



KOMETA



Nechcete čítať pravidlá?
Pozrite si videonávod!

CIEĽ HRY

Táto hra vás zavedie do pradávnej minulosti. Budete mať šancu zachrániť ohrozené druhy, ako aj ich domovinu, už aj tak ohrozovanú sopečnou činnosťou, ktorú navždy zdevastuje drvivý dopad kométy. Dokážete zmeniť kolobeh histórie?

Chvost kométy vykreslí uje na oblohe už dlhý čas tenkú čiaru. Ale táto čiara sa čoskoro zmení na hrozivé planúce projektily, ktoré sú schopné v akúkoľvek chvíľu vyhubiť všetky zvieratá. Neviete, kedy presne kométa udrie - len to, že k tomu dôjde čoskoro.

Využite zostávajúci čas na premiestnenie čo najväčšieho počtu zvierat do útočísk v jaskyniach. Čerstvo vyľiahnuté mláďatá sú pri pohybe odkázané na svojich záchrancov. Ale hneď ako ich premiestnite do bezpečia, využijú svoje zručnosti a budú vám pomáhať v následných záchranných operáciách.



HERNÝ MATERIÁL



1 pravidlá



100 strieborných kariet



50 zlatých kariet



1 karta kométy



10 kariet hrdinov



4 dosky záchrancov



1 žetón mamuta



1 žetón obrovskej korytnačky



12 žetónov záchrancov
v 4 rôznych farbách



1 obojstranný herný plán

Máte chýbajúci alebo poškodený komponent? Napíšte nám na info@albi.sk, radi vám zadarmo pošleme nový!

Pozn. prekladateľa: Nie všetky zvieratá, ktoré sa objavujú v tejto hre sa v skutočnosti vyliahli z vajec. Ale pretože je motív vajec dominantnou súčasťou výtvarného spracovania hry (pozri obrázky na kartách a hernom pláne), rozhodli sme sa túto biologickú nepresnosť vychádzajúcu z pôvodného vydania zachovať. Veríme, že vám nepokazí zážitok z hrania.

Prehľad kariet zvierat

Karty zvierat predstavujú najbežnejší a najdôležitejší druh kariet v hre. Všetky strieborné a väčšinu zlatých kariet tvoria práve zvieratá. Zvieratá na zlatých kartách majú silnejšie schopnosti alebo prinášajú viac bodov záchrany ako podobné zvieratá na strieborných kartách.

Karty zvierat vám ukazujú, ktoré zviera môžete nechať vyliahnuť, schopnosti a body za jeho záchranu. Namiesto toho ich ale môžete používať aj na pohyb iných zvierat (žetónov záchrancov).

Štruktúra karty zvierat:



1 Druh zvierat'a

2 Symboly terénu

Druhy terénu, na ktoré je možné vstúpiť, ak je dané zviera použité na pohyb vašich žetónov záchrancov.

V tomto prípade 1× voda a 1× láva.

3 Schopnosť

Napríklad túto kartu môžete počas pohybu vo svojom ťahu vyčerpať, aby ste použili ďalšiu kartu umožňujúcu pohyb.

4 Vzďialenosť hniezda

Zviera sa vyliahne na poli hniezda s týmto číslom. Vzďialenosť hniezda sa rovná počtu polí, ktoré je nutné prekonať na dosiahnutie útočiska v jaskyni.

5 Body záchrany

Počet bodov, ktoré získate na konci hry, pokiaľ toto zviera zachránite.



Prehľad kariet príležitostí

Niektoré zlaté karty predstavujú príležitosti. Tie vám umožnia vykonať **jednorazovo** zvláštne akcie a potom sa **odhadzujú**. **Vo svojom ťahu** môžete rátať s ľubovol'ným počtom kariet príležitostí. Ale pozor, je možné ich využiť iba v určitých typoch ťahov (napríklad iba v ťahoch, kedy vykonávate pohyb 🦶 alebo liahnutie 🥚).

Štruktúra karty príležitosti:



1 Názov príležitosti

2 Schopnosť

Napríklad túto kartu môžete zahrat', ak sa vo vašom ťahu liahnu zvieratá, a tak znížite vzdialenosť hniezda pri jednom vyliahnutom zvierati až o 3.

Prehľad kariet hrdinov

Karty hrdinov predstavujú odvážne zvieratá, ktoré budú viesť a dohliadať na vašu záchranú misiu. Každý hráč disponuje jedným unikátnym hrdinom, ktorý má od začiatku hry vďaka svojej schopnosti vplyv na použitú stratégiu.

Štruktúra kariet hrdinu:



1 Meno hrdinu

2 Schopnosť

Napríklad pokiaľ sa vo svojom ťahu pohybujete, môžete túto kartu použiť, a získať tak 1 ľubovol'ný symbol terénu.

3 Body záchrany

Niektorí hrdinovia vám poskytujú možnosti získať na konci hry body záchrany navyše. Napríklad pri tomto hrdinovi získate na konci hry 2 body záchrany za každé biele vajce vl'avo dole na svojich zachránených kartách zvierat.

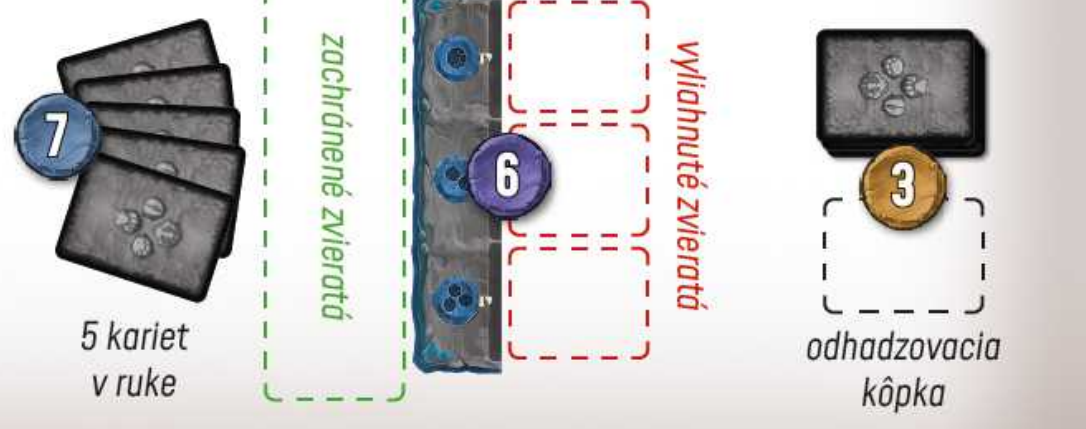
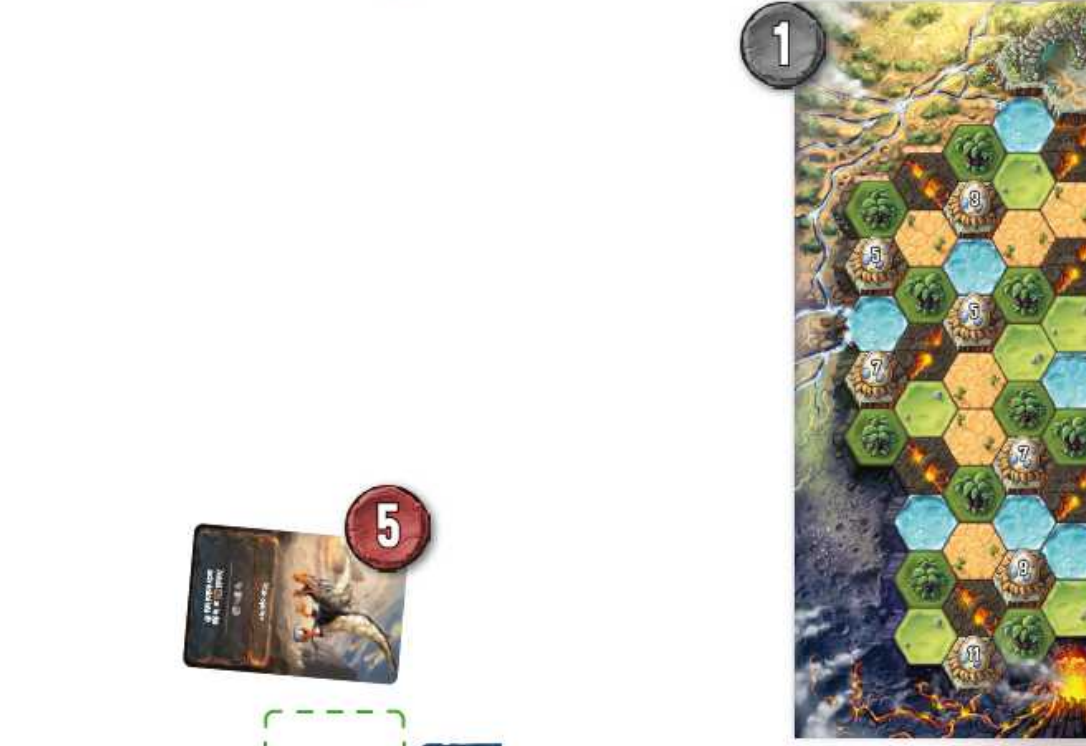
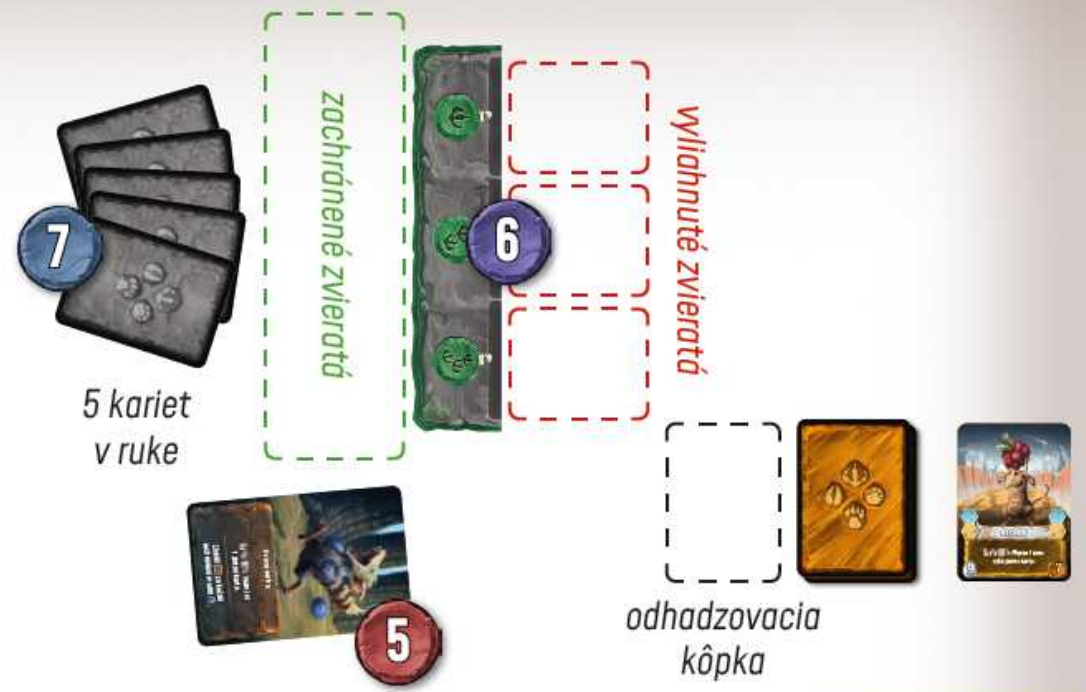
PRÍPRAVA HRY



- 1 Umiestnite herný plán na stred stola a vyberte stranu, na ktorej budete hrať. Obe strany je možné použiť v akomkoľvek počte hráčov, líšia sa iba herným zážitkom. Vo svojej **prvej hre** použite stranu s modro strakatými vajcami.
- 2 Mamuta a obrovskú korytnačku položte vedľa herného plánu.
- 3 Zamiešajte **všetky strieborné karty** a položte ich lícom nadol vedľa herného plánu. Nechajte vedľa nich miesto na kôpku pre odložené strieborné karty. Všetkých 100 strieborných kariet sa teraz rozdelí na doplnačí balíček a balíček kométy v závislosti od počtu hráčov, ako udáva nasledujúca tabuľka.

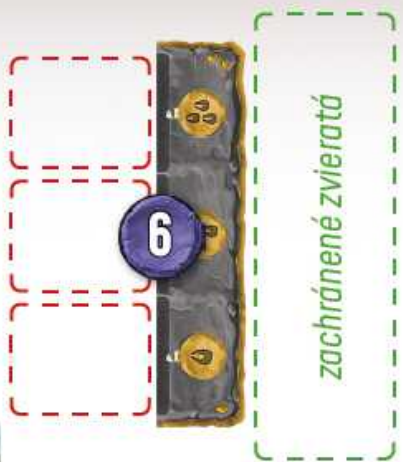
Počet hráčov	Počet strieborných kariet v doplnacom balíčku	Počet strieborných kariet v balíčku kométy
2	55	45
3	70	30
4	85	15

Balíček kométy nie je potrebný až do fázy kométy na konci hry. **Kartu kométy** položte na vrch balíčka kométy, aby ste si omylom nevybrali zo zlého balíčka predtým, ako táto fáza nastane.





vyliahnuté zvieratá



zachránené zvieratá



5 kariet
v ruke

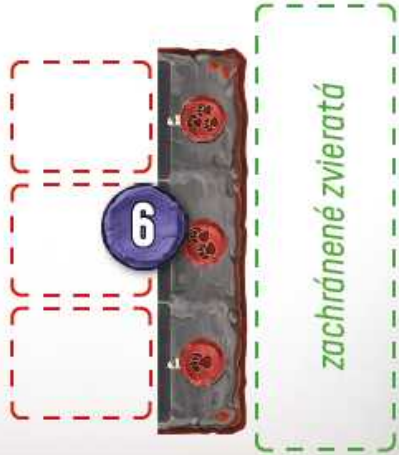


- 4 Zamiešajte **všetky zlaté karty** a položte ich ako balíček lícom dole vedľa herného plánu. Nechajte vedľa neho miesto pre odkladaciu kôpku zlatých kariet. Vrchné 4 karty otočte lícom nahor – tieto karty budú tvoriť ponuku.
- 5 Zamiešajte všetky karty hrdinov a náhodne pridajte každému hráčovi 1 hrdinu, ktorý sa hneď otočí. Zvyšné karty hrdinov odložte do škatule, nebudú už potrebné.
- 6 Každý z vás si pred seba položí jednu dosku záchrancov. Svoje tri žetóny záchrancov umiestnite tak, aby počet stôp na žetóne zodpovedal počtu stôp na danom poli dosky záchrancov.
- 7 Teraz si každý hráč zoberie do ruky 5 strieborných kariet.

Hru začína hráč, ktorý naposledy videl nejaké zviera.



vyliahnuté zvieratá



zachránené zvieratá



5 kariet
v ruke



PRIEBEH HRY



Počas hry budete liahnut' zvieratá na kartách a posúvať ich pomocou svojich žetónov záchrancov cez herný plán do bezpečných útočísk v jaskyniach. Iba v prípade, že sa tam žetón záchrancu dostane, môžete v následných akciách využívať schopnosť zachránenej karty zvierat'a. Kým nie je zviera zachránené, text na jeho karte zostáva neaktívny.

Hra prebieha v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu musíte vykonať **jednu** z nasledujúcich 3 akcií:

- A) Liahnutie
- B) Pohyb
- C) Odpočinok

Potom doplňte ponuku zlatých kariet do 4 kariet. Potom prichádza na rad ďalší hráč.



A) Liahnutie



Vyliahne sa vám nové zviera.

Keď liahnete zviera, vyložte jeho kartu zo svojej ruky na voľné miesto nad svojou doskou záchrancov. Potom umiestnite zodpovedajúci žetón záchrancu na pole hniezda, ktoré zodpovedá **vzdialenosti hniezda** na karte zvierat'a.

Ak sú všetky polia s týmto číslom už obsadené, vyberte si nasledujúce voľné hniezdo s väčšou vzdialenosťou. Nie je dovolené vybrať si hniezdo s **väčšou** vzdialenosťou, ak je požadované hniezdo voľné. Pokiaľ nie je voľné ani hniezdo s väčšou vzdialenosťou, nemôže sa vybrané zviera v danej chvíli vyliahnúť.



Príklad: Peter chce liahnúť Doda. Aby to mohol urobiť, vyloží jeho kartu lícom hore na druhé miesto nad svojou doskou záchrancu. Teraz umiestni zodpovedajúci žetón záchrancu na hniezdo, ktoré zodpovedá vzdialenosti hniezda na karte zvierat'a (hniezdo s číslom 8).

B) Pohyb




Presuniete jedného alebo viacerých svojich záchrancov.

Aby ste presunuli jeden alebo viac svojich žetónov záchrancov, môžete použiť striebornú alebo zlatú kartu z ruky. Táto karta sa okamžite odloží na zodpovedajúcu odkladaciu kôpku.



Spravidla je možné kvôli pohybu zahrať **iba jednu** kartu zvierat'a.

Ak použijete kartu zvierat'a na pohyb, použijete z nej len dva symboly terénu (na každej karte sa objavujú dvakrát, raz vľavo a raz vpravo, aby sa uľahčila manipulácia s kartami pre ľavákov i pravákov). Môžete presunúť svoje žetóny záchrancov iba na **susedné neobsadené pole** terénu, ktorý je vyobrazený na odloženej karte zvierat'a.



Môžete však použiť ľubovoľný počet ďalších kariet so symbolom žolíka , ktoré pridávajú akýkoľvek z piatich symbolov terénov [s výnimkou hniezda] k vašim pohybovým možnostiam.

Symbole terénu je možné využívať v akomkoľvek poradí a môžete ich rozdeliť medzi viacero žetónov záchrancov. Každý symbol terénu je možné uplatniť iba na **jeden** presun medzi poľami.


Susedné polia obsadené žetónmi [vašimi či cudzími záchrancami/ mamutom  / obrovskou korytnačkou ] sa preskakujú bez nutnosti použiť karty.

Svoj žetón záchrancu premiestnite **na susedné neobsadené pole alebo na neobsadené pole bezprostredne za preskočeným žetónom/ žetónmi**, ktoré zodpovedá použitému symbolu terénu.

Príklady:

Katka odloží kartu so symbolom lávy a púšte a presunie jedného svojho záchrancu  na púšť ① a potom na susedné pole lávy ②.




Na presun na pole **jaskynného útočiska** , môžete použiť ľubovoľný symbol terénu [alebo žolík].





Pokiaľ dostanete svoj žetón záchrancu do jaskynného útočiska, umiestnite ho späť na svoju dosku záchrancov a príslušnú kartu zvierat'a pridajte k **zachráneným zvieratám** pod svoju dosku záchrancu.

Od tejto chvíle môžete využívať schopnosti zachráneného zvierat'a [pozri str. 8 **Použitie schopností zachránených zvierat**].

Katka by tiež mohla dostupný pohyb medzi svojich záchrancov rozdeliť. V takom prípade by presunula jedného záchrancu  na pole púšte a druhého záchrancu  na pole lávy.



Dan odhodí kartu so symbolmi pláne a púšte a presunie jedného svojho záchrancu  na pláň ①.

Následne preskočí dve polia obsadené mamutom  a Vaškovým záchrancom  a svojho záchrancu premiestni na nasledujúce pole púšte za nimi ②.



Vašek pridá k svojej karte so symbolmi vody a džungle 2 ďalšie karty so žolíkami a svojho záchrancu  presunie nasledovne:

① symbol žolíka -> ② symbol vody -> ③ symbol žolíka [preskočí pole obsadené Katkiným záchrancom ] -> a nakoniec sa presunie do jaskynného útočiska pomocou symbolu džungle ④. Potom umiestni svojho záchrancu  späť na dosku záchrancov a kartu zvierat'a pridá k svojim záchrancom na dosku záchrancov.



C) Odpočinok

Pripravíte svojho hrdinu a vyčerpané zachránené zvieratá na ďalšiu akciu a doplníte si karty.

Poznámka: K príprave zvierat a dopĺňaniu kariet nedochádza automaticky na začiatku vášho ťahu alebo v rámci akcií A či B. Ak chcete znovu pripraviť svoje zvieratá alebo si doplniť karty, musíte si zvoliť akciu C.

Táto akcia prebieha v 5 krokoch v nasledujúcom poradí:

1. Pripravte svojho hrdinu a všetky svoje **vyčerpané** zvieratá [otočte ich o 90° späť do zvislej polohy, pozri **Použitie schopností zachránených zvierat**].
2. Odložte ľubovoľný počet kariet z ruky na zodpovedajúce odkladacie kôpky.
3. Vezmite si 1 zlatú kartu z ponuky.
4. Doplníte si toľko strieborných kariet, kým nedosiahnete svoj limit pre karty v ruke. Na začiatku hry je limit 5 kariet a môže byť zvýšený vďaka určitým schopnostiam niektorých zvierat, v takom prípade prebytočné karty neodhadzujte.
5. Doplníte ponuku zlatých kariet do 4 kariet. Pokiaľ zlaté karty v balíčku dôjdu, zamiešajte odložené zlaté karty, a vytvorte tak nový balíček.





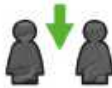
Používanie schopností zachránených zvierat

Rovnako ako váš hrdina vám môžu pri záchrane ďalších zvierat pomáhať zvieratá, ktoré sa vám už podarilo **dostať do bezpečia** v jaskynnom útočisku.

Niektoré z nich majú trvalý efekt, ako napríklad:

„Môžete **liahnúť** zvieratá na obsadených poliach hniezd.“

Ďalšie majú aktivačné schopnosti, ktoré môžu byť použité iba v určitých chvíľach. Tie určujú nasledujúce symboly:

	Túto schopnosť použijete iba v ťahu, v ktorom vykonávate liahnutie .
	Túto schopnosť použijete iba v ťahu, v ktorom vykonávate pohyb .
	Túto schopnosť použijete medzi ťahmi dvoch hráčov. Keď jeden hráč dokončí svoj ťah, môžete vyhodnotiť túto schopnosť skôr, než začne ťah nasledujúceho hráča. Ak takú schopnosť chce využiť viac hráčov súčasne, vyhodnotí sa v poradí v smere hodinových ručičiek začínajúc hráčom, ktorého ťah má nastať.

Niektoré zvieratá musíte pre využitie ich schopnosti vyčerpať:

	Aby ste využili túto schopnosť, vyčerpajte túto kartu [otočte ju o 90°, takže bude ležať vodorovne namiesto zvisle].
---	--

Schopnosti vyčerpaných zvierat smiete znova využiť až potom, ako vo svojom ťahu vykonáte akciu **Odpočinok**.

Schopnosti kariet doposiaľ nezachránených zvierat (t. j. žetón ich záchrancu sa stále pohybuje po hernom pláne) **nemožno využívať**.

Schopnosť zvierat'a môžete použiť už **v rovnakom ťahu, keď ho zachránite**.

Príklad: Vďaka práve zachránenému rypošovi môžete **ihneď presunúť jeden svoj žetón záchrancu na susedné neobsadené pole**.

KONIEC HRY: FÁZA KOMÉTY



Fáza kométy nastáva vo chvíli, keď dôjdu karty v balíčku strieborných kariet. V takom prípade vykonajte postupne nasledujúce kroky:

1. Odstráňte kartu kométy z balíčka kométy (pozri **Príprava hry**, 3. krok). Strieborné karty dané stranou ako balíček kométy sa stávajú novým doplnčiacim balíčkom strieborných kariet.
2. Ak ste si nemohli doplniť v rámci doplnčacieho kroku dostatočné množstvo kariet, pokračujte v dopĺňaní z nového balíčka, kým nedosiahnete príslušný počet kariet.
3. Počínajúc hráčom, ktorý je práve na ťahu, si všetci hráči **vyberú**, či si doplnia do ruky karty do svojho limitu, **alebo** pripravia všetky svoje vyčerpané zvieratá.
4. Potom hra pokračuje bežným spôsobom.

V prípade, že dôjdu karty aj v balíčku kométy, zamiešajú sa odložené strieborné karty a vytvorí sa nový doplnčací balíček.

Počas **fázy kométy** je možné vykonávať akcie **Liahnutie** a **Pohyb**. Akcia **Odpočinok** nie je naďalej k dispozícii.

Všetci pokračujú v hre so svojimi zostávajúcimi kartami, pokiaľ nevyčerpajú všetky dostupné možnosti. Ak niekto nemôže alebo nechce vo svojom ťahu vykonať akciu, od daného momentu sa v poradí hráčov preskakuje, zatiaľ čo ostatní prevádzajú svoje ťahy dovtedy, kým už nikto nechce vykonať žiadnu ďalšiu akciu. Potom nastáva záverečné bodovanie.

BODOVANIE

Sčítajte všetky svoje záchranné body, ktoré môžete získať nasledovne:

- Každé zachránené zviera vám prináša toľko bodov, koľko je uvedené v pravom dolnom rohu jeho karty. Zostávajúce karty v ruke a karty vyliahnutých zvierat, ktoré sa na konci hry doteraz nachádzajú nad doskou záchrancov, nie sú považované za zachránené, a preto neprinášajú žiadne body.
- Niektoré zvieratá vám poskytujú ďalšie body záchrany za určitej kombinácie zachránených zvierat určenej textom príslušných kariet.



Príklad: Ak sa vám podarí zachrániť 4 lamy, získate ďalších 10 bodov.

- Niektorí hrdinovia vám poskytujú ďalšie body záchrany po splnení podmienok uvedených na ich kartách.

Príklad: Získate 2 body za každé modré vajce na svojich zachránených kartách zvierat.



Hráč s najväčším počtom bodov záchrany víťazí.



🐾 ČASTO KLADENÉ OTÁZKY 🐾

Karty hrdinov



Obrovský bobor

Sám sa nepočíta medzi **zachránené** bobry [považujú sa za ne iba Prabobry a Obrovské bobry na kartách zvierat]. Viac Obrovských obrov, resp. Prabobrov môže byť použitých na zmenšenie vzdialenosti hniezda jediného zvierat'a.



Zebra

Vyšší limit kariet sa uplatní už na začiatku hry. Vďaka tomu si doplníte 6 kariet namiesto 5.

Karty zvierat a príležitostí



Vakovka

Vakovka použite medzi ťahmi dvoch hráčov. Hneď ako jeden z nich zakončí svoj ťah, môžete si vziať z odloženej kôpky jednu zo strieborných kariet, ktorú v danom ťahu zahral, pokiaľ nezačne ťah ďalšieho hráča.

Pokiaľ chce túto schopnosť využiť viac hráčov, prichádza na rad hráč, ktorého ťah má nasledovať.

Ak si iný hráč, resp. hráči už vzali karty vďaka svojim Vakovkam pred vami, zostanete naprázdno a váš Vakovka sa nevyčerpá.

Môžete si vziať iba strieborné karty zahrané pre pohyb, **nie karty odložené počas 2. kroku akcie Odpočinok**.



Klokkan

Môžete si vziať iba jednu z kariet, ktoré sú lícom hore v ponuke (**nevyberáte** si z balíčka zlatých kariet).



Praveverka

Môžete si vziať iba jednu z kariet, ktoré sú lícom hore v ponuke (**nevyberáte** si z balíčka zlatých kariet).



Tunel

Pohyb poskytovaný tunelom je **súvislý**, takže ho nie je možné deliť. Všetky 3 kroky musí vykonať naraz jediný záchranca. Tento pohyb môže prekonať až 2 obsadené polia, avšak nesmie na obsadenom poli skončiť. Môžete vykonať pohyb poskytovaný tunelom [ako celok] medzi dvoma pohybmi vychádzajúcimi zo symbolov terénu na zahraničných kartách.



Skokanský mostík

Je možné ho zahrať v kombinácii s ďalšími kartami pohybu. Symboly terénov a žolíky zo všetkých kariet zahraničných pre pohyb môžu byť použité v ľubovoľnom poradí.



Sada zvierat

Získate 15 bodov záchrany za každú sadu zvierat tvorenú 1 mlokom, 1 leguánom a 1 gekónom.

Chameleóna možno použiť namiesto akéhokoľvek z týchto zvierat.

Príklad výpočtu:

leguán + gekón + chameleón = **15** bodov.



Jazdec na mamutovi a na korytnačke

Žetóny mamuta a obrovskej korytnačky môžete umiestniť aj na neobsadené polia hniezd.



Papagáj

Papagája použijete medzi ťahmi dvoch hráčov. Hneď ako jeden z nich zakončí svoj ťah, môžete využiť symboly terénu z jednej karty na odloženej kôpke, ktorú v danom ťahu zahral, na pohyb svojich záchrancov, než začne ťah ďalšieho hráča.

Pokiaľ chce túto schopnosť využiť viac hráčov, prichádza na rad hráč, ktorého ťah má nasledovať.

Môžete použiť iba symboly zo strieborných kariet zahraných pre pohyb, **nie karty odložené počas 2. kroku akcie Odpočinok**.



Raptor

Symboly terénu zo všetkých kariet zahraných pre pohyb je možné použiť v ľubovoľnom poradí.



Brachiosaurus

Môžete presunúť 1 záchrancu na bezprostredne susediace hniezdo alebo do jaskynného útočiska.



Rovnako si môžete presunúť 1 záchrancu na pole hniezda alebo do jaskynného útočiska, ktoré sa nachádza bezprostredne za žetónom/terénom, ktoré môžete preskočiť.



Tento pohyb je možné využiť medzi dvoma pohybmi, ktoré umožňujú symboly terénu na zahraných kartách.



Strážcovia a znalci

Všetci strážcovia a znalci umožňujú **pri pohybe** preskočiť pole určitého terénu, ako by bolo obsadené. Aby ste sa vôbec mohli pohnúť, musíte mať k dispozícii určitý symbol terénu, na ktorého pole chcete vstúpiť.



Ryposť

Presuňte záchrancu na susedné pole. **Nemôžete** ho presunúť na obsadené pole.

Tento pohyb je možné využiť medzi dvoma pohybmi, ktoré umožňujú symboly terénu na zahraných kartách.

TIRÁŽ

Autor: Peter Prinz

Editovanie a vývoj: Dr. Hans Joachim Höh, Maikel Cheney

Ilustrácia: Hendrik Noack

Grafické spracovanie: Daniel Müller

Kontrolné čítanie: Swantje Schurig, Henrik Sörgel, Peter Prinz, Caroline Heinz, Daniel Utendrup

DTP: Ján Novodomský

Vedúci projektu: Marek Vejborný

Herné testovanie: Philipp Adamik, Julia Bahr, Daniel Blanke, Maximilian Dengl, Rebecca Dengl, Janus Duda, Ben Freund, Carla Heinz, Caroline Heinz, Matthias Hennig, Hauke Heseding, Tobias Immich, Tino Jokic, Lucas Kilian, Andreas Kosmoll, Matthes Nidder, Martin Olschowski, Alexander Pfister, Franziska Schied, Marcus Tiedemann, Wolfgang Warsch

PREHĽAD SYMBOLOV



Aby ste mohli využiť túto schopnosť, musíte danú kartu vyčerpať [otočiť ju o 90°, takže bude orientovaná vodorovne namiesto zvisle].



Túto schopnosť je možné použiť iba v ťahu, kedy vykonávate akciu **Liahnutie**.



Túto schopnosť je možné použiť iba v ťahu, kedy vykonávate akciu **Pohyb**.



Túto schopnosť použijete medzi ťahmi dvoch hráčov. Keď jeden hráč dokončí svoj ťah, smiete vyhodnotiť túto schopnosť skôr, než začne ťah nasledujúceho hráča.

Ak takú schopnosť chce využiť viac hráčov súčasne, vyhodnotí sa v poradí v smere hodinových ručičiek počnúc hráčom, ktorého ťah má nastať.



Presuňte žetón záchrancu o uvedený počet polí.

Tento pohyb môže viesť cez obsadené polia, ale nesmie na žiadnom takom poli skončiť. Preskočené obsadené polia sa počítajú do uvedeného množstva polí. Pri tomto presune nehrá terén žiadnu rolu.



Pri liahnutí zvierat znížte vzdialenosť hniezda o uvedenú hodnotu.



Terény: pláň, džungľa, púšť, voda a láva.



Umiestnite obrovskú korytnačku na ľubovoľný neobsadený terén alebo hniezdo.



Umiestnite mamuta na ľubovoľný neobsadený terén alebo hniezdo.



Pole hniezda.



Symbol žolíka, použiteľný namiesto akéhokoľvek z piatich symbolov terénu [ale nie hniezda]. Karty so symbolom žolíka je možné hrať navyše ku kartám hraným pre pohyb.



Množstvo bodov záchrany na konci hry.



Biele, červené, modré, fialové, zelené a čierne vajcia.



Karta zvierat'a - lama.



Jaskynné útočisko.



Hľadáte inšpiráciu?
Chcete sa (nie)len o našich hrách
porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi?
Pripojte sa do skupiny „Hry nás bavia“!

