

OVOČNÝ RAJ



pro 1 až 4 hráče ve věku od 10 let

PRAVIDLA

Herní komponenty

4 herní plány ostrova
1 pro každého hráče

líc:



rub: 4 různé herní plány (používají se pouze v režimu hry jednoho hráče, viz doplňující arch)

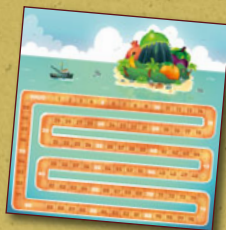


1 deska s podniky



1 bodovací deska

líc: základní strana



rub: šťavnatá strana (s lisovnou ovocných šťáv)



100 kusů ovoce



24 žetonů podniků

líc:



rub:



6 žetonů velkých provozoven



20 žetonů sběračů

4 sady po 5 žetonech

líc:



rub:



50 žetonů lodí

líc: lodě



rub: loďky pro jednoho
25x oranžová



25x zelená



Hodnoty na loďkách pro jednoho se použijí pouze v režimu jednoho hráče.

13 žetonů zmrzliny



4 žetony mléčných koktejlů



12 žetonů hráče



4 pohlednice

líc:



rub:



1 ukazatel licencí



2 Iněné sáčky



Účel hry

Každý z vás vlastní malý ostrovní ráj, kde si vyděláváte na živobytí pěstováním lahodného ovoce. Vaším cílem je získat co nejvíc bodů za dodávky objednaných produktů lodí a rozšiřování podnikatelských aktivit na ostrově. Neobejdete se bez chytrého plánování a vhodného načasování, protože dokud nesplníte objednávky lodí u vašich břehů, budou vám lodě blokovat cennou plochu ostrova, kterou byste mohli využít ke sklizení většího množství ovoce. Ale pokud se na lodě zaměříte až příliš, mohou vám vaši protihráči vyfouknout ty nejslibnější obory dalšího podnikání. Navíc čím dříve budou podniky rozebrány, tím dřív může hra skončit. Zvládnete uskutečnit všechny své plány, než vyprší čas?



Příprava hry

Níže najdete základní přípravu pro 2 až 4 hráče. Doplnující pravidla pro režim **hry jednoho hráče** najdete na doplňujícím archu.

- 1** Doprostřed stolu položte **bodovací desku** (základní stranou nahoru) a vedle ní **desku s podniky**.

V několika prvních hrách doporučujeme využít toto základní nastavení bez lisovny ovocných šťáv. Pokud chcete hrát i s lisovnou ovocných šťáv, podívejte se na část „Lisovna ovocných šťáv“ na straně 7.



- 2** Vytvořte **společnou zásobu ovoce** tak, aby na ni každý snadno dosáhl.

Vedle desky s podniky umístěte **6 žetonů velkých provozoven**.

- 3** Promíchejte **24 žetonů s podniky** lícem dolů. Poté je v náhodném pořadí rozložte lícem nahoru na níže uvedená **čekací místa** na desce s podniky:

Při hře 2 hráčů: položte po jednom žetonu na 2 čekací místa zleva v každém řádku (celkem 10 žetonů podniků).

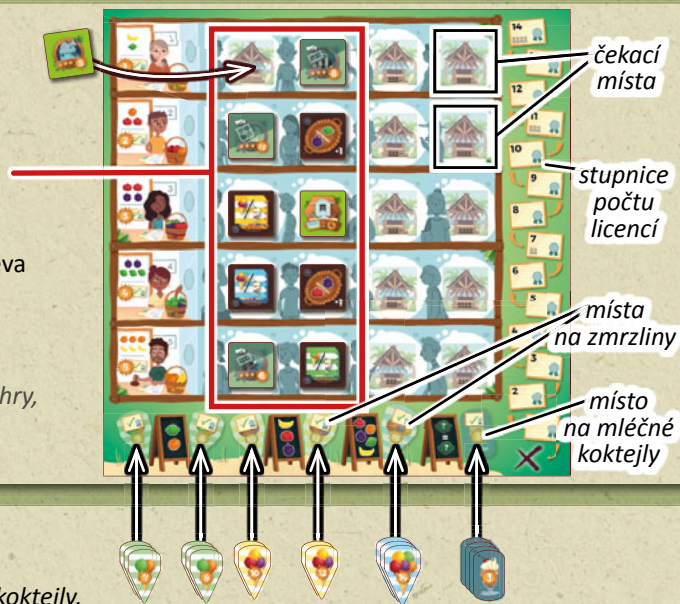
Při hře 3 hráčů: položte po jednom žetonu na 3 čekací místa zleva v každém řádku (celkem 15 žetonů podniků).

Při hře 4 hráčů: položte po jednom žetonu na každé čekací místo zleva (celkem 20 žetonů podniků).

Zbývající žetony podniků vraťte do krabice.

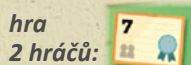


Stánek s limonádou se používá pouze při hře s lisovnou ovocných šťáv. Pokud se objeví při přípravě základní verze hry, jednoduše tento žeton nahraďte jiným.



- 4** Roztříděte **13 žetonů zmrzliny** a položte je v pěti hromádkách na jednotlivá **místa na zmrzliny** podle odpovídající hodnoty. Položte hromádku **4 žetonů mléčných koktejlů** na **místo na mléčné koktejly**.

- 5** Položte **ukazatel licencí** na příslušné pole **stupnice počtu licencí** odpovídající počtu hráčů:



- 6** Každý hráč:

• Vezměte si **herní plán ostrova** a položte ho před sebe lícem nahoru (na orientaci nezáleží).

• Vyberte si **pohlednici** a položte ji lícem nahoru vedle svého herního plánu ostrova.

• Vezměte si **1 žeton hráče** v barvě odpovídající barvě vaší pohlednice a položte ho na políčko 100/0 na bodovací stupnici.

• Promíchejte **5 žetonů sběračů**, jejichž rubová strana odpovídá vaší pohlednici, a umístěte je lícem dolů na 5 **políček na ostrově s rybníkem**. Poté tyto žetony otočte lícem nahoru.

Případné zbývající herní plány ostrova, žetony sběračů, žetony hráčů a pohlednice vraťte do krabice.



7 Vložte 25 žetonů lodí s oranžovými loděmi na rubu do jednoho ze dvou Iněných sáčků. Do druhého sáčku vložte 25 žetonů lodí se zelenými loděmi na rubu.



Každý hráč: Vezměte si jeden ze sáčků. Vytáhněte si žeton lodí a položte ho lícem nahoru na bóji s černými pruhy na svém herním plánu ostrova **(A)** tak, že bude loď ležet na pláži a překryje sousední políčko na ostrově. Poté postupujte po směru hodinových ručiček od první bóje a překryjte i ostatních 5 bójí **(B až F)**.

Vezměte si druhý sáček, vytahujte žetony lodí a pokládejte je lícem nahoru na zbývajících 6 políček na ostrově s pláží. Začněte vedle lodí u bóje s černými pruhy a pokračujte ve směru hodinových ručiček **(G až L)**. Jakmile budou všechny herní plány připravené, vraťte sáčky do krabice.



Po několika hrách můžete vyzkoušet náhodnější rozmístění lodí. V takovém případě vložte všech 50 žetonů lodí do jednoho sáčku. Při přípravě svého ostrova začněte u políčka vedle černě pruhované bóje a pak postupně zaplňujte políčka na pláži ve směru hodinových ručiček, až jich budete mít zakrytých všech 12.

8 Hráč, který jako poslední jedl ovoce (ano, rajče je také ovoce), se stává pro zbytek hry **začínajícím hráčem** a na důkaz toho otočí svou pohlednici obrázkem dolů.



Průběh hry

Hra *Ovocný ráj* se hraje v několika kolech. V každém kole má každý hráč jeden tah. Jako první je na řadě začínající hráč a dále se postupuje po směru hodinových ručiček. Hra končí na konci kola, v němž se ukazatel licencí dostane na políčko X na stupnici počtu licencí.

V rámci svého tahu proveďte následující kroky:

- Krok 1)** Bud': **Posuňte 1 ze svých žetonů sběračů** o libovolný počet neblokovaných polí a sesbírejte odpovídající počet kusů příslušného druhu ovoce.
- NEBO** **Posuňte 1 ze svých žetonů pohyblivých podniků** a využijte jeho zvláštní schopnost.

- Krok 2)** Potom bud': **Dodejte ovoce na 1 ze svých lodí.**
- NEBO** **Vyžádejte si 1 žeton podniku.**
Nebo nedělejte nic.

Pak ve hře pokračuje hráč po vaší levici.

Krok 1)

Posuňte 1 ze svých žetonů sběračů



Posuňte 1 z žetonů sběračů na svém ostrově v jednom přímém směru o libovolný počet **neblokovaných** polí podle svého uvážení. Za každé políčko, o které se žeton pohne, získáte **1 kus ovoce příslušného druhu** ze společné zásoby. Umístěte toto ovoce do svého vlastního **skladu** vedle vašeho herního plánu ostrova.

- Žeton nelze přesouvat úhlopříčně.
- Váš sklad má neomezenou kapacitu.
- Množství ovoce ve společné zásobě je považováno za neomezené. Pokud vám určitý druh ovoce dojde, použijte jako náhradu něco jiného.



Příklad:

Když přesunete svůj žeton sběrače banánů o 2 pole na ostrově, získáte ze společné zásoby 2 banány.



NEBO

Posuňte 1 ze svých žetonů pohyblivých podniků

Místo posunutí žetonu sběrače můžete posunout žeton pohyblivého podniku, který jste získali v některém z předcházejících tahů, a využít jeho speciální schopnost (viz str. 6).

Krok 2)

Dodejte ovoce na 1 ze svých lodí

Na každém z vašich žetonů lodí je vyobrazená *objednávka*. Pokud chcete na loď dodat ovoce a splnit objednávku:

1. Vraťte ovoce vyobrazené na žetonu lodi z vašeho skladu do společné zásoby
2. Poté žeton lodi odstraňte z ostrova a položte ho vedle svého herního plánu ostrova.
3. Nakonec si přičtete *body* vyobrazené na lodi a postupte o příslušný počet polí na bodovací desce.



Příklad: Pokud budete chtít dodat zboží na tuto loď, vrátíte 2 banány a 1 pomeranč ze svého skladu do společné zásoby.



Poté loď odstraníte... a posunete se o dva body na bodovací desce.

NEBO

Vyžádejte si 1 žeton podniku

Na hrací desce s podniky je celkem 5 řádků, v nichž čekají lidé s podnikatelskými nápady.

Na začátku každého řádku sedí úplatný úředník či úřednice, kteří mají rádi ovoce: Za určitou kombinaci ovoce vám dovolí vybrat si jeden podnikatelský nápad z jejich řady a vydají vám licenci k provozování dané činnosti.



Pokud si chcete vyžádat žeton z desky s podniky:

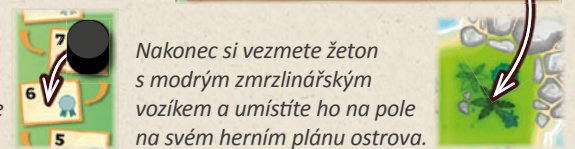
1. Vraťte ovoce vyobrazené u úředníka na začátku řádku z vašeho skladu do společné zásoby.
2. Získejte body uvedené pod vyobrazeným ovocem.
3. Poté posuňte ukazatel licencí o jedno pole níž na stupnici počtu licencí (směrem k X).
4. Nakonec si vezměte požadovaný žeton podniku a postupujte v závislosti na tom, o jaký typ žetonu jde (viz níže).

