulují populaci býložravců. Když býložravci nemají přirozené nepřátele, rovnováha může být narušena a nemusejí mít dostatek potravy.
M39	Venuše z Oblazové		Stáří této ženské sošky nalezené v jeskyni v Oblazové v Polsku se odhaduje na 15 000 let. V jeskyni byly nalezeny další známky osídlení, mezi nimiž byly nástroje používané neandrtálci před 100 000 lety.
M40	Pazourkový pěstní klín		Pěstní klíny byly vyráběny z kamene, většinou pazourku, otloukáním kusů o sebe. Používaly se k řezání a sekání.
M41	Panoráma s pískovcovou jeskyní		Pískovec je hornina tvořená většinou křemenem. V závislosti na složení může mít pískovec různé barvy: od bílé přes žlutou, červenou a šedozelenou až k téměř černé.
M42	Panoráma s jeskyní		Nejdelší jeskyně na světě je Mammoth Cave (Mamutí jeskyně) ve Spojených státech amerických. Její délka je 686 km.
M43	Panoráma se skalními domy		Nabatejské město v Jordánsku, jemuž se dnes říká Petra (v řečtině „skála“), se původně nazývalo Raqmu („vícebarevný“), protože se skály v měnícím se denním světle zdály pokaždé jinak barevné.
M44	Ohniště před jeskyní		Schopnost rozdělat oheň člověkem vzpřímeným (homo erectus) tvořila jeden z nejzásadnějších přelomů v pravěké historii člověka. V průběhu tisíciletí byl ohni různými kulturami přikládán mystický význam vztahující se k ochraně a životní energii, ale i ke zkáze. Význam ovládnutí ohně se odráží i v řeckém mýtu o Prométheovi.
M45	Stavba na skále		Chrámový komplex Taung Kalat v Birmě a klášter na skalním pilíři v gruzínském Katskhi jsou příklady náboženských staveb na skalách, které využívají odloučenosti od světa k rozjímání.
M46	Dům ve skále		Příbytky vysekané do skal můžeme spatřit například v tureckém městě Uçhisar.
M47	Štírek domácí	*Chelifer cancroides*	Štírci jsou pro člověka velice užiteční. Živí se škůdci, kteří ohrožují včelí úly, a knihomoly, kteří ničí knižní sbírky.
M48	Plectogona sanfilippoi	*Plectogona sanfilippoi*	Mnohonožky tohoto druhu žijí v nadmořských výškách od 525 do 836 metrů. Takovým druhům, které se vyskytují pouze na určitém omezeném území, se říká endemické druhy nebo krátce endemiti.
M49	Svišť horský	*Marmota marmota*	Když svišť přezimuje, jeho tělesná teplota klesá z 36 °C na 8–10 °C. Jeho spotřeba kyslíku se sníží třicetkrát a počet tepů za minutu klesne z 220 na 30.
M50	Sleziník červený	*Asplenium trichomanes*	Tato rostlina se v lidovém léčitelství používala na odkašlávání.
M51	Stalaktity		Maximální roční přírůstek stalaktitů bývá přibližně 0,25 až 3 mm.
M52	Stalagmity		Jeden z nejvyšších známých stalagmitů na Zemi se nachází v jeskyni Sơn Đoòng ve Vietnamu a měří přes 70 metrů.
M53	Čolek horský	*Ichthyosaura alpestris*	Poté, co samice snese vajíčka, zahalí je listy vodních rostlin.
M54	Macarát jeskynní	*Proteus anguinus*	Macaráti žijí v jeskyních Dinárských Alp. Vyskytují se i v hloubkách 300 m pod zemským povrchem.
M55	Sklepnice obecná	*Scoliopteryx libatrix*	Sklepnice přezimují v jeskyních. Pokud žádnou nedokážou najít, spokojí se se sklepy a dalšími chladnými místy.
M56	Krápníkové útvary		Krápníky vznikají v jeskyních kapáním vody puklinami ve skále. Voda rozpouští skálu a sráží uhličitan vápenatý, který se potom usazuje v místech, kudy voda protéká.

M57	Stalagnát		Pod stalaktity vznikají stalagmity. Nakonec se k sobě přiblíží natolik, že se spojí v krápníkový sloup zvaný stalagnát.
M58	Tesařík alpský	*Rosalia alpina*	Největší ohrožení populace tesaříků alpských představuje kácení stromů, do nichž kladou vajíčka.
M59	Létavec stěhovavý	*Miniopterus schreibersii*	U mnoha druhů netopýrů matka své mládě přenáší na těle. Některé druhy, jako je létavec, vytváří mateřské kolonie, kde mladí netopýři společně čekají, až se matky vrátí z lovu.
M60	Vrápenec malý	*Rhinolophus hipposideros*	Nozdry vrápenců obklopují kožní výrůstky, které slouží k zaměřování zvukových vln při echolokaci.
M61	Mločík západní	*Speleomantes strinatii*	Tomuto druhu v příštích pěti generacích hrozí vyhynutí kvůli plísňové infekci, chytridiomykóze, která pochází z východní Asie a pravděpodobně byla do Evropy zavlečena prostřednictvím obchodu s mloky.
M62	Flétna z jeskyně Hohle Fels		Tato flétna nalezená v Německu je přinejmenším 35 000 let stará. Svědčí o tom, že se i ti nejranější obyvatelé Evropy věnovali hudbě.
M63	Meta temnostní	*Meta menardi*	Tento pavouk žije v tmavém, vlhkém prostředí a nesnáší suchý terén. Vzhledem k preferovanému prostředí loví například plže.
M64	Porrhomma egeria	*Porrhomma egeria*	Tento druh pavouka patří do čeledi plachetnatkovitých, která získala svůj název podle základu jejich sítí, vodorovných pavučinových plachetek. Plachetnatkovití jsou druhou největší čeledí pavouků po skákavkovitých.
M65	Travunijana djokovici	*Travunijana djokovici*	Tento druh vodního šneka byl pojmenován po slavném srbském tenistovi Novaku Djokovićovi.
M66	Sklepnice obecná (larva)	*Scoliopteryx libatrix*	Larvy sklepnice se živí na vrbách a topolech.
M67	Ústí pískovcové jeskyně		Nejdelší pískovcovou jeskyní je Krem Puri v Indii. Je 24,5 km dlouhá a nacházejí se v ní dinosauří fosílie staré 70 milionů let.
M68	Ústí jeskyně na louce		Nejhlubší známou jeskyní na Zemi je Verjovkinova jeskyně v Gruzii. Její hloubka činí 2 223 metrů.
M69	Hnojník nasetý	*Coprinellus disseminatus*	Tyto houby zpravidla rostou na odumřelých, trouchnivějících kmenech, občas se ale jejich porost vyskytne i na živých stromech. Může růst i pod zemí.
M70	Zvonečník hlavatý	*Phyteuma orbiculare*	Roste v evropských pohořích. Druh je ohrožen turisty, kteří neúmyslně poškozují zvonečníkové porosty na skalách.
M71	Lebka lva jeskynního		Lev jeskynní vyhynul přibližně před 13 000 let. Malby s motivy jeskynních lvů se dochovaly v jeskyních Chauvet a Lascaux.
M72	Hřeben z Vimose		Byl nalezen v dánském močálu Vimose a pochází z 2. století. Pravděpodobně je na něm runami napsáno „Harija“, jméno jeho majitelky.
M73	Zlomek keramiky z neolitu		Keramika je archeology velmi ceněná, jelikož se jedná o velice odolný materiál. Prostřednictvím jejího zkoumání získáváme informace o migraci a dávných zvyklostech souvisejících s přípravou jídla, zdobením či pohřby.
M74	Zrno pyritu ve skále		Zakládání ohně pomocí pyritu či pazourku patří k nejstarším křesacím technikám. V 16. století se pyrit používal ve zbraních s kolečkovými zámky.

Autoři

Návrh hry: Klemens Kalicki
Ilustrace: Karolina Kijak
Grafický návrh: Karolina Kijak, Rebel Studio
Vývoj hry: Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak
Pravidla hry: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak
Překlad a korektury původní verze: Monika Doerre, Paulina Wierzbińska
Koordinace produkce: Sławomir Gacal
Návrh: Wydawnictwo Rebel

Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o.
Překlad: Eliška Boudová
Editor: Michal Ekrt

rebel STUDIO

FB: Rebel Studio
IG: @rebelstudio.eu
YT: Rebel Studio
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl