



# OHROŽENÍ

PRAVIDLA

# OHROŽENÍ

1-5 HRÁČŮ • VĚK 10+ • 60 MINUT

*Nekontrolovaný rozvoj lidstva ohrožuje mnohé živočišné druhy. **Ohrožení** je hra, v níž hráči v rolích ochránců přírody spolupracují, aby zabránili vymírání druhů. Nestačí pouze řešit bezprostřední nebezpečí, ale je třeba také přesvědčit vlivné vyslance, aby schválili dohodu o ochraně zvířat, která poté získají šanci na dlouhodobé přežití. Hra tak představuje složité výzvy, kterým ochránáři musí čelit ve snaze zachránit vymírající druhy.*



## O HŘE

Hráči využívají akce ze společné nabídky a také specializaci svojí postavy. Snaží se udržet zvířata mimo nebezpečí a poskytnout jim prostor, aby se mohla rozmnožit. Musí zabránit zničení jejich životního prostředí a vypořádat se s nečekanými nástrahami. Zatímco hráči budou řešit tyto hrozby, budou se také snažit získat podporu vyslanců států, z nichž každý má jiné podmínky, za kterých je ochoten zvednout ruku pro ochranu druhu. Hráči společně zvítězí, pokud se jim podaří přesvědčit čtyři vyslance, kteří budou na konci hry hlasovat pro. Všichni hráči prohrají, jestliže se jim do konce hry nepodaří vyslance přesvědčit, v případě, že se populace zvířat příliš sníží, nebo pokud dojde k velkému poškození jejich životního prostředí.

Hra **Ohrožení** představuje také **scénářový herní systém**. Každý scénář vypráví příběh jiného živočišného druhu, předkládá před hráče jedinečné výzvy a pomáhá jim přiblížit, jakým složitým situacím musí čelit zvířata a ochránci pokoušející se jejich druh ochránit. Tato krabice obsahuje dva scénáře: tygr a vydra mořská.



# KOMPONENTY



STRANA S POBŘEŽÍM

STRANA S LESEM

KALENDÁŘ AKCE



KOSTKA ZNIČENÍ

15 DŘEVĚNÝCH TYGRŮ



KOSTKA MLÁDAT

15 DŘEVĚNÝCH VYDER



25 ŽETONŮ PENĚŽ

1 UKAZATEL ROKU

## OBOUSTRANNÝ HERNÍ PLÁN



5  
S MODRÝM  
RUBEM



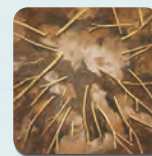
4  
SE ZELENÝM  
RUBEM



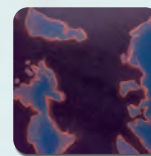
3  
SE ŠEDÝM  
RUBEM



25 KOSTEK VLIVU



ODLEŠŇOVÁNÍ



ZNEČIŠTĚNÍ

24 DÍLKŮ ZNIČENÍ



POKYNY  
POŽADAVEK  
CÍLOVÁ  
HODNOTA

12 KARET VYSLANCŮ



15 KOSTEK AKCÍ

3 PRO KAŽDOU POSTAVU

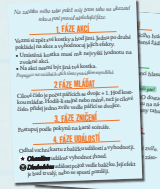


5 ŽETONŮ TAHU



10 KARET SPECIALIZACÍ

2 PRO KAŽDOU POSTAVU



5 PŘEHLEDOVÝCH KARET



2 KARTY SCÉNÁŘŮ

TYGR, VYDRA MOŘSKÁ



36 KARET UDÁLOSTÍ

18 TYGR, 18 VYDRA MOŘSKÁ

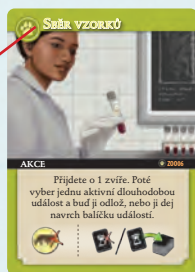
NÁZEV  
A BALÍČEK

TYP

EFEKT  
KARTY



Karty se žlutými  
názevy jsou jedinečné  
pro každý balíček.



70 KARET POSTAV

14 PRO KAŽDOU POSTAVU



5 DESEK POSTAV

S ROZDÍLNOU ILUSTRACÍ NA RUBU

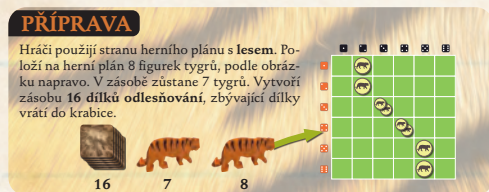
# ZÁKLADNÍ PŘÍPRAVA

- 1 Herní plán hráči rozloží doprostřed stolu a na první rok kalendáře položí ukazatel roku.
- 2 Vedle herního plánu vytvoří zásobu zvířat, kostek vlivu a žetonů peněz. Kostku mláďat a kostku zničení také položí poblíž herního plánu.
- 3 Pět karet vyslanců s modrým rubem zamíchají a tři z nich položí do řady, vedle herního plánu, lícem dolů. Čtyři karty vyslanců se zeleným rubem zamíchají a dvě z nich položí do řady, vedle herního plánu, lícem dolů. Tři karty vyslanců s šedým rubem zamíchají a jednu z nich položí lícem dolů do řady. Nepoužité karty vyslanců vrátí do krabice.



# PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE

Hraní každého scénáře probíhá odlišně a liší se také příprava. Hráči se společně dohodnou, jaký scénář a na jakou obtížnost chtějí hrát. Na zadní straně karty scénáře hráči najdou rozdíly v přípravě pro různé obtížnosti. *Při první hře doporučujeme scénář Tygr na normální obtížnost, všechny příklady v těchto pravidlech budou odpovídat této obtížnosti.* Postupujte podle pokynů na listu scénáře.



- 4 Hráči položí herní plán správnou stranou nahoru (*pro tygra je to les*). Na něj položí uvedený počet zvířat na určená pole (*pro tygra je to osm zvířat rozložených podle obrázku*). Zbývající zvířata nechají v zásobě.
- 5 Hráči vytvoří zásobu dílků zničení, jak je uvedeno na kartě scénáře (*pro tygra je to 16 dílků odlesňování*). Zbývající dílky zničení vrátí do krabice.
- 6 Hráči si vezmou balíček karet událostí odpovídající scénáři (*Tygr*). Zamíchají jej a položí jej lícem dolů poblíž herního plánu. Nepoužité balíčky karet událostí vrátí do krabice.



Dále hráči postupují podle případných dalších pokynů na kartě scénáře.

# PŘÍPRAVA HRÁČŮ

Každý hráč provede následující přípravu:

**1** Při hře jednoho hráče připravte hru pro dva hráče a hrajte za **obě postavy**, které se v tazích střídají.

**A** Vybere si postavu. Ve hře je pět různých postav: **právník životního prostředí**, **lobbista**, **filantrop**, **dokumentarista** a **zoolog**. Každá postava má svoji specializaci a jedinečné karty, které ji činí důležitou součástí úspěšného týmu. Každý hráč si vezme **desku postavy**, **karty specializací**, **balíček karet postavy**, **žeton tahu**, **všechny tři kostky** akci pro zvolenou postavu a **přehledovou kartu**.

*Komponenty postav, které si žádný z hráčů nevybral, vraťte zpět do krabice.*



**B** Vybere si stranu desky postavy (*tento výběr nemá žádný vliv na průběh hry*) a jednu kartu specializace. Na každé kartě specializace je popsána jedinečná akce, kterou postava může během hry využívat. Vybranou kartu specializace si částečně zasune pod desku postavy, jak je vidět na obrázku. Nepoužitou kartu specializace vrátí do krabice.

**C** Kostky a žeton tahu položí na odpovídající místa u desky postavy (*hodnoty na kostkách prozatím nejsou důležité*).



**D** Každá karta specializace se odkazuje na jednu kartu v balíčku postavy. Každý hráč si tuto kartu najde v balíčku své postavy a ověří, o jaký typ karty se jedná. Poté ji ihned vyhodnotí (*ještě před začátkem hry*), jak je popsáno níže. Pokud se jedná o kartu:

## AKCE

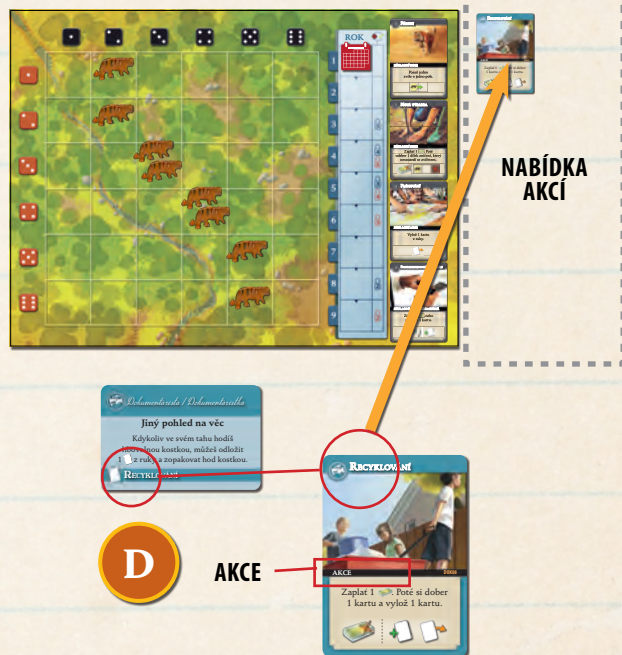
Vyloží ji do **nabídky akcí** vedle herního plánu. *Tato karta se stává akcí, kterou mohou během hry všichni hráči využívat umístěním kostky.*

## TRVALÁ

Vyloží ji poblíž svojí desky postavy. *Tato karta hráči poskytuje trvalý efekt, který může během hry využívat.*

## JEDNORÁZOVÁ

Ihned postupuje podle pokynů na kartě a poté ji odloží lícem nahoru na svůj odkládací balíček.



**E** Zamíchá si balíček karet svojí postavy a položí jej lícem dolů poblíž svojí desky postavy. Do ruky si z tohoto balíčku dobere dvě karty. Karty v rukách hráčů nejsou tajné a hráči si je mohou ukazovat nebo mohou hrát s kartami položenými před sebou.

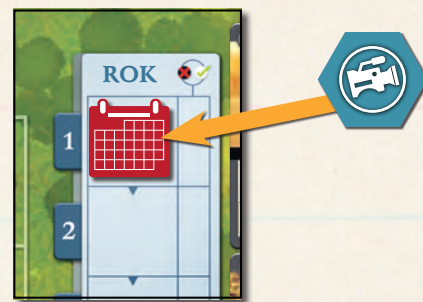
Jakmile jsou všichni hráči připraveni, hra může začít!



# PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik *kol*, kterým říkáme *roky*. Počet roků je závislý na počtu hráčů (viz *Konec roku pro více podrobností*). Každý hráč má v každém roce jeden tah. Pořadí hráčů v roce si hráči určují během hry. Na začátku hry si hráči náhodně vyberou začínajícího hráče.

Hráč na začátku svého tahu položí svůj **žeton tahu na ukazatel roku na stupnici roků** (případně navrch ostatních ukazatelů tahu jiných hráčů). Poté hráč odehraje tyto fáze tahu v uvedeném pořadí:



**1. FÁZE AKCÍ** *Vezme si zpět svoje akční kostky a hodí jimi. Pokládá je na akce v nabídce a využívá jejich efekty.*

**2. FÁZE MLÁDAT** *Hodí kostkou mládat, aby se pokusil rozšířit zvířecí populaci.*

**3. FÁZE ZNIČENÍ** *Hodí kostkou zničení, aby zničil životní prostředí.*

**4. FÁZE UDÁLOSTÍ** *Vyloží vrchní kartu z balíčku událostí.*

**5. FÁZE UKONČENÍ TAHU** *Dobere si kartu ze svého balíčku a vybere následujícího hráče s žetonem tahu.*

Jestliže **žádný** hráč na konci hráčova tahu nemá žeton tahu, *rok* je u konce (viz *Konec roku*).

## PŘEHLED SYMBOLŮ

Následuje popis všech symbolů, které se objevují na kartách a ostatním herním materiálu.



# 1. FÁZE AKCÍ

Vezme si zpět svoje akční kostky a hodí jimi. Pokládá je na akce v nabídce a využívá jejich efekty.

Hráč si vezme svoje kostky z akcí, na nichž kostky leží (někdy se může stát, jako například na úplném začátku hry, že má hráč své kostky u desky svojí postavy), a hodí jimi. Poté je musí, **jednu po druhé**, v libovolném pořadí umístit na akce v nabídce a provést popsanou akci. Hráč vždy nejprve musí zcela dokončit jednu akci, než může přikročit k další.

- Hráč **nesmí** svoji kostku položit na akci, na níž již jeho kostka leží.\*
- Kostka, kterou hráč na akci položí, **musí** ukazovat **vyšší hodnotu** než ostatní kostky na akci.\*



Při hře dvou hráčů musí být kostka, kterou hráč pokládá na akci, vyšší alespoň o 2 než ostatní kostky na akci.\*

- Na začátku hry jsou dostupné čtyři **základní akce** vytištěné na herním plánu, plus případné další akce do nabídky přidají hráči při přípravě svojí postavy. Těmto akcím souhrnně říkáme **nabídka akcí**. V průběhu hry budou akce přibývat, jak budou hráči přidávat svoje karty do nabídky akcí. Karty v rukách hráčů se nepovažují za akce.
- Při hře **nezáleží na tom**, ze kterého balíčku karta akce **pochází**, na každou akci v nabídce může položit svoji kostku kterýkoliv hráč.
- Hráčovy kostky zůstanou na akcích až **do začátku jeho následujícího tahu**, kdy si je vezme zpět.



\* **Propagace na sociálních sítích** je speciální základní akce. Pro tuto akci neplatí žádná omezení. Hráč na tuto akci může položit svoji kostku i v případě, že už na ní jeho kostka je, a nezáleží na hodnotách ostatních kostek na akci.



Hráč hodil těmito třemi kostkami. Hráč je nyní může položit na libovolnou dostupnou akci v nabídce a provést její efekt.

Položit kostku s hodnotou 1 je složité, protože kostka musí být při položení nejvyšší kostkou na akci. **Nová výsadba** je prázdná, takže ji položí na tuto akci, zaplatí 1 [green coin] a odebere dílek odlesnění z herního plánu.

Kostku s hodnotou 4 lze položit na více akcí. Hráč ji položí na **Přesun** (hráčova 4 je vyšší než dříve položená zoologova 3) a přesune jednoho tygra o jedno pole na bezpečnější místo.

Situace se zdá být pod kontrolou, takže se hráč rozhodne plánovat dopředu. Položí svoji 5 na **Výzkum** (je vyšší než již položená 4) a odhalí kartu události. Jde o ne-příjemnou událost, tak ji odloží!



## JAK HRÁT KARTY

V balíčcích postav jsou tři druhy karet. Karty **Akcí**, karty **Trvalé** a karty **Jednorázové**. Nezávisle na druhu karty, hráč může kartu z ruky vyložit **pouze položením svojí kostky na akci**, která **vyložení karty** umožňuje (na začátku hry to umožňuje základní akce **Plánování**, další akce se mohou dostat do nabídky v průběhu hry).

Symbol  
pro vyložení  
karty



### AKCE

Pokud hráč vyloží kartu **Akce**, vyloží ji do **nabídky akcí**. Tato akce je ihned dostupná pro všechny hráče podle běžných pravidel a všichni hráči na ni mohou ve svém tahu pokládat svoje kostky a využívat její efekt (*hráč, který tuto kartu vyložil, ji může využít ve stejném tahu, pokud mu ještě zbývají kostky*). Počet karet v nabídce akcí není nijak omezen a nezáleží na pozici karty v nabídce.



Toto je karta **AKCE**. Kromě nápisu v černém pruhu ji hráči poznají také podle béžového pozadí ve spodní polovině karty.

### TRVALÁ

Pokud hráč vyloží **Trvalou** kartu, vyloží ji před sebe vedle svojí desky postavy. Tím získá trvalou výhodu, kterou může využívat bez jakýchkoliv poplatků (pokud není na kartě uvedeno jinak). Trvalé karty zůstávají ve hře, dokud nejsou jiným efektem odstraněny. Hráč může mít vyložený libovolný počet trvalých karet.



Toto je **TRVALÁ** karta. Kromě nápisu v černém pruhu ji hráči poznají také podle světle modrého pozadí ve spodní polovině karty.

### JEDNORÁZOVÁ

Pokud hráč vyloží **Jednorázovou** kartu, provede na ní popsaný efekt a ihned poté ji odloží na svůj odkládací balíček.



Toto je **JEDNORÁZOVÁ** karta. Kromě nápisu v černém pruhu ji hráči poznají také podle žlutého pozadí ve spodní polovině karty.

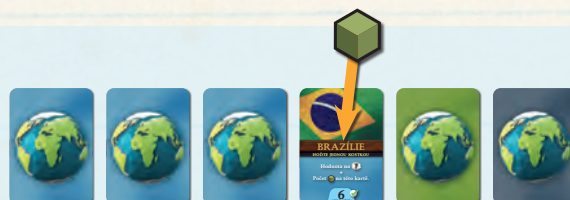
## VYSLANCI

Aby hráči zvítězili, budou muset na konci hry splnit požadavky vyslanců, aby hlasovali **PRO**. Karty vyslanců jsou na začátku hry lícem dolů, takže hráči zatím neznají podmínky, za kterých budou vyslanci hlasovat **PRO**.

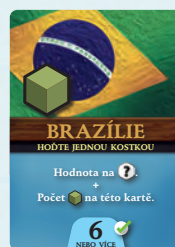
Aby hráči odhalili kartu vyslance, musí provést akci, která umožňuje **přidat kostku vlivu**. Jakmile hráč přidá na vyslance první kostku vlivu, odhalí jej. To znamená, že kartu vyslance otočí lícem nahoru (*kostka vlivu zůstává po odhalení na kartě*).

**DŮLEŽITÉ:** Pokyny na kartě vyslance (např. házení kostkami nebo počítání komponent) hráči **neprovádějí** po odhalení karty. Tyto pokyny se vyhodnocují pouze ve volebním roce (viz **Konec roku**), nebo pokud tak říká některá z karet.

**Poznámka:** Žádná ze základních akcí (a často ani žádná z akcí, která je na začátku hry v nabídce) neumožňuje přidávat kostky vlivu. Hráči musí společně zajistit, aby co nejdříve dostali do hry akce umožňující přidávání kostek vlivu a aby včas odhalili karty vyslanců.



Hráč provede akci, která mu umožňuje přidat kostku vlivu. Hráč položí kostku vlivu ze zásoby na kartu vyslance a odhalí ji. Je to **Brazílie**! Nyní si hráči mohou přečíst, co musí udělat pro to, aby získali hlas **PRO** od brazilského vyslance.



Brazilský vyslanec bude hlasovat **PRO**, pokud **součet hodu kostkou a kostek vlivu na kartě v okamžiku volby** bude 6 nebo více. Je-li tedy na kartě jedna kostka vlivu, musí hráči na kostce hodit 5 nebo 6.

Jediným způsobem jak zvítězit je získat čtyři hlasy **PRO**, takže odhalování karet vyslanců je velice důležité.



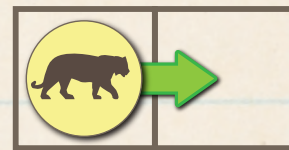
## PENÍZE

Některé akce umožní hráčům získat peníze a některé naopak vyžadují jejich utracení. Každý žeton peněz ve hře představuje 1 milion amerických dolarů. Když hráč **utrácí** peníze, vrací je do zásoby. Když hráč **získává** peníze, bere si je ze zásoby. Každý hráč si své peníze nechává odděleně od peněz ostatních hráčů. Hráči peníze nesdílejí, pokud to neumožní některý herní efekt.



## ZVÍŘATA

Hráči potřebují využívat akce, aby mohli **pohybovat se zvířaty**, buď aby je dostali mimo nebezpečí, nebo aby vytvořili *páříci se dvojici* (viz níže). Zvířata se nemohou pohybovat na nebo přes dílky zničení, pokud efekt neříká jinak. Zvířata se mohou pohnout a zůstat na poli s jiným zvířetem, pokud není řečeno jinak. Pokud hráči na herní plán přidávají nové zvíře, berou je ze zásoby. Přijdou-li hráči o zvíře, vrací je do zásoby. Jestliže zvířecí populace na herním plánu kdykoliv klesne na **1 nebo 0**, **všichni hráči ihned prohrávají** (viz *Vítězství a prohra pro více informací*).



## 2. FÁZE MLÁDAT

*Hráč hodí kostkou mládat, aby se pokusil rozšířit zvířecí populaci.*

Hráči by se měli snažit, aby zvířata na herním plánu přivedla na svět mláďata. Je-li na herním plánu **alespoň jedna páříci se dvojice** (dvě zvířata na jednom poli se počítají jako páříci se dvojice, čtyři zvířata na jednom poli se počítají jako dvě páříci se dvojice, atd.), provede hráč následující:

Spočítá **všechny páříci se dvojice a přičte jedna**, čímž získá cílovou hodnotu, poté **hodí kostkou mládat**. Je-li výsledek hodů stejný nebo nižší než cílová hodnota, narodí se jedné z pářících se dvojic mládě (1 nové zvíře ze zásoby), které hráč přidá na herní plán.

Mládě hráč položí na **prázdné pole** (pole bez zvířat a dílku zničení) sousedící s páříci se dvojicí.

Hráč si může **zvolit páříci se dvojici**, je-li jich na herním plánu více.

Diagonální pole nejsou sousedící.

Pokud vedle pářících se dvojic **není žádné volné pole** nebo pokud **nejsou v zásobě žádná zvířata**, mládě se nenarodí (i přes úspěšný hod kostkou).

Na kartě scénáře najdete další pravidla pro mláďata.

*Například tygří pár se po narození mláděte rozdělí. Pokud na herním plánu není **prázdné pole**, na které by se jeden z tygrů mohl přesunout, hráči o něj přijdou.*



Na herním plánu jsou dvě páříci se dvojice. Hráč přičte jedna a cílová hodnota je tak 3. Hodí kostkou a padne 3, tedy úspěch!

Volná pole jsou pouze vedle jedné pářící se dvojice. Mládě se tedy narodí této dvojici. Hráč položí nové zvíře ze zásoby na jedno z těchto polí.

U tygrů platí zvláštní pravidlo, že se jeden z páru po narození mláděte musí přesunout na sousední volné pole, jedno volné pole našťestí zbývá, takže hráč přesune jedno zvíře z páru na jediné volné pole.

# 3. FÁZE ZNIČENÍ

*Hráč hodí kostkou zničení, aby zničil životní prostředí.*

Je to smutné, ale životní prostředí zvířat se bude postupně zhoršovat, pokud proti tomu hráči nebudou něco dělat. Zničení se liší scénář od scénáře a karta scénáře přesně popisuje, jaké dílky zničení a kolik jich hráči mají používat a také jakým způsobem se v této fázi přidávají na herní plán.

*Tygrí populaci nejvíce ohrožuje odlesňování, které zasahuje do jejich životního prostředí. Hráč postupuje následovně:*

- Vybere řádek nebo sloupec, v němž je alespoň jeden tygr.
- Hodí kostkou zničení, aby zjistil, na které pole ve vybraném řádku nebo sloupci musí položit dílek odlesňování.
- Jestliže na takovém poli již dílek odlesňování je, musí hráč nově přidaný dílek posunout směrem k nejbližšímu tygroví ve vybraném řádku nebo sloupci, **dokud se dílek odlesňování nedostane na pole bez dílku odlesňování (ať již s tygrem, nebo bez).**
- Jakmile je dílek položen na pole, přijdou hráči o všechny tygry na poli s dílkem odlesňování (vrátí je do zásoby).



Hráč vybere červeně označený sloupec 2 a hodí kostkou zničení. Padne 4.



Na poli s číslem 4 už dílek zničení leží, takže nově přidaný dílek musí hráč posunout směrem k tygroví na poli 1.

Naštěstí se dílek dostane na prázdné pole 2 a protentokrát se neposune až na pole s tygrem.

Kdykoliv hráči odeberou z herního plánu dílek zničení (jakýmkoliv efektem), vrátí jej do zásoby. Jestliže hráči mají umístit dílek zničení a v zásobě žádný nezbyvá, všichni hráči ihned prohrávají (viz **Vítězství a prohra** pro více informací).

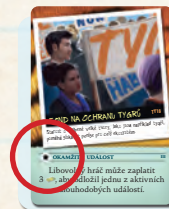
# 4. FÁZE UDÁLOSTÍ

*Hráč vyloží vrchní kartu z balíčku událostí.*

Balíček událostí obsahuje řadu událostí, které ovlivňují hru, a většina z nich není pro hráče příjemná. Hráč odhalí vrchní kartu z balíčku událostí a vyhodnotí na ní popsany efekt. Hráči musí splnit vše, co splnit mohou, a ignorují cokoli, co splnit nelze. Karty událostí jsou buď **OKAMŽITÉ**, nebo **DLOUHODOBÉ**.

## OKAMŽITÁ UDÁLOST

**Okamžitá událost** se ihned vyhodnotí a karta je poté odložena lícem nahoru na odkládací balíček událostí.



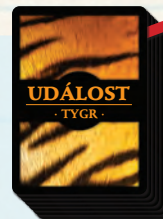
Hráč odhalí kartu okamžitě události **Fond na ochranu tygrů**. Jeden z hráčů by mohl zaplatit 3 , aby odstranil jednu z dlouhodobých událostí. Žádný z hráčů však nemá dost peněz, takže o tuto možnost přijdou. Tuto kartu hráč odloží.



Na každé kartě události je římská číslice, která říká, kolik stejných karet je v balíčku událostí. Taková informace se může hodit.

## DLOUHODOBÁ UDÁLOST

**Dlouhodobá událost** se položí vedle balíčku událostí lícem nahoru. Na kartě je popsáno, jak ovlivňuje hru nebo za jakých podmínek se její efekt spustí. Dlouhodobé události zůstávají vyloženy, dokud hráči nedostanou pokyn k jejich odstranění (na odkládací balíček). Pokud mají hráči vyhodnotit více dlouhodobých událostí, vyhodnocují je **od nejstarší po nejnovější**.



Hráč odhalí kartu dlouhodobé události **Vládní ochrana** a položí ji vedle balíčku karet událostí vedle již dříve vyložené karty **Odlesňování**. Obě tyto karty spustí svůj efekt, pokud hráči odhalí kartu **Zpozorován tygr**.

- Pokud je více možností, jak vyhodnotit nějaký efekt z karty události (nejméně, nejbližší atd.), hráči vyberou, na který z prvků bude mít karta vliv.
- Pokud dojdou karty v balíčku událostí, hráči zamíchají odkládací balíček a vytvoří nový balíček událostí.

## 5. FÁZE UKONČENÍ TAHU

*Hráč si dobere kartu ze svého balíčku a vybere následujícího hráče s ukazatelem tahu.*

Na konci svého tahu si hráč **dobere jednu kartu** ze svého balíčku karet postavy a přidá si ji do své ruky. Počet karet v ruce není nijak omezen. Hráči si mohou své karty navzájem ukazovat a probírat svůj následující postup.

Hráč poté vybere následujícího hráče z hráčů, kteří ještě mají svůj **žeton tahu**. Vybraný hráč položí svůj žeton tahu na ostatní žetony tahu na ukazateli roku a zahájí svoji fázi akcí.



Při hře dvou hráčů se hráči střídají v tazích.

Jestliže žádný z hráčů již **nemá žeton tahu**, nastává konec roku. Hráč provede postup pro konec roku (viz **Konec roku níže**) a teprve poté vybere následujícího hráče.

### KONEC ROKU

**Důležité:** Hráči někdy mají na konci roku nutkání sebrat své kostky z akcí. **Nedělejte to!** Hráč si kostky bere zpět pouze na začátku svého tahu.

Jestliže je právě končící rok označený jako **volební rok** pro aktuální počet hráčů, hráči ověří, zda nezvítězili. Pro každý počet hráčů jsou dva volební roky označené na kalendáři červeným a modrým symbolem.

Hráči zkontrolují postupně všechny odhalené karty vyslanců (v *libovolném pořadí*), aby zjistili, zda splňují jejich požadavky. Pokud ano, získají hlas PRO.

Na každé kartě vyslanec jsou pokyny v černém pruhu a rovnice, pomocí které hráči získají číslo. Ve spodní části karty je cílová hodnota, jíž hráči potřebují dosáhnout, aby splnili požadavky vyslance a získali jeho hlas PRO.

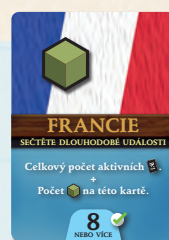
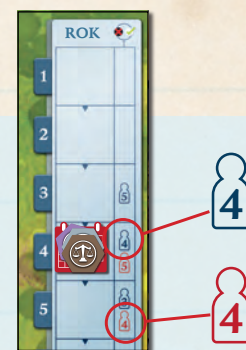
Jestliže hráči získají **čtyři nebo více hlasů PRO v jednom volebním roce**, vyslanci schválí rezoluci o ochraně druhů a **hráči společně zvítězí!**

Jestliže právě končící rok není volebním rokem nebo pokud hráči v prvním volebním roce nezvítězili, posunou ukazatel roku na následující rok. Hráč, který hrál svůj tah jako poslední, vezme všechny žetony tahu (*posledního hráče poznáte snadno, jeho žeton bude navrchu všech žetonů tahu*), vrátí je majitelům a vybere **jiného** hráče, který bude hrát následující tah. Vybraný hráč ihned položí svůj žeton tahu na ukazatel roku a zahájí svoji fázi akcí.

Jestliže byl právě končící rok druhým volebním rokem a hráči **nezískali alespoň čtyři hlasy PRO**, hra končí a všichni hráči **prohráli**.

Pro každý počet hráčů jsou ve hře dva volební roky. První volební rok je označený modrým symbolem a druhý volební rok je označený červeným symbolem. Příklad: Při hře čtyř hráčů je prvním volebním rokem čtvrtý rok. Druhým volebním rokem je pátý rok.

Ukazatel roku je aktuálně na čtvrtém roce, a nastává tak volební rok!



Příklad: Čínský vyslanec požaduje, aby hráči spočítali počet zvířat na herním plánu. Jestliže je součet počtu zvířat na herním plánu a počtu kostek vlivu na kartě čínského vyslance deset nebo vyšší, Čína bude hlasovat PRO.

Indonésický vyslanec požaduje, aby hráči hodili dvěma kostkami. Jestliže je součet hodů a počtu kostek vlivu na kartě indonésického vyslance deset nebo vyšší, Indonésie bude hlasovat PRO.

Japonský vyslanec požaduje, aby hráči sečetli karty v rukách. Jestliže je součet karet všech hráčů a kostek vlivu na kartě japonského vyslance šestnáct nebo vyšší, Japonsko bude hlasovat PRO.

Stejně hráči postupují i u ostatních odhalených karet vyslanců.



Hráčům se nepodařilo získat alespoň 4 hlasy PRO. Posunou ukazatel roku na pátý rok (druhý volební) a vezmou si zpět své žetony tahu. Právnické životní prostředí hrál jako poslední, vybere tedy následujícího hráče.

# VÍTĚZSTVÍ A PROHRA

Existuje pouze **jediný způsob**, jak ve hře zvítězit:

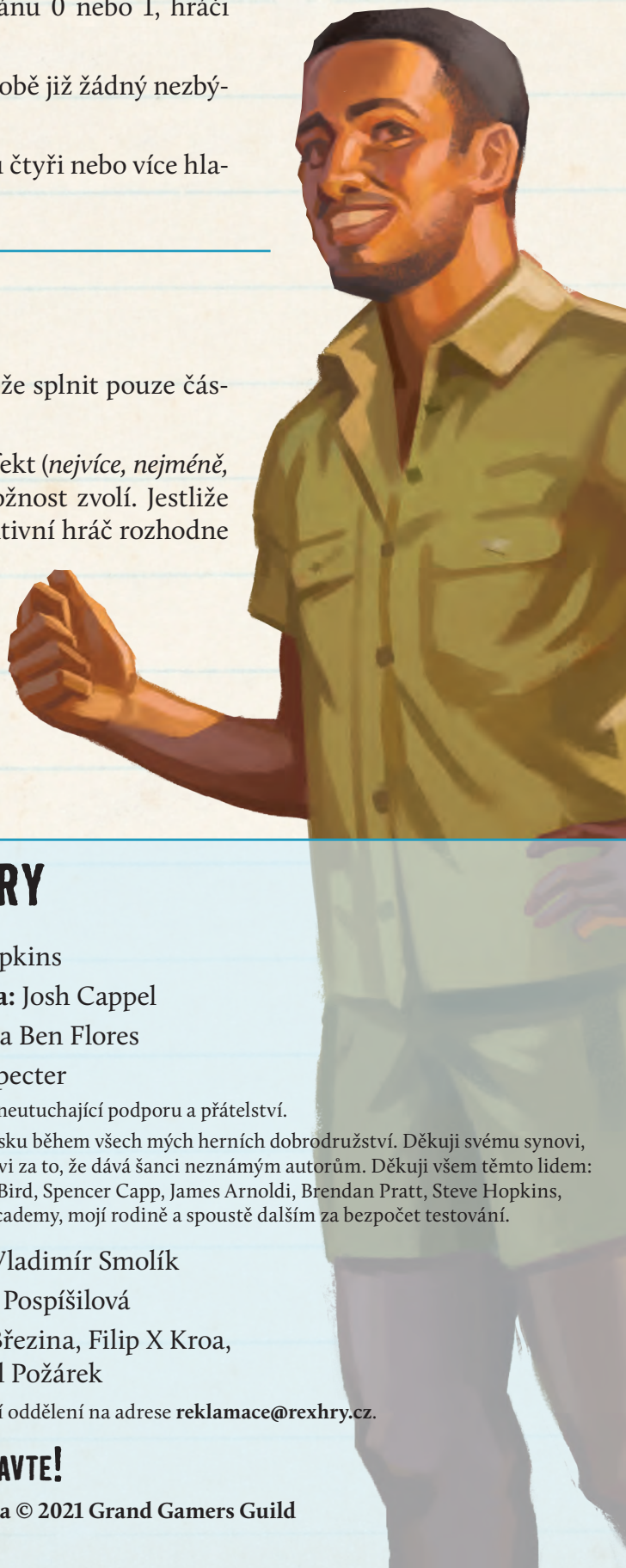
V jednom ze dvou volebních roků získat od vyslanců alespoň čtyři hlasy PRO.

Existují **tři způsoby**, jak hráči mohou prohrát:

- Jestliže je v kterýkoliv okamžik počet zvířat na herním plánu 0 nebo 1, hráči okamžitě prohrávají.
- Jestliže hráč musí umístit dílek zničení na herní plán a v zásobě již žádný nezbyvá, hráči okamžitě prohrávají.
- Jestliže hráči ve druhém volebním roce nezískají od vyslanců čtyři nebo více hlasů PRO, hra končí a hráči prohrávají.

## NĚKOLIK OBECNÝCH PRAVIDEL

- Pokud má hráč kdykoliv během hry provést efekt, který může splnit pouze částečně, provede vše, co může, a zbytek ignoruje.
- Jestliže je během hry více možností, jak vyhodnotit nějaký efekt (*nejvíce, nejméně, nejdál, nejbliž atd.*), hráči se společně dohodnou, kterou možnost zvolí. Jestliže se hráči nemohou shodnout, rozhodne většina. Současný aktivní hráč rozhodne v případě shodného počtu hlasů.
- Pokud není uvedeno jinak, „*sousední*“ nebo „*sousedící*“ vždy znamená pouze ortogonálně, nikdy diagonálně.
- Počet všech komponent ve hře je omezený. Jestliže je jejich zásoba vyčerpána (*například peníze nebo kostky vlivu*), hráči nemohou získat další, dokud se nějaké do zásoby nevrátí.



## TVŮRCI HRY

**Autor hry:** Joe Hopkins

**Grafická úprava a pravidla:** Josh Cappel

**Ilustrace:** Beth Sobelová a Ben Flores

**Vydavatel:** Marc Specter

Marc by rád poděkoval Katie Howatsonové za neutuchající podporu a přátelství.

**Joe vzkazuje:** Děkuji svojí ženě Amandě Hopkinsové za nekonečnou podporu a lásku během všech mých herních dobrodružství. Děkuji svému synovi, Jamesi Hopkinsovi za jeho nadšení pro životní prostředí. Děkuji Marcovi Specterovi za to, že dává šanci neznámým autorům. Děkuji všem těmto lidem: Matt Sever, Nick Hounshell, Sarah Knapp, Angela Knapp, Rick Churchill, Eric Bird, Spencer Capp, James Arnoldi, Brendan Pratt, Steve Hopkins, Michigame Design Lab, Protospiegel MI, Table Treasure, Grand Gaming Academy, mojí rodině a spoustě dalším za bezpočet testování.

**Překlad a grafická úprava:** Vladimír Smolík

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Martin Hrabálek, Jan Březina, Filip X Kroa,  
Kamil Smola a Michal Požárek

Je se hrou něco v nepořádku? Obráťte se na naše reklamační oddělení na adrese [reklamace@rexhry.cz](mailto:reklamace@rexhry.cz).

## KRÁLOVSKY SE BAVTE!

REXHRY © 2021 Všechna práva vyhrazena © 2021 Grand Gamers Guild