Příklad:

Chcete si vyžádat žeton s modrým zmrzlinářským vozíkem, takže vrátíte ze svého skladu do společné zásoby 3 pomeranče a 3 banány.



Posunete se o 5 bodů na bodovací desce a ukazatel licencí posunete o jedno pole níž na stupnici počtu licencí.



Nakonec si vezmete žeton s modrým zmrzlinářským vozíkem a umístíte ho na pole na svém herním plánu ostrova.

Pokud nemůžete nebo nechcete vyřídit objednávku z lodi nebo si vyžádat žeton podniku, jednoduše krok 2 přeskočte.

Typy žetonů podniků

(Úplný seznam žetonů podniků naleznete na straně 8.)

Žetony nehybných podniků

Jakmile si takový žeton vyžádáte, bude až do konce hry položen na polích herního plánu ostrova, kam ho na počátku umístíte (tato pole tedy budou až do konce hry blokována).



Žetony malých provozoven

Pokud si vyžádáte žeton malé provozovny, umístíte ho na jedno z **volných** polí na svém ostrově a získáte body, které jsou na žetonu uvedené.

Poznámka: Všechny žetony provozoven obsahují také určitý počet hvězdiček, které jsou důležité pouze pro žeton „Infostánek“ (viz str. 8).



Zástupné žetony

Tyto žetony jsou zástupnými žetony za **žetony velkých provozoven**. Pokud si vyžádáte zástupný žeton, vraťte ho do krabice a místo něj si vezměte odpovídající velký žeton položený vedle desky s podniky. Poté položte tento žeton na **volná** pole na svém ostrově, která tvoří příslušný tvar (žeton můžete otočit). Pokud tento žeton nemůžete umístit, nemůžete si ho ani vyžádat.

Jakmile žeton velké provozovny umístíte, přičtete si body, které jsou na něm uvedené.

Příklad:

Vyžádáte si zástupný žeton Krokodýlí farmy a vrátíte ho do krabice. Poté si vezmete skutečný žeton velké provozovny Krokodýlí farma a umístíte ho na volnou plochu o velikosti 2 krát 2 pole na svém herním plánu ostrova. Nakonec si přičtete 12 bodů.



Žetony stánků

Pokud si vyžádáte žeton stánku, umístíte ho na jedno **volné** pole na svém herním plánu ostrova. Žetony stánků představují úkoly, které se budouj **na konci hry** (podrobnosti viz str. 8).

Žetony pohyblivých podniků



Žetony pokročilých sběračů

Pokud si vyžádáte žeton pokročilého sběrače, umístěte ho na jedno z **volných** polí na svém ostrově a okamžitě si vezměte **1 kus libovolného druhu ovoce** vyobrazeného na žetonu. Žeton zůstane na daném místě, dokud se ho nerozhodnete přesunout **během kroku 1** některého z pozdějších tahů, abyste mohli využít jeho speciální schopnost:

Při posunutí žetonu pokročilého sběrače postupujte stejně jako u žetonů běžných sběračů s tím rozdílem, že můžete získat **kterékoliv** ovoce z vyobrazených druhů. Kromě toho po dokončení celého tahu získáte **ještě 1 kus libovolného druhu ovoce** z vyobrazených plodů navíc.

Příklad: Přesunete svůj žeton pokročilého sběrače o 3 pole na ostrově a rozhodnete se, že si vezmete 2 limety a 2 banány. (Také byste si mohli vzít 3 limety a 1 banán, příp. 4 banány atd.)



Žetony zmrzlinářských vozíků

Pokud si vyžádáte žeton zmrzlinářského vozíku, umístěte ho na jedno z **volných** polí na svém ostrově. Žeton zůstane na daném místě, dokud se ho nerozhodnete přesunout **během kroku 1** některého z pozdějších tahů, abyste mohli využít jeho speciální schopnost:

Až budete žetonem hýbat, posuňte ho v přímé linii o libovolný počet **neblokovaných** polí na ostrově. Za každé pole můžete vyrobit buď:
1 zmrzlinu **odpovídající typu vozíku, nebo** 1 mléčný koktejl.

Pokud chcete vyrobit žeton zmrzliny nebo žeton mléčného koktejlu:

- Podívejte se na **ceduli s ovocem**, u níž je žeton na desce s podniky položen, a vraťte vyobrazené ovoce ze svého skladu do společné zásoby (u žetonů mléčných koktejlů jsou zapotřebí 2 kusy ovoce jednoho druhu).
- Poté si vezměte žeton a umístěte ho vedle svého ostrova.
- Nakonec si pomocí svého žetonu hráče na bodovací desce zaznamenejte body vyobrazené na příslušném žetonu.

Pokud si vezmete poslední žeton z daného místa, objeví se **symbol licence**. To znamená, že musíte posunout ukazatel licencí na stupnici počtu licencí o 1 pole níže.

- Žeton zmrzlinářského vozíku nelze přesouvat úhlopříčně.
- Můžete vyrobit menší počet žetonů zmrzliny či mléčných koktejlů, než je počet polí, o která jste se přesunuli.
- Každý vyrobený žeton zmrzliny může pocházet z kterékoliv dostupné hromádky (pokud je jich víc než jedna).
- Pokud byly žetony určitého druhu z desky s podniky odebrány, nelze už tento typ vyrábět.



Příklad:

Přesunete svůj žeton se zeleným zmrzlinářským vozíkem o 4 pole na ostrově a rozhodnete se vyrobit 1 žeton mléčného koktejlu a 3 zelené žetony zmrzliny. Na výrobu žetonu mléčného koktejlu vrátíte do společné zásoby 2 banány a žeton si vezmete z hromádky.

Na výrobu 3 zelených žetonů zmrzliny vrátíte do společné zásoby 3 limety a 3 pomeranče a rozhodnete se vzít si dva žetony s hodnotou 8 a jeden s hodnotou 7 (protože nechcete, aby se ukazatel licencí posunul na stupnici počtu licencí, což by se stalo, kdybyste si vzali z hromádky i poslední žeton s bodovou hodnotou 8). Nakonec získáte celkem 26 bodů (3 + 8 + 8 + 7).



Konec hry



Jakmile se ukazatel licencí posune na pole X na stupnici počtu licencí, dokončete **aktuální kolo** (aby měli všichni hráči odehraný stejný počet kol). Jakékoliv další pohyby ukazatele licencí ignorujte.

Jakmile hra skončí, započítejte si body za všechny **žetony stánků** na svém ostrově (*podrobnosti viz str. 8*). Za zbylé ovoce žádné body nejsou.

Hru vyhraje hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů. Pokud dojde k remíze, lepší místo získá hráč, který svůj tah odehrál jako poslední z daných hráčů.

Doplňující poznámky:

- Pokud zapomenete posunout ukazatel licencí, můžete zjistit, kde by se měl nacházet, pokud spočítáte, kolik žetonů podniků bylo odebráno, kolik hromádek se žetony zmrzliny a mléčných koktejlů je vybraných, případně pokud hrajete s lisovnou ovocných šťáv, kolik z koncových dvou koleček je obsazeno.
- Když si vyžádáte žeton podniku a umístíte ho na svůj ostrov, dávejte pozor, abyste si nezablokovali všechny svoje žetony sběračů (leďa by se bezprostředně blížil konec hry). Pokud nemůžete během prvního kroku svého tahu posunout žádný žeton, musíte tento krok vzdát a nenasbíráte žádné ovoce.

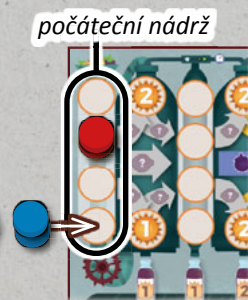
Lisovna ovocných šťáv

Pokud chcete do hry zařadit i lisovnu ovocných šťáv, proveďte během **přípravy hry** v rámci kroků 1 a 6 následující změny:

1 Položte bodovací desku **šťavnatou stranou** nahoru.



6 Každý hráč: Na konci kroku 6 nevracejte 2 zbývající žetony hráče své barvy do krabice. Místo toho je položte na sebe a umístěte je na jedno z volných polí ve **výchozí nádrži** lisovny ovocných šťáv. Budou to vaše „výrobní žetony“.



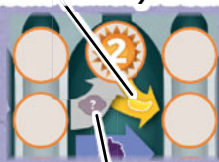
Hra probíhá jako obvykle s jedním doplněním: Tah každého hráče bude nyní obsahovat **třetí krok**. Jakmile dokončíte kroky 1 a 2, můžete provést:

Krok 3)

Posuňte každý ze svých výrobních žetonů až o jednu šipku

Obecně se žetony v lisovně ovocných šťáv posouvají podél šipek od kolečka ke kolečku. U každé šipky je uvedeno, jaké jsou *ovocné náklady* na daný přesun: pokud chcete žeton posunout podél dané šipky, musíte vrátit příslušné vyobrazené ovoce ze svého skladu do společné zásoby.

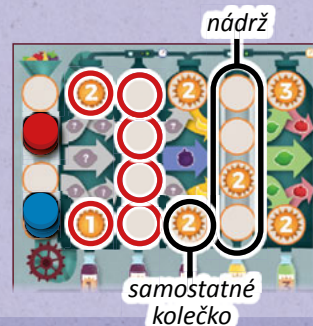
ovocné náklady: 1 banán



ovocné náklady: 1 kus jakéhokoliv ovoce

Na hrací desce jsou *samostatná kolečka* a *nádrže*. Každou nádrž tvoří čtyři kolečka. Pokud se žeton přesune podél šipky vedoucí do nádrže, je možné ho položit na kterékoliv volné kolečko v nádrži. Jakmile žeton opouští nádrž, může se posunout podle kterékoliv ze šipek vedoucích z nádrže.

Příklad: Z počáteční nádrže se může žeton přesunout na kterékoliv z červeně označených koleček.



Během tohoto kroku můžete přesunout žádný, jeden nebo dva žetony, a to každý o 1 šipku.

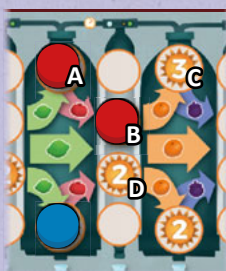
Pokud chcete žeton posunout, přesuňte ho podél **1 šipky** a uhradte ovocné náklady zobrazené na dané šipce. Můžete použít pouze šipku, která vede k volnému kolečku nebo k vašemu druhému výrobnímu žetonu. Kolečka, na nichž jsou žetony jiných barev, jsou zablokována. Pokud svůj žeton přesunete do nádrže, kde už jeden svůj žeton máte, musíte ho umístit na první žeton. Jinak ho můžete položit na kterékoliv volné kolečko v nádrži. Jakmile se přesouváte na volné kolečko, připočtete si **body**, které svým žetonem překryjete. Když svůj žeton pokládáte na již dříve položený druhý žeton, body si nepřipisujete.

Pokud budete během svého tahu přesouvat oba své žetony, udělejte to postupně (v libovolném pořadí), jak je popsáno výše. Nicméně pokud máte oba své žetony **na začátku tahu** na **tomtéž kolečku** a chcete je oba posunout podél **téže šipky**, uhradte ovocné náklady **pouze jednou**. (Pokud jsou na cílovém kolečku nějaké body, získáváte je stále jen jednou.)



Příklad: Za ovocné náklady ve výši 1 limety by se žeton A mohl přesunout buď na žeton B, nebo na kolečko C (kde svému hráči přinese 3 body).

Žeton D by se mohl přesunout na kterékoliv volné políčko v sousední nádrži, a to za cenu 1 granátového jablka.



Příklad: Pokud se nejdřív žeton B přesune za 1 pomeranč na kolečko C (a získá tam 3 body), může se pak žeton A posunout za 1 granátové jablko na kolečko D (a získá tam 2 body).



Příklad: Za ovocné náklady ve výši 1 banánu se mohou oba červené žetony přesunout na kolečko A, kde získají 4 body.



Na posledních dvou kolečkách je symbol licence. Pokud se váš žeton dostane na toto volné políčko, připočtete si body a potom posuňte ukazatel licencí o jedno pole níž na stupnici počtu licencí. Po zbytek hry je toto kolečko blokováno.

Obrázky lahví na pásovém dopravníku jsou podstatné pouze pro žeton „Stánek s limonádou“ (viz str. 8).

Přehled

Hra *Ovocný ráj* se hraje v několika kolech. V každém kole má každý hráč jeden tah. Jako první je na řadě začínající hráč a dále se postupuje po směru hodinových ručiček.

V rámci svého tahu proveďte následující kroky:

Krok 1) Bud': **Posuňte 1 ze svých žetonů sběračů** o libovolný počet neblokovaných polí a sesbírejte odpovídající počet kusů příslušného druhu ovoce. (strana 4)

NEBO **Posuňte 1 ze svých žetonů pohyblivých podniků** a využijte jeho zvláštní schopnost. (strana 6)

Krok 2) Potom bud': **Dodejte ovoce na 1 ze svých lodí.** (strana 5)

NEBO **Vyžádejte si 1 žeton podniku.** (strana 5)

Nebo nedělejte nic.

Krok 3) *Pokud hrajete s lisovnou ovocných šťáv:*
Posuňte každý ze svých výrobních žetonů až o 1 šipku. (strana 7)

Pak ve hře pokračuje hráč po vaší levici.

Hra končí na konci kola, v němž se ukazatel licencí dostane na políčko X na stupnici počtu licencí.

Seznam žetonů podniků

Žetony nehybných podniků (strana 5)

Žetony malých provozoven:

Vyhlídková věž



Museum

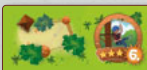


Observatoř



Zástupné žetony:

Lezecký park



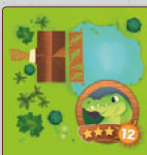
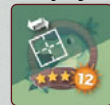
Škola potápění



Termální lázně



Krokodýlí farma



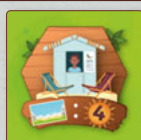
Ptačí rezervace



Ekohotel

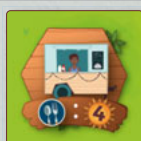


Žetony stánků:



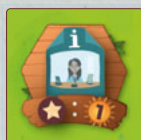
Pronájem lehátek

Na konci hry získáte 4 body za každou ze svých čtyř pláží, na níž nebude ani jedna loď.



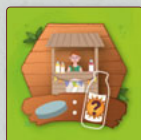
Cateringové služby

Na konci hry získáte 4 body za každý žeton mobilního podniku na svém ostrově s tímto symbolem:



Infostánek

Na konci hry získáte 1 bod za každý symbol (★) na žetonech provozoven na svém ostrově.



Stánek s limonádou

(používá se, pouze pokud hrajete s lisovnou ovocných šťáv)

Na konci hry získáte body uvedené na lahvičce pod každým z vašich výrobních žetonů.



Žetony pohyblivých podniků (strana 6)

Žetony pokročilých sběračů:



Nezapomeňte, že +1 znamená:

- Kdykoliv si vyžádáte tento žeton: získáte 1 kus ovoce jednoho z vyobrazených druhů.
- Kdykoliv žeton posunete: po dokončení přesunu získáte 1 dodatečný kus ovoce jednoho z vyobrazených druhů.

Žetony zmrzlinařských vozíků:

