

Letokruhy



PRAVIDLA HRY

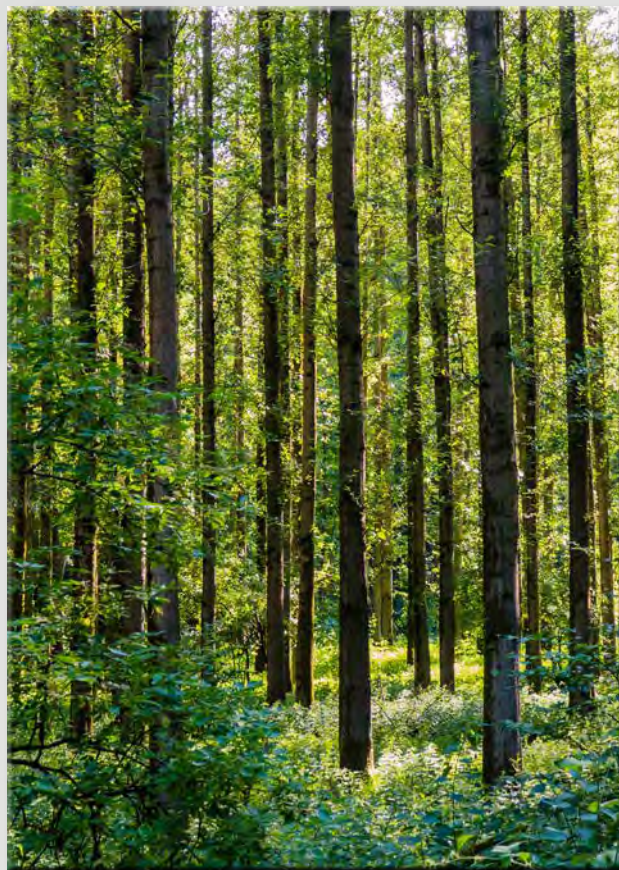
ÚVOD

Oxid uhličitý (CO₂) je skleníkový plyn, který významně přispívá k probíhajícím klimatickým změnám. Je však zároveň nezbytnou podmínkou života na Zemi, protože umožňuje fotosyntézu zelených organismů. Prostřednictvím fotosyntézy přetvářejí rostliny CO₂ na celulózu, hemicelulózy a lignin, základní stavební kameny dřevní hmoty stromů. Stromy rostou a tvoří dřevo, velmi trvanlivý přírodní obnovitelný materiál. Je-li mu věnována náležitá péče, vydrží celá staletí. O tom se můžeme snadno přesvědčit návštěvou středověkých hradů, stovky let starých roubenek a kostelů, jejichž dřevěné konstrukce přetrvaly až do dnešních dnů.

Dřevo je tak samozřejmou součástí našeho prostředí, že ho skoro ani nevnímáme. Provází nás na každém kroku – vyrábí se z něj nábytek, předměty denní potřeby i celé budovy. Moderní technologie navíc umožňují vyrábět ze dřeva i textilie, průhledné materiály podobné sklu nebo dokonce vícepodlažní domy včetně mrakodrapů. Když jsme pro vás tuto hru vyvíjeli, seděli jsme na dřevěných židlích u dřevěného stolu. Celá tato hra je vyrobená ze dřeva! Každá buňka dřeva tak doslova vznikla díky slunci, které umožnilo přeměnit CO₂ a vodu na organické látky – a současně obohatit naši atmosféru o kyslík.

A právě o tom je naše hra – o lese, stromech a dřevě. 1 až 4 hráči se v ní budou snažit plnit zakázky na produkty ze dřeva a současně udržitelně hospodařit s lesem, aby mohl sloužit svým obyvatelům i lidem po mnoho budoucích generací.

Pravidla hry jsou obohacena informačními texty psanými odborníky z Fakulty lesnické a dřevařské České zemědělské univerzity v Praze. Najdete je v zelených rámečcích a poskytnou vám zajímavé informace o moderním lesnictví a zpracování dřeva, takže se budete moci ještě více ponořit do atmosféry naší hry.



LESY BUDOUCNOSTI

Tato hra vás zavede do evropských lesů a přiblíží vám svět lesnictví. Lesy čelí výzvam spojeným se změnou klimatu, jako jsou sucha a kalamity způsobené například kůrovci, kteří ohrožují zejména stejnověkové monokulturní porosty. Budoucnost, kde to přírodní podmínky dovolují, proto patří smíšeným lesům s různým věkem a druhovou rozmanitostí. Takové lesy jsou schopny lépe odolávat změnám a poskytovat mimoprodukční i produkční funkce. Každý lesník přizpůsobuje péči o lesy místnímu prostředí, aby lesy trvale plnily svou roli pro přírodu i společnost.

DŘEVO JAKO MATERIÁL

Dřevo je obnovitelný a ekologický zdroj, který při růstu stromů váže oxid uhličitý a má nízkou uhlíkovou stopu. Nahrazuje energeticky náročné materiály, jako jsou například beton, ocel a plasty a při lokální těžbě a zpracování snižuje celkový dopad na životní prostředí. Oproti tomu těžba exotického dřeva často ničí deštné pralesy a zvyšuje emise. Dřevo je recyklovatelné, přirozeně se rozkládá a lze jej také použít jako zdroj energie. Má pozitivní vliv na zdraví, náladu i prostředí, ve kterém žijeme. Jako přírodní, odolný a udržitelný materiál hraje dřevo významnou roli jak v současnosti, tak v budoucnosti.

Co vše přináší les



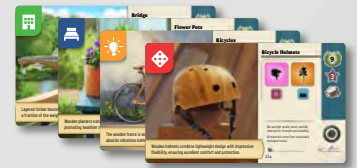
HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



4 osobní desky hráčů



40 karet zakázek
(4 různých kategorií,
některé spadají do dvou kategorií)



40 žetonů dřeva
(5 druhů po 8: borovice, bříza, smrk, dub, buk)



4 karty počátečních zakázek



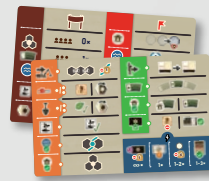
8 žetonů řeky



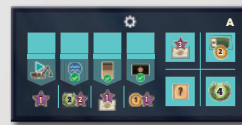
9 žetonů
mýtin



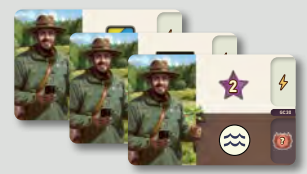
10 žetonů kol
hry



2 přehledové destičky



4 destičky technologií



49 karet úkolů



30 žetonů opracování dřeva
(3 druhy po 10: moření,
sušení, hoblování)



45 žetonů péče
(3 druhy po 15: ochranný
náter, podpora doupných
stromů, prořezávání)



9 destiček ředitelství
(po třech pro hru 2/3/4 hráčů)



15 karet
nasazení



9 destiček pil



15 žetonů těžby



1 žeton začínajícího
hráče



8 žetonů vodních děl
(4× meandr,
4× nádrž s mostem)



75 žetonů zdrojů
(20× brigádník, 35× sazenice,
20× stavební materiál)



63 mincí
(36× 1, 19× 2, 8× 5)

Prvky jednotlivých hráčů:



1 figurka
ředitelky pily



9 kostiček



1 akční
žeton



1 žeton
hvězdy



6 žetonů
staveb



1 bodovací
žeton

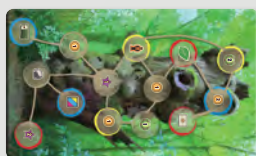


1 harvester



3 destičky
rozšíření skladů

Prvky pro hru pro pokročilé:



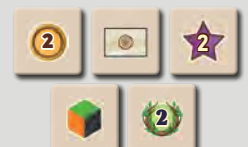
1 deska doupného stromu



15 žetonů organismů
(po 5 ve třech barvách)



15 žetonů dat



5 žetonů odměn

Prvky pro sólovou hru:



1 deska lesníka



14 destiček lesníka



18 karet
lesníka



3 karty lesníka pro hru
pro pokročilé

PŘÍPRAVA HRY

1. Položte **herní plán** doprostřed stolu. Jeho popis viz str. 7.
2. Zamíchejte balíček **karet zakázek** a vyložte po 2 lícem vzhůru ke každé sekci (oranžové, světle zelené, tmavě zelené). Zbývající balíček položte lícem dolů vedle herního plánu.
3. Zamíchejte **karty nasazení**, vytvořte balíček a položte jej lícem dolů vedle herního plánu. Tyto karty budou sloužit jako generátor náhodných čísel. Bank **žetonů péče** rozříděný dle druhů vytvořte poblíž.
4. Zamíchejte **karty úkolů** a položte jejich balíček lícem dolů vedle herního plánu. Vrchní kartu otočte a vyložte lícem vzhůru vedle balíčku.
5. Všechny 9 **destiček pil** vyložte základní stranou vzhůru na přesně určená pole v odpovídajících sekcích herního plánu (oranžová, světle zelená, tmavě zelená).
Hra 3 hráčů: Vylosujte jednu pilu takto: Otáčejte karty nasazení tak dlouho, dokud neotočíte první s číslem 1–9. Destičku pily daného čísla otočte stranou vylepšené pily vzhůru a na symbol vylepšení položte 1 žeton stavby neutrální barvy (tj. barvy, která není ve hře).
Hra 2 hráčů: Proveďte tento krok se dvěma různými destičkami pil.
6. Vytvořte rozříděnou zásobu **žetonů opracování dřeva** na herním plánu, vždy u odpovídající pily.
7. Vezměte sadu 3 **destiček ředitelství** určených pro počet hráčů, kteří se partie účastní, a kteroukoli stranou vzhůru je náhodně vyložte na příslušná pole vedle destiček pil, do každé sekce jednu.
8. Rozmístěte všech 15 **žetonů těžby** lícovou stranou vzhůru na příslušná pole herního plánu.
9. Otočte 3 karty nasazení a 3 **žetony těžby na polích odpovídajících čísel otočte lícem dolů**.
10. Náhodně rozmístěte všech 9 **žetonů mýtin** lícem vzhůru na očíslovaná políčka na křižovatkách šestiúhelníkových polí herního plánu.
Hra 3 hráčů: Vylosujte jeden žeton mýtiny: Opět otáčejte karty nasazení, dokud neotočíte kartu s číslem 1–9. Žeton mýtiny daného čísla odhodte a nahraďte ho žetonem stavby neutrální barvy.
Hra 2 hráčů: Proveďte tento krok se dvěma různými žetony mýtin.
11. Všechny 8 **žetonů řeky** náhodně rozmístěte lícem vzhůru na políčka na řece, která odděluje šestiúhelníková pole.
Hra 3 hráčů: Vylosujte jeden žeton řeky: Otáčejte karty nasazení, dokud neotočíte kartu s číslem 1–8. Daný žeton řeky nahraďte žetonem meandru z obecné zásoby.
Hra 2 hráčů: Proveďte tento krok se dvěma různými žetony řeky, ale druhý nahraďte žetonem nádrže s mostem.
12. Zamíchejte všech 10 **žetonů kol** hry, vytvořte z nich sloupeček lícem dolů a postavte ho na určené políčko (se zeleným symbolem startu).
Ve variantě hry pro pokročilé (viz str. 23) použijte jen 9 těchto žetonů, jeden náhodně vylosujte a vyřadte ze hry.
13. Vytvořte obecný **bank mincí, žetonů zdrojů a žetonů dřeva** rozříděných podle druhů.
14. Nakonec otáčením karet nasazení vylosujte 3 pole herního plánu a položte na každé z nich 1 žeton péče, aby každý byl jiného druhu (kam položíte který, určete náhodně).



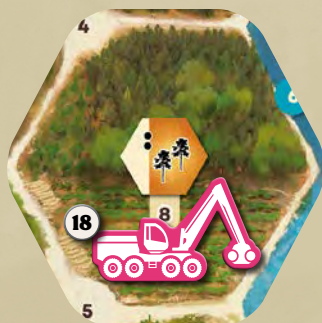
PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

- Každý si zvolte barvu a vezměte si 1 **osobní desku** a **osobní herní materiál** ve zvolené barvě. V základní hře použijte stranu A osobní desky.
 - Položte **akční žeton** na políčko 3 lišty akcí.
 - Položte svých 6 **žetonů staveb** na vyhrazená políčka vlevo dole.
 - Položte po jedné **kostičce** na tato políčka:
4a: levé políčko lišty rozvoje,
4b: políčko kruhu odměn, které poskytuje zdroje,
4c: spodní políčko lišty vodních děl.
 - Zbýlých 6 **kostiček** si položte pod svou desku.
 - Položte si **destičku technologií** na vyznačené pole své desky. Můžete si zvolit nebo určit náhodně stranu A nebo B, ale všichni hráči ji musejí mít stejnou stranou vzhůru.
- Pozn.:** Ve výukové hře – viz str. 23 – tento krok vynechte.
- Destičky **rozšíření skladů** si položte v pořadí I, II, III na poslední tři pole skladů vpravo.
 - Žeton **hvězdy** si položte na políčko 2 kruhu odměn.
 - Položte si na desku 2 **žetony vodních děl**, doprava nahoru žeton meandru, pod něj žeton nádrže s mostem.
 - Přehledovou destičku** si položte na stůl poblíž osobní desky. Pozor, jsou ve hře jen dvě, v případě potřeby si je mezi sebou půjčujte.

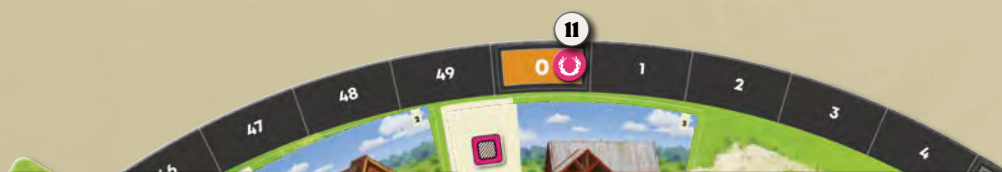
- Bodovací žeton** si položte na políčko 0 počítadla na okraji herního plánu.
- Vylosujte si náhodně 1 **kartu počáteční zakázky** a položte si ji vpravo vedle své desky.
- Postavte svou **figurku ředitelky pily** na **destičku ředitelství** na herním plánu, která odpovídá sekci (barvě) uvedené na vaší kartě počáteční zakázky.
- Vezměte si z banku **žeton dřeva** uvedený vpravo dole na vaší kartě počáteční zakázky a položte jej na jedno ze svých volných polí skladů.
- Hráč, který byl naposled v lese, bude začínat. Vezme si **žeton začínajícího hráče** a položí ho na svou desku. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček.
- Každý hráč si vezme 1 **sazenici** z banku a počet **mincí** podle toho, v jakém je pořadí na tahu: Začínající hráč dostane 3 mince, druhý a třetí hráč po 4 mincích a čtvrtý hráč na tahu 5 mincí.
- Začínající hráč otočí první **žeton kola hry** ze sloupečku a provede jeho efekt. Uvedený bonus obdrží každý hráč. Žeton kola hry se otáčí vždy na začátku tahu držitele žetonu začínajícího hráče.
- Počínaje posledním hráčem na tahu a dále proti směru hry postaví každý hráč svůj **harvestor** na šestiúhelníkové pole herního plánu své volby. Na každém poli smí vždy stát nejvýše 1 harvestor.



Tip: Svoje zdroje a mince můžete přechovávat na své desce na obrázku své postavy.



Na každé kartě počáteční zakázky je vpravo dole uvedena sekce, kam máte postavit svou figurku ředitelky pily na začátku hry.



PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry se hraje na **10 kol** (hra pro pokročilé na 9). Na začátku každého kola se otočí jeden žeton kola hry a vyhodnotí jeho efekt. Podle symbolu obvykle dostane každý hráč malý bonus, nebo dojde v lese k menší změně. Všechny žetony jsou popsány na str. 21.

Každý hráč začíná hru se **3 akčními body (AB)**, které se zaznamenávají na liště akcí na levém okraji osobní desky.



Akční body budete **utrácet za provádění akcí**. Podle nákladů akce budete posouvat svůj akční žeton dolů po liště. Můžete provádět akce své **ředitelky pily** nebo **harvestoru** dle libosti v libovolném pořadí, dokud budete mít dostatek akčních bodů.

Ve svém tahu si budete moci **koupit až 2 bonusové akční body**, každý stojí **4 mince**, jak je uvedeno pomocí symbolu nad lištou akcí.

V průběhu hry je možné zvyšovat svůj počet akčních bodů využitím **lišty rozvoje**.

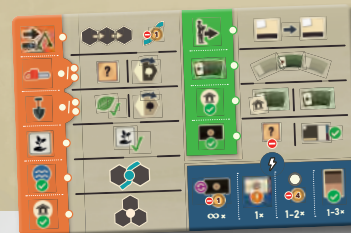
Jakmile využijete všechny své akční body včetně bonusových, je váš tah u konce a na řadu přijde soupeř po vaší levici.

Jakmile provedou svůj tah všichni, je kolo u konce. Začínající hráč otočí další žeton kola hry. Efekt žetonu kola hry se vždy úplně vyhodnotí, než zahájí začínající hráč první tah v daném kole. **Pořadí hráčů na tahu zůstává po celou dobu partie stejné**. Po otočení posledního žetonu (tedy v posledním kole) provede každý hráč ještě svůj poslední tah, poté nastává konec hry (viz str. 20).



Po provedení kterékoli akce přesuňte svůj akční žeton na liště o 1–2 políčka dolů. Vždy vám ukazuje, kolik AB vám v daném tahu ještě zbývá.

Tip: Náklady každé akce jsou uvedeny na přehledové destičce. Mějte ji po ruce!



POPIS OSOBNÍ DESKY HRÁČE

Na své desce si budete v průběhu hry zaznamenávat své akce, uchovávat zdroje a další prvky. Na desce je vyznačeno několik zón a polí.

V levém horním rohu jsou **sklady**, kde budete přechovávat své žetony dřeva. Jsou potřeba k plnění zakázek daných kartami zakázek. Na začátku hry máte 2 volná pole skladů, v průběhu hry si budete moci v rámci svých tahů sklady rozšířit o další pole.

Pod zónou skladů je vyznačena **lišta rozvoje** udávající, kolik akčních bodů máte k dispozici, pod ní zóna technologií. Vpravo vedle nich najdete lištu a **kruh odměn**.

V dolní části desky je vyznačena **lišta staveb**, kde budete přechovávat své žetony staveb.

Pravá polovina desky znázorňuje lesnické činnosti a péči o les. Vpravo nahoře najdete **tabulku péče o les**, kam si budete pokládat žetony péče postupně získávané za péči o les, za což získáte různé bonusy.

Pod tabulkou péče o les je uvedena **tabulka zalesnění**, kam si budete pokládat sazenice, za což budete moci postupovat na kruhu odměn.

Při pravém okraji naleznete **lištu vodních děl**. Vodní díla po zbudování mění herní plán pro všechny hráče. Získáte za ně také body na konci partie.



POPIS HERNÍHO PLÁNU

Herní plán se dělí na **zónu pil** a **zónu lesa**.

Zóna pil se nachází při obvodu herního plánu a vykládají se do ní destičky ředitelství, kam se umísťují figurky ředitelů, a také destičky pil.

Zóna lesa obsahuje 15 šestiúhelníkových polí (z nichž 4 jsou dvojité). Na každém poli je uveden druh stromů, které zde rostou, a na začátku hry se sem pokládají odpovídající žetony těžby. Po lese se budou pohybovat harvestory.

Nejdůležitějším zdrojem ve hře je **dřevo**. Každý druh dřeva se vyskytuje na 3 polích, ale na každém s jinou obtížností těžby a různými dodatečnými odměnami.

Mapu lesa dělí řeka na 3 sekce (oranžovou, světle a tmavě zelenou). Během hry se vyplatí sledovat, ve kterých sekcích provádějí své akce soupeři, např. zalesnění, konstrukci staveb a rovněž za co získají body na konci hry.



DRUHY STROMŮ VE HŘE

V evropských lesích roste přibližně 150–200 druhů dřevin. Mezi tyto druhy patří jak stromy, tak keře. Tento druhový rozptyl je důležitý nejen pro biodiverzitu, ale i pro odolnost lesů. V této hře jsme vybrali 5 různých dřevin, které se jsou v evropských lesích běžné a lesníci s nimi hospodaří. V popisu se dozvíte, na co se využívá jejich dřevo.



Borovice

Borovicové dřevo je měkké, ale trvanlivé, s výraznou kresbou a teplou barvou, která je ceněna zejména u rustikálního nábytku a interiérových prvků. Díky vysokému obsahu pryskyřice je borovice vhodná pro venkovní využití, například na ploty a terasy, protože odolává povětrnostním vlivům.



Bříza

Březové dřevo je tvrdé a světlé. Využívá se pro výrobu nábytku, podlah a překližky. Pro svou hladkou strukturu a snadnou opracovatelnost je bříza také oblíbená u výrobců dekorativních předmětů a drobného dřevěného náčiní. V papírenském průmyslu se bříza používá k výrobě kvalitních bílých papírů.



Smrk

Smrkové dřevo je lehké, měkké a snadno se opracovává, proto se často používá ve stavebnictví, například na konstrukce, obklady a střešní latě. Díky svým akustickým vlastnostem je také vyhledávaným materiálem pro výrobu hudebních nástrojů, jako jsou housle a kytary. Smrk je rovněž důležitý v papírenském průmyslu, kde se jeho dřevní hmota zpracovává na papír.



Buk

Bukové dřevo je tvrdé, husté a má rovnoměrnou strukturu, díky které je vhodné pro výrobu nábytku, parketu a kuchyňského náčiní. Je oblíbené pro svou snadnou opracovatelnost a světlý vzhled, což ho činí ideálním pro interiérové prvky. Buk se často používá také k výrobě překližek a dýh a pro svou pevnost je vhodný na nástroje a sportovní vybavení, jako jsou například rukojeti a hole.



Dub

Dubové dřevo je mimořádně tvrdé a odolné vůči hnilobě, což ho činí ideálním materiálem pro nábytek, podlahy a sudy na víno či whisky. Jeho krásná kresba a dlouhá životnost jsou ceněny v truhlářství i stavebnictví, například u mostů a venkovních konstrukcí. Dub je známý také pro svou odolnost vůči povětrnostním vlivům a často se používá pro luxusní dřevěné povrchy.

ZÁKLADNÍ PRINCIPY HRY

HVĚZDY

V průběhu hry budete získávat z různých zdrojů **hvězdy** různých hodnot. Když nějakou získáte, posuňte svůj žeton hvězdy po kruhu odměn o náležitý počet políček po směru hodinových ručiček.

Jakmile dokončíte oběh o celé kolo (získáte celkem 7 hvězd nebo více), posuňte svou kostičku uprostřed kruhu odměn na jedno ze dvou zbylých políček. Na něm uvedenou odměnu získáte hned po dokončení právě prováděné akce. Po dokončení dalšího oběhu kostičku zase přemístíte na jedno ze zbylých políček, takže žádnou odměnu není možné získat dvakrát po sobě. Žeton hvězdy se při oběhu nemusí zastavit na horním políčku, vždy se posunuje o tolik políček, kolik hvězd získáte. Namísto získání odměny si můžete zvolit, že získáte 3 body (jak uvádí symbol v horním políčku). Ty je možné získat i opakovaně po sobě.

Odměny:

- Postup na liště rozvoje
- Dobrání karty úkolu (jedné z vyložených nebo vrchní z balíčku), získání 2 libovolných zdrojů a 1 bodu
- Získání 4 mincí a libovolného žetonu opracování dřeva pro 1 váš žeton dřeva



Příklad: Tento hráč získal 4 hvězdy. Posune svůj žeton hvězdy o 4 políčka po směru hodinových ručiček, čímž dokončí oběh o celé kolo. Po dokončení právě prováděné akce smí přemístit svou kostičku uprostřed kruhu odměn na jedno ze dvou zbývajících políček, nebo získá 3 body.

POSTUP NA LIŠTĚ ROZVOJE



Získáte-li jako odměnu postup na liště rozvoje, posuňte svou kostičku na liště o 1 políčko doprava. Vždy přitom získáte buď vylepšení technologie, nebo zvýšení počtu akčních bodů k dispozici pro svoje tahy. Získaný akční bod lze využít i hned v témže tahu.

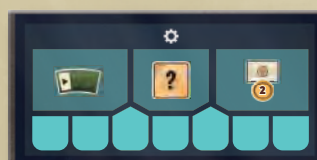


Získáte-li vylepšení technologie, vezměte jednu svou dosud nepoužitou kostičku a položte ji na libovolné políčko své destičky technologií. Ve výukové hře jsou destičky technologií předtištěny na osobních deskách, zde za každé vylepšení technologie získáte hned a jednorázově jednu z uvedených odměn.

Hrajete-li základní hru, můžete si zvolit buď trvalé vylepšení (v levé části destičky), nebo okamžitou jednorázovou odměnu (vpravo). Podrobný popis destiček technologií naleznete na str. 23.



Při získání prvního postupu na liště rozvoje nezískáte další akční bod, ale vylepšení některé technologie na své destičce technologií.



Předtištěná destička technologií pro výukovou hru

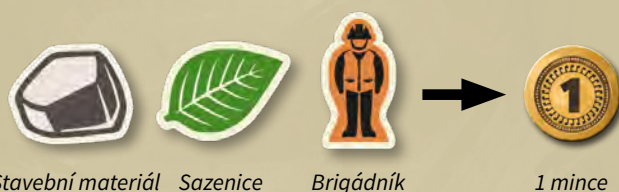


Destička technologií v plné hře

ZDROJE

Ve hře najdete zdroje 3 druhů: stavební materiál, sazenice a brigádníci. Stavební materiály a brigádníky v různých kombinacích budete využívat pro vylepšení pil, konstrukci staveb a budování vodních děl. Sazenic je zapotřebí po provedené těžbě na znovuzalesnění. Kromě těchto zdrojů jsou ve hře i mince, za něž budete kupovat různá vylepšení. Například za první rozšíření skladů musíte zaplatit 5 mincí.

Každý žeton zdroje lze využít jako 1 minci, ale mince žádný zdroj nahradit nemohou!



Stavební materiál Sazenice Brigádník 1 mince



Mince

Kdykoli můžete utratit 1 žeton zdroje jako (dodatečnou) 1 minci, ale zdroje jsou vzácnější a hodnotnější než mince!

AKCE HARVESTORU

POHYB

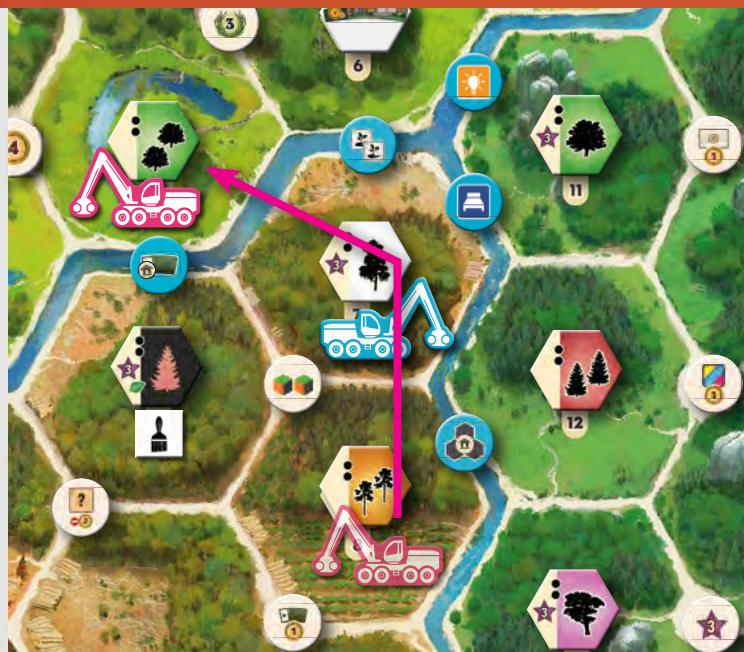


Za 1 akční bod můžete přemístit svůj harvester až o 2 pole. Pohyb může procházet polem obsazeným jiným harvesterem, ale nesmí na něm skončit.

Pohyb harvestoru je nutno zcela vyčerpat, než zahájíte další akci. Není možné přemístit harvester o 1 pole, provést jinou akci a teprve poté pohyb dokončit o další 1 pole.

- **Dvojitá pole na herním plánu se považují za 1 pole.**
- **Na žádném poli nemohou nikdy stát 2 harvestory (ani na dvojitém poli ne).**
- **Za každé překročení řeky musíte zaplatit do banku 1 minci.**

Poznámka: Pohyb harvestoru lze v základní hře či ve hře pro pokročilé vylepšit technologií (viz str. 23).



Růžový hráč utratí 1 akční bod a přemístí svůj harvester o 2 pole. Pohyb prochází polem s modrým harvesterem, což je v pořádku, a jednou vede přes řeku, za což růžový zaplatí 1 minci.

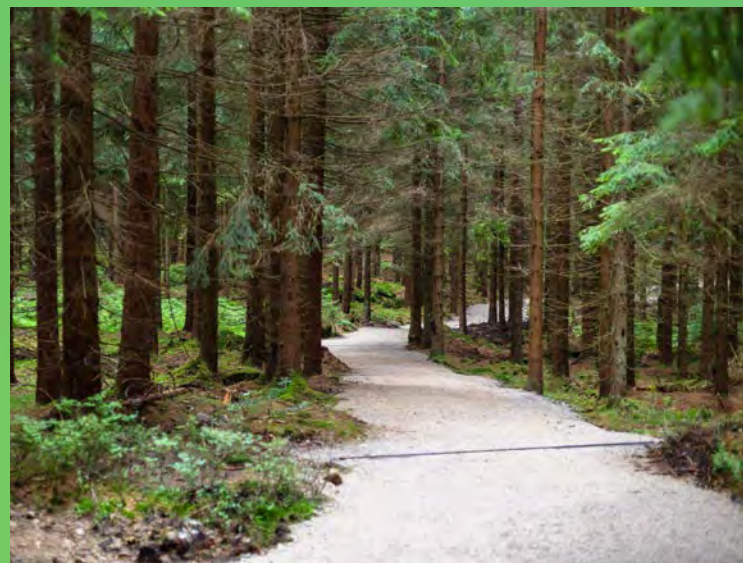
LESNÍ CESTY

Lesní cesty hrají důležitou roli v lesním hospodářství, protože slouží lesníkům k zajištění všech činností v péči o les (zalesňování, monitoring zdravotního stavu lesa, těžba, odvoz dříví, management zvěře a další). Lesní cesty však neslouží pouze pro samotné hospodaření v lesích, ale tvoří také zpřístupnění porostu pro složky integrované záchranného systému. Zne-možnění průjezdu záchranářů či hasičů zaparkovaným autem návštěvníků lesa tak může způsobit vážné komplikace při záchrane lidských životů a při šíření lesních požárů.

Protože hmotnost čerstvě pokáceného dubu o objemu 1 metr krychlový je přibližně 1000 kilogramů, může k poškození lesních cest, které primárně slouží k dopravě dříví z lesa, dojít. Oprava cest je velmi nákladná, proto se k jejich opravám přistupuje vždy až poté, kdy proběhne všechna plánovaná těžba dříví v dané lokalitě. Oprava a zpevnění lesních cest probíhá například zarovnáním povrchu, dosypáním štěrku či odstraněním zanesení odvodňovacích příkopů a propustků.

HARVESTORY

K těžbě dříví se volí šetrné technologie, které co nejméně poškozují les i lesní cesty. Pro těžbu dříví je tradičně využívána motorová pila. Moderní technologie však v posledních letech pronikly i do této oblasti, stále častěji tak v našich lesích potkáváme harvestory. Tento stroj dokáže strom nejen pokácet, ale také zbavit větví a rovnou v lese připravit dříví na základě požadovaných rozměrů a kvality. Pokud je harvester využit podle doporučených postupů práce a na vhodných lokalitách s ohledem na sklon terénu, překážky v terénu a únosnost povrchu půdy, jedná se o šetrný způsob těžby. Těžba dříví harvesterem je navíc bezpečnější než těžba při použití motorové pily. Využití harvesterů při těžbě dříví gradovalo v době kůrovcové kalamity, protože harvestory byly schopny bezpečně vytěžít za jednu směnu několikanásobně vyšší množství dříví než těžaři motorovými pilami.



AKCE HARVESTORU

TĚŽBA DŘÍVÍ



V rámci této akce přidáte dřevo z pole, kde stojí váš harvester, do svého skladu. Abyste akci mohli provést, musí žeton těžby na daném poli ležet barevnou stranou vzhůru.

Těžba dříví se provádí v těchto krocích:

1. **Zaplaťte 1 nebo 2 AB. Potřebný počet je uveden pomocí teček v levé části žetonu těžby.**
2. Vezměte si uvedený počet příslušných žetonů dřeva z banku a přidejte je do libovolného volného pole svého skladu.
3. Je-li na žetonu těžby uvedena hvězda, posuňte svůj žeton hvězdy o náležitý počet políček na svém kruhu odměn (viz výše).
4. **Otočte žeton těžby tmavou stranou vzhůru.**

Každý druh dřeva je zastoupen třemi různými žetony těžby:



Náklad: 1 AB

Zisk: 1 žeton dřeva a 1 hvězda

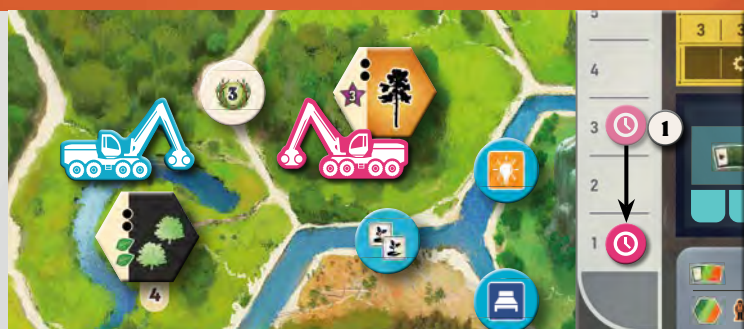
Náklad: 2 AB

Zisk: 1 žeton dřeva a 3 hvězdy

Náklad: 2 AB

Zisk: 2 žetony dřeva

Poznámka: Na každé pole skladu se vejde jen 1 žeton dřeva. Je-li pole plné, můžete žeton dřeva odhodit a udělat místo pro nový. To je možné i při získání dřeva jinak než těžbou, ale vždy jde o neefektivní krok.



Růžový hráč provádí těžbu dříví v tomto borovém lese. Nejprve zaplatí 2 akční body.



Potom si vezme z banku 1 žeton borového dřeva a položí ho do volného pole svého skladu.



Získá také 3 hvězdy, takže posune svůj žeton hvězdy na svém kruhu odměn o 3 políčka po směru hodinových ručiček.

Nakonec růžový otočí žeton těžby rubovou (tmavou) stranou vzhůru.

TĚŽBA DŘÍVÍ

Lesní hospodářství je součástí národního hospodářství. Poskytuje zaměstnání lidem zejména na venkově a na jeho produkci je vázán dřevozpracující průmysl i stavební průmysl. Lesy tedy vždy plnily a budou plnit ekonomické zájmy jejich vlastníků. Přirozenou a důležitou činností v hospodářském lese je i těžba dříví. Pro získání kvalitního rovného a zdravého dříví je nezbytné les vychovávat a následně stromy vytěžit v optimálním, tzv. mýtním věku, kdy je jejich dřevo nejvyšší kvality. Dalo by se to tak přirovnat k zemědělství, kde se sklizeň také nutně správně načasovat. Kdybychom stromy nechali příliš zestárnout, budou postupně chřadnout, nebudou již tolik přibírat na svém objemu a dříví bude ztrácet na kvalitě, zvýší se riziko jejich poškození škůdci a hnilobami. Dříví z takovýchto stromů bychom mohli využít většinou jen jako palivo.

Těžba je však také důležitým nástrojem pro pěstování lesa, tzv. výchovné těžby se uskutečňují několikrát během růstu lesa, vytváří dostatečný prostor pro růst stromů. Zvyšují stabilitu, kvalitu a podporují druhovou pestrost lesních porostů. Po těžbě zůstávají na lesní půdě záměrně větve z pokácených stromů, pokud nedojde k jejich využití pro energetické účely. Ponechaný klest velmi rychle zetlí a uvolní ze svých listů a jehlic velké množství živin.

Snahou lesníků je zajistit, aby naše lesy byly dlouhodobým zdrojem kvalitního dříví, zároveň však poskytovaly všechny ostatní funkce, které společnost vyžaduje. Jen tak může les poskytovat své obnovitelné zdroje po celé generace.



AKCE HARVESTORU

ZALESNĚNÍ



Tato akce vám umožní vysadit nové sazenice a obnovit les. Na zvoleném poli herního plánu musí být váš harvester a žeton těžby zde musí ležet tmavou stranou vzhůru.

Zalesnění se provádí v těchto krocích:

- 1. Zaplatíte 1 nebo 2 AB.** Potřebný počet je uveden pomocí teček v levé části žetonu těžby.
- Je-li na žetonu těžby uvedena **hvězda**, posuňte svůj žeton hvězdy o náležitý počet políček na svém kruhu odměn.
- 3. Zaplatíte 1 nebo 2 sazenice.** Potřebný počet je uveden pomocí symbolů v levé části žetonu těžby. Utracené sazenice nevracejte do banku, ale položte je na svou tabulku zalesnění. Svůj žeton hvězdy posuňte o tolik políček kruhu odměn, kolik hvězd je uvedeno na právě obsazeném políčku tabulky.
- 4. Otočte žeton těžby barevnou stranou vzhůru.**

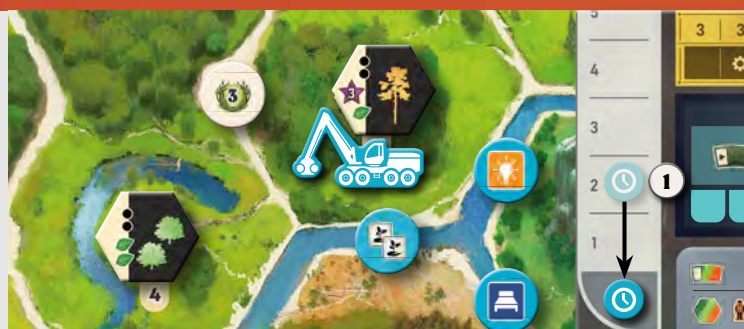


Tabulka zalesnění

Sazenice se nikdy nevracejí do banku. Položte je do tabulky zalesnění do sloupce odpovídajícího sekci, kde zalesnění provádíte. Políčka vždy zaplňujte shora dolů, za což získáte uvedený počet hvězd. Tyto hvězdy získáte navíc k hvězdám uvedeným na žetonu těžby.

Jakmile zaplníte vodorovnou řadu políček tabulky zalesnění, získáte navíc odměnu uvedenou vpravo v daném řádku.

Jakmile byste měli umístit sazenici do sloupce, který už je plný, umístěte sazenici do prázdného řádku pod tabulkou. Za každou sazenici zde hned získáte 2 body.

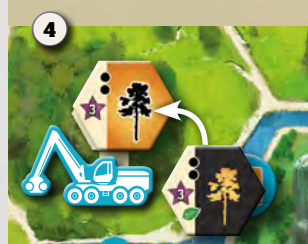


Modrý hráč hodlá provést zalesnění tohoto borového lesa. Nejprve zaplatí 2 AB.



Zalesnění tohoto pole vyžaduje 1 sazenici. Modrý hráč ji položí do světle zeleného sloupce své tabulky zalesnění – do první řady, za což získá 2 hvězdy.

Za žeton těžby získal modrý 3 hvězdy, takže dokončil oběh o celé kolo. Přemístí svou kostičku uvnitř kruhu odměn na jiné políčko a získá odpovídající odměnu.



Nakonec modrý hráč otočí žeton těžby barevnou stranou vzhůru. Les je opět zdravý!

KOLOBĚH HOSPODÁŘSKÉHO LESA

Koloběh lesa je nepřetržitý proces, který zajišťuje obnovu, růst a dlouhodobou udržitelnost hospodaření v lesním ekosystému. Podporuje nejen produkci dříví, ale i zachování biologické rozmanitosti, ochranu půdy a prostor pro rekreaci. Zahrnuje různé fáze – od založení nového porostu až po jeho zralost a následnou obnovu. Mezi jednotlivé fáze se řadí obnova lesa, ochrana lesa, výchova porostů a těžba dříví.

Obnova lesa je prvním krokem, kdy po těžbě vzniká nový porost výsadbou sazenic či ze semen. Obnova lesa může být přirozená – z mateřského porostu – nebo umělá, pokud přirozený proces nestačí nebo není možný. **Ochrana lesa** zajišťuje, aby porosty odolaly škůdcům, chorobám či nepříznivým klimatickým podmínkám; využívají se k tomu např. oplocenky, chemická ochrana a monitoring stavu lesa. **Výchova porostů** zahrnuje pěstební zásahy jako prořezávky či probírky, které zlepšují růst stromů a jejich odolnost. **Těžba** se provádí u zralých stromů a řídí se zásadami trvale udržitelného hospodaření, aby byla zachována ekologická rovnováha i funkce lesa. Po těžbě dříví se cyklus vrací zpět k obnově lesa. Díky tomu zůstává les zdravý, stabilní a udržitelný.

Poznámka: Ve hře je koloběh lesa znázorněn otáčením žetonů těžby. Jakmile vytěžíte dříví na určitém místě, musíte jej znovu obnovit, aby les na daném místě byl zachován i nadále. V reálném světě také existuje povinnost obnovit les po těžbě, na což mají lesníci stanovený časový rámec.



AKCE HARVESTORU

PÉČE O LES



Během hry jsou na herním plánu zpravidla **3 bílé žetony péče**. Ty představují činnosti, které je třeba v lese provádět, aby prosperoval. Existují tři různé druhy žetonů péče, viz definici v přehledu herního materiálu.

Provádět péči o les můžete jen na poli herního plánu, kde stojí váš harvester.

Péče o les se provádí v těchto krocích:

1. Zaplatte **1 AB**.
2. Vezměte si z daného pole žeton péče a položte ho do **tabulky péče o les na své desce**. Lze jej položit na horní dosud neobsazené políčko v kterémkoli sloupci, ovšem tak, aby v každém sloupci ležely jen žetony téhož druhu. Můžete však mít více sloupců žetonů téhož druhu.
3. Za to hned získáváte **odměnu** uvedenou na právě překrytém políčku tabulky.

Jakmile **dokončíte celý řádek** tabulky péče o les, hned získáváte dodatečnou odměnu uvedenou u dané řady vpravo (viz obr.).

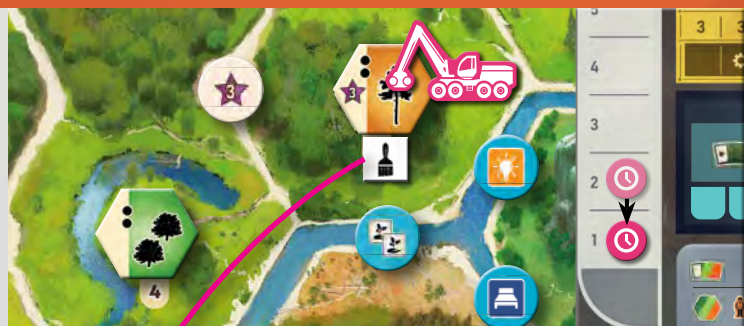
Jakmile **dokončíte celý sloupec**, můžete další případně získaný žeton péče téhož druhu položit na určené pole pod tabulkou, za což hned získáte 2 body.



Na začátku svého tahu vždy zkontrolujte, že na herním plánu jsou přesně 3 žetony péče, každý jiného druhu. Pokud nejsou, otočte vrchní kartu nasazení a na udané pole doplňte žeton chybějícího druhu.

Pokud už na daném poli žeton péče je nebo je na něm harvester kteréhokoli hráče, položte žeton na pole s nejbližším vyšším číslem.

Na konci hry se vyhodnotí, kdo získal **nejvíce žetonů péče**, za což získáte body (viz *Závěrečné bodování* na str. 20).



Růžový hráč provádí akci péče o les. Utratí 1 akční bod a vezme si žeton péče z pole, kde je jeho harvester. Protože v druhém i třetím sloupci své tabulky péče o les už má žetony jiných druhů, položí ho na první políčko shora v levém sloupci.

Získá 2 hvězdy (uvedeno na právě obsazeném políčku) a protože právě dokončil horní řádu, získá i 1 vylepšení technologie.



Prořezávání



Podpora doupných stromů



Ochranný nátěr

Péče o les pomáhá lesu, aby prosperoval. Zisk žetonu znamená, že jste provedli potřebné práce.

LESNÍK

Lesník je odborník, který musí svůj les dobře znát. Jeho práce je časově i fyzicky velmi náročná, lesník ji však bere jako své poslání. Díky péči lesníků jsou lesy významným přírodním bohatstvím a trvalým zdrojem dřeva. Dnešní moderní technologie lesníkům navíc umožňují hledat optimální řešení, jak naše lesy adaptovat na klimatickou změnu a způsoby, jak pomoci inovativních metod zmírňovat dopady kůrovcové kalamity.

Lesníci tak mohou pěstovat lesy budoucnosti, tzn. lesy s různými dřevinami rostoucími vedle sebe, různých tloušťek a různého věku, které by měly odolat měnícím se přírodním podmínkám, tzn. nedostatku vody v krajině, odlišnému rozdělení srážek, přivalovým deštům a extrémnímu suchu, a také různým hmyzím, houbovým i jiným škůdcům.

Tyto lesy by zároveň s pomocí lesníků měly v maximální míře zadržovat vodu, aby ji bylo dostatek v extrémně suchých obdobích. Takovéto lesy by měly zaručit, že i když se s ohledem na měnící se podmínky nebude nějaké dřevině dařit, nahradí ji jiná dřevina a les na daném území nezmizí.

Lesy v této podobě tak zajistí ekologickou stabilitu, biodiverzitu, plnohodnotné plnění všech funkcí lesa budoucím generacím a zároveň zachovají důležitou produkční funkci lesů.



Chcete-li se dozvědět, jak by měly vypadat lesy budoucnosti a jaké jsou nové poznatky lesnické vědy, podívejte se na tento dokument (v češtině).

AKCE HARVESTORU

KONSTRUKCE STAVEB



Na začátku hry má každý hráč k dispozici 6 žetonů staveb, které můžete využít ke konstruování staveb na **mýtinách**. Za to dostanete hned odměnu uvedenou na nahrazovaném žetonu mýtiny (viz dále).

Stavbu lze konstruovat jen na mýtině sousedící s vaším harvestorem. Některá pole herního plánu sousedí jen s jednou mýtinou, některá s více mýtinami.

Náklady stavby jsou vždy 1 stavební materiál a 1 brigádník (je uvedeno vlevo vedle lišty staveb na vaší desce).

Konstrukce stavby se provádí v těchto krocích:

1. Zaplaťte **1 AB**.
2. Zaplaťte **1 stavební materiál** a **1 brigádníka** (ze své zásoby do banku).
3. **Odstraňte z herního plánu zvolený žeton mýtiny** sousedící s vaším harvestorem a nahraďte ho svým **prvním žetonem stavby zleva** na vaší liště staveb.
4. Vezměte si **odměnu** uvedenou na odstraněném žetonu mýtiny a žeton vyřadte ze hry (můžete ho vrátit do krabice, žetony mýtin se do hry nevracejí).

S každou další zkonstruovanou stavbou se zvyšuje počet bodů, které na konci hry získáte (viz lišta staveb).

Poznámka: Žetony staveb budete také využívat k vylepšování pil. Dobře si rozmyslete, jak žetony staveb využijete. Jakmile spotřebujete všech 6, žádné další mít k dispozici nebudete.



Růžový hráč se rozhodne zkonstruovat stavbu. Může si zvolit jednu ze dvou mýtin sousedících s polem s jeho harvestorem.

Růžový nejprve zaplatí 1 akční bod, 1 stavební materiál a 1 brigádníka. Vybere si žeton mýtiny s volitelným efektem umožňujícím po zaplacení 2 mince si vzít 1 libovolný žeton dřeva (viz popis všech žetonů mýtin na str. 21).

Růžový hráč vyřadí žeton mýtiny ze hry a nahradí ho svým prvním žetonem stavby zleva.

Protože se růžový rozhodl volitelný efekt žetonu mýtiny využít, zaplatí do banku 2 mince a vezme si libovolný žeton dřeva.

LESNÍ STAVBY A OBJEKTY V LESE

V lese se můžete setkat s různými stavbami a objekty, které budují lesníci. Pomáhají jim zajistit různé činnosti při správě lesů, ale také umožňují využívání lesa veřejností při rekreaci.

Lesní cesty a stezky umožňují přístup do lesa pro lesnické hospodaření, ochranu proti požárům, zajištění první pomoci a rekreaci návštěvníků.

Mezi **lovecká a pozorovací zařízení** patří myslivecké posedy či krmná zařízení složená k monitorování početnosti zvěře, péči o zvěř a regulaci jejich stavů.

Ochranné oplocení zahrnuje dřevěné či drátěné oplocenky, které chrání mladé stromky před poškozením zvěří.

Vodní nádrže, tůňe a mokřady pomáhají při ochraně lesa před požáry a přispívají k zachycování vody v lese a ochraně biodiverzity.

Naučné stezky, informační tabule slouží k environmentální výchově a informování veřejnosti o funkcích lesa a lesnickém hospodaření.

Místa pro odpočinek v podobě různých laviček a altánů slouží k rekreaci návštěvníků lesa a jejich odpočinek.

Mosty a dřevěné chodníky umožňují bezpečný přechod přes potoky, mokřady a citlivé oblasti, zabraňují erozi půdy a narušování přírodního prostředí, a zároveň zlepšují přístupnost pro pracovníky i návštěvníky.



AKCE HARVESTORU

VODNÍ DÍLA



Hru začínáte s **2 žetony vodních děl**: meandrem a nádrží s mostem. Díky stavbě vodního díla můžete na konci hry získat body navíc. Vodní díla lze stavět na políčkách pro ně určených na řece, sousedí-li s polem, kde je váš harvester.

Stavba vodního díla se provádí v těchto krocích:

1. Zaplatíte **1 AB** a buď **3 brigádníky** (za meandr), nebo **3 stavební materiály** (nádrž s mostem), je uvedeno na vaší desce.
2. **Vezměte si zvolený žeton řeky** a nahradte ho **svým žetonem vodního díla**. Žeton řeky si nechte, na konci hry za něj získáte body (viz popis všech žetonů řeky na str. 20).

Žetony vodních děl mění způsob pohybu harvesterů na herním plánu.



Nádrž s mostem: Překročení řeky v tomto místě již žádného hráče nestojí 1 minci (jinak obvyklou za překročení řeky).



Meandr: Půda v okolí meandru je úrodnější, protože meandr lépe zadržuje vodu. Kdykoli vede pohyb harvesteru (kteréhokoli hráče) přes meandr, získá příslušný hráč 1 sazenici (ovšem max. jednou v rámci dané akce pohyb). Překročení řeky však i nadále stojí 1 minci.

Lišta vodních děl

Na začátku hry leží 1 kostička na spodním políčku vaší lišty vodních děl. Políčko je označeno hodnotou násobitele 1x. V průběhu hry lze různými způsoby posouvat kostičku výše, k vyšším hodnotám násobitele. Posun je možný za splnění následujících podmínek:



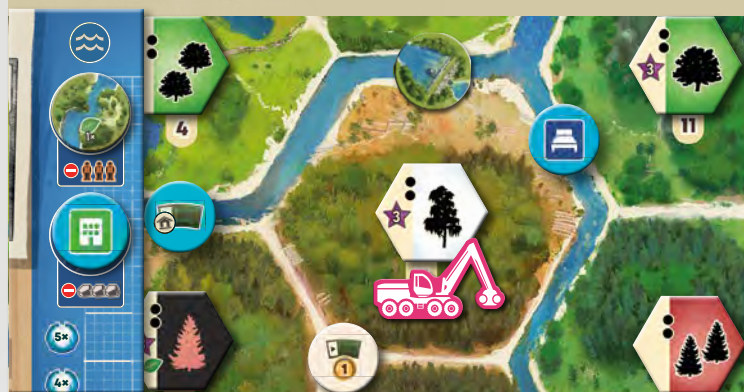
- Vyplnění druhého řádku tabulky **péče o les**.
- Vyplnění druhého řádku tabulky **zalesnění**.
- Zakoupení pátého pole **skladů**.
- Použití 5. žetonu stavby (na konstrukci stavby nebo vylepšení pily).



Růžový hráč hodlá postavit nádrž s mostem na jednom ze dvou políček řeky sousedících s polem s jeho harvesterem. Zvolí si horní políčko s žetonem se zeleným symbolem skleníku.

Nejprve zaplatí 1 akční bod a 3 stavební materiály, jak je uvedeno pod žetonem mostu na jeho desce.

Poté si vezme žeton řeky k sobě a nahradí ho svým žetonem nádrže s mostem (žeton řeky si ponechá, aby za něj později získal body).



Od tohoto okamžiku je možné v tomto místě překročit řeku bezplatně. Získaný žeton řeky také může růžovému pomoci splnit určitou zakázku (viz dále).

VODA A LESNÍ POŽÁRY

Klimatické změny přinášejí sušší a teplejší podmínky. Ty mohou představovat problém i pro tradičně vodnaté regiony jako oblasti v okolí Alp. Výzkumy ukazují, že jehličnany jsou méně odolné vůči suchu a vysokým teplotám než listnaté stromy. Stromy jako buk a dub jsou schopny lépe odolávat klimatickým změnám.

Sucho a vysoké teploty jsou pro lesní porost nebezpečnou kombinací i kvůli vzniku lesních požárů. Vznikají buď lidskou neopatrností nebo přírodním živlem. Předpokládá se, že lesních požárů v Evropě bude do budoucna přibývat, na což musíme být připraveni. Lesníci již dnes realizují preventivní opatření, aby bylo možné lesní požáry včas odhalit a zamezit jejich šíření na větších plochách. Kromě samotné péče o les v podobě postupné změny druhové i výškové diferenciacce lesů, výchovy mladých porostů a udržování sítě lesních cest pro hasičské vozy, budují lesníci nové vodní plochy k zadržení vody v krajině, jako jsou mokřady, jezírka, rybníky a tůně. Ty slouží i jako možné zdroje pro čerpání vody při lesních požárech.



AKCE ŘEDITELKY PILY

Ředitelky se pohybují v zóně pil – v každé sekci herního plánu se nachází jeden komplex pil umožňující zpracování dřeva, získání zdrojů a nových karet zakázek.

Ředitelky vždy stojí na příslušné destičce ředitelství, nikdy na destičkách samotných pil.

POHYB



Za **1 akční bod** můžete přemístit svou ředitelku na jinou destičku ředitelství (v jiné sekci herního plánu). Ve hře mohou být různé destičky ředitelství podle toho, kolik hráčů hraje. Každá destička poskytuje jinou odměnu za vstup na ni. Na každé destičce ředitelství může stát libovolný počet ředitelk, což má vliv na získanou odměnu (s výjimkou hry dvou hráčů, kdy destičky poskytují jen jednu alternativu odměny).

Pokud na destičce ředitelství, kam svou ředitelku přemístíte, **nestojí žádná ředitelka** (vaše bude jediná), můžete si zvolit libovolnou z uvedených odměn.



Pokud tam už stojí **1 cizí ředitelka** (takže tam s vaší ředitelkou budou celkem 2), získáte jen odměnu pole s hodnotou 2.

Pokud však je na destičce **ještě více ředitelk**, nezískáte odměnu žádnou.



Růžový hráč hodlá přemístit svou ředitelku a může si zvolit jednu z obou zbývajících sekcí.



Rozhodne se pro přemístění ředitelky do sekce, kde už stojí modrá ředitelka. Růžový proto získá 1 minci, jinou odměnu si zvolit nemůže.

ZPRACOVÁNÍ A VYUŽITÍ DŘEVA

Moderní technologie umožňují efektivní a udržitelné zpracování dřeva. Je důležité, aby dřevo vytěžené z evropských lesů bylo zpracováváno přímo v Evropě. Ještě lepší je, pokud je dřevo vytěжено v zemi nebo regionu, kde je také zpracováváno a využíváno. To zvyšuje jeho přidanou hodnotu a zároveň snižuje uhlíkovou stopu.

Dřevo se používá v široké škále výrobků, od hudebních nástrojů a nábytku po podlahy, papír, obaly a dekorace – stavíme z něj však i celé domy. Díky svým antibakteriálním vlastnostem je také ideální pro kuchyňské vybavení. Na plastu se totiž bakterie drží i po jeho důkladném umytí. Silice přítomné ve dřevě i po vyschnutí jsou však schopny bakterie agresivně zničit. Navíc je dřevo dobře recyklovatelné. Jeho nespornou výhodou je fakt, že po skončení jeho životnosti nepoškozujeme při jeho likvidaci životní prostředí.

Mezi inovace v používání dřeva patří také moderní výrobky, jako jsou dřevěné obruby brýlí, hodinky, motýlky a pouzdra na telefony. Dnes se dřevo používá také ve stavebnictví, letectví a automobilovém průmyslu, především k výrobě lehkých a odolných konstrukcí. Možnosti jsou téměř neomezené, od změny struktury dřeva tepelnými nebo chemickými procesy až po jeho přeměnu na celulózu a lignin pro další chemické zpracování. Dřevo se stává fenoménem progresivní architektury, která je ekologická, úsporná na energii a rychlá co do výstavby, čímž přispívá k dekarbonizaci stavebnictví.

Poznámka: Ve hře *Letokruhy* budete motivováni k rozdělení práce a využití všech dostupných pilařských provozů (tzv. pil). Za to získáte odměnu uvedenou na destičkách ředitelství. Pokud se však všechny ředitelky sejdou na téže destičce, o odměny začne být nouze.



AKCE ŘEDITELKY PILY

AKCE PILY

V každé sekci jsou v zóně pil vyloženy 3 destičky pil. Každá z nich umožňuje provedení jiné akce a náklady jsou **vždy 1 akční bod**.

Můžete provádět jen akce těch destiček pil, kde stojí na příslušné destičce ředitelství vaše ředitelka. Akce pil můžete libovolně kombinovat i opakovat, dokud vám stačí akční body.

Některé odměny umožňují využít pilu v jiné sekci – v takovém případě tam svou ředitelku samozřejmě nemusíte přesouvat.

V každé sekci najdete pily 3 různých druhů:

- **Opracování dřeva** – využitím této pily získáte žeton opracování dřeva, který si položíte pod 1 svůj žeton dřeva v jednom poli svého skladu. Pozor, žádný žeton dřeva nemůže mít více než 2 žetony opracování.
- **Zdroje** – využitím této pily získáte 1 minci a buď 1 sazenici, nebo 1 stavební materiál, nebo 1 brigádníka, jak je na žetonu pily uvedeno.
- **Zakázky/úkoly** – využitím této pily získáte novou kartu zakázky nebo úkolu, nebo můžete prodat žeton(y) dřeva za mince (opět je na žetonu pily uvedeno).

Podrobný popis všech 9 žetonů pil následuje a je uveden též na rubové straně destičky doupného stromu postavy Lesní ekoložky.



Růžový hráč hodlá využít 3 akční body k provedení akcí pil. Postupuje takto:

1. Nejprve využije prostřední pilu a získá 1 minci a 1 sazenici – položí si je na svou osobní desku.
2. Potom využije levou pilu a vezme si 1 novou kartu zakázky z nabídky. Hned poté nabídku karet zakázek doplní novou kartou z balíčku.
3. Nakonec využije tuto pilu znovu a vezme si 1 novou kartu úkolu (z nabídky nebo z balíčku).



Doberte si buď 1 novou kartu zakázky, nebo 1 novou kartu úkolu (vyloženou v nabídce nebo vrchní kartu z balíčku).



Vezměte si 1 minci a 1 sazenici (položte je na svou osobní desku).



Vezměte si 1 žeton hoblování a přiřadte ho 1 žetonu dřeva ve svém skladu.



Buď si doberte 1 novou kartu zakázky, nebo si vezměte 1 minci a vyměňte 1 svůj žeton dřeva (ve svém skladu) za jiný z banku. Měl-li váš žeton dřeva přiřazený žeton opracování, odhodte jej.



Vezměte si 1 minci a 1 stavební materiál (položte je na svou osobní desku).



Vezměte si 1 žeton sušení a přiřadte ho 1 žetonu dřeva ve svém skladu.



Buď si doberte 1 novou kartu zakázky, nebo si za 4 mince kupte 1 žeton dřeva libovolného druhu.



Vezměte si 1 minci a 1 brigádníka (položte je na svou osobní desku).



Vezměte si 1 žeton moření a přiřadte ho 1 žetonu dřeva ve svém skladu.

AKCE ŘEDITELKY PILY

VYLEPŠENÍ PILY



Každou pilu lze vylepšit a posílit tak efekt, který poskytuje. Nový efekt je k dispozici pro všechny hráče a platí okamžitě po vylepšení pily (hned v témže tahu).

Vylepšení pily se provádí v těchto krocích:

1. Zaplatte **1 akční bod** a **náklady vylepšení** uvedené v levém dolním rohu destičky pily před vylepšením.
2. **Otočte destičku pily** na druhou stranu – stranou vylepšené pily vzhůru a položte na ni svůj **žeton stavby** – první žeton stavby zleva ze své osobní desky. *Pokud už to byl váš pátý žeton, nezapomeňte posunout kostičku na své liště vodních děl o 1 políčko nahoru.*
3. **Hned využijte efekt vylepšené pily.**

Ve hře 3 či 4 hráčů platí, že kdykoli využije vylepšenou pilu kterýkoli ze soupeřů, obdržíte z banku 1 minci.



1 minci z banku dostanete i v případě, že soupeř využije vylepšenou pilu využitím akce označené tímto symbolem

Ve hře 2 hráčů dostanete 1 minci z banku v případě, že **kdokoli** využije vylepšenou pilu (i vy sami).

Podrobný popis všech 9 vylepšených pil následuje.



Růžový hráč se rozhodne vylepšit pilu poskytující sazenice.

1. Zaplatte 1 akční bod, 1 brigádníka a 3 mince, jak je uvedeno na destičce vlevo dole.
2. Otočte destičku stranou vylepšené pily vzhůru a položte na ni první žeton stavby zleva ze své desky.
3. Efekt vylepšené pily hned provede: vezme si 2 sazenice z banku.



Doberte si buď 1 novou kartu zakázky, nebo 1 novou kartu úkolu (vyloženou v nabídce nebo vrchní kartu z balíčku). Navíc si vezměte 1 minci z banku.



Vezměte si 2 sazenice (položte je na svou osobní desku).



Získáváte 2 z následujících odměn v libovolné kombinaci: 1 žeton hoblování (přičte jej 1 žetonu dřeva ve svém skladu), 1 hvězdu.



Viz pila na předchozí straně – jen při využití efektu získáte o 1 minci víc oproti nevylepšené pile (ať už si vyberete kteroukoli možnost).



Vezměte si 2 stavební materiály (položte je na svou osobní desku).



Získáváte 2 z následujících odměn v libovolné kombinaci: 1 žeton sušení (přičte jej 1 žetonu dřeva ve svém skladu), 1 hvězdu.



Buď si doberte 1 novou kartu zakázky a vezměte si 1 minci, nebo si za 3 mince kupte 1 žeton dřeva libovolného druhu.



Vezměte si 2 brigádníky (položte je na svou osobní desku).

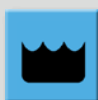


Získáváte 2 z následujících odměn v libovolné kombinaci: 1 žeton moření (přičte jej 1 žetonu dřeva ve svém skladu), 1 hvězdu.

AKCE ŘEDITELKY PILY

PLNĚNÍ ZAKÁZEK

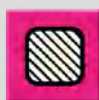
Důležitým prvkem ve hře je plnění zakázek. Na začátku partie budete mít 1 kartu zakázky. V jejím průběhu pak můžete získat a splnit tolik dalších, kolik se vám podaří. Každá zakázka vyžaduje různé množství dřeva se specifickým opracováním.



Moření



Sušení



Hoblování

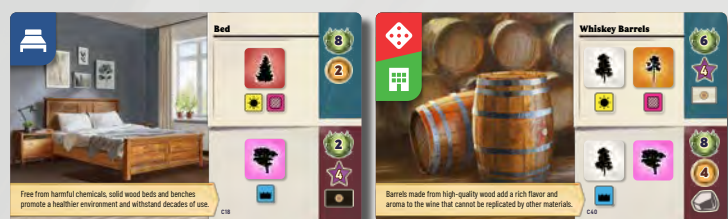
Žetony opracování dřeva se dají získat využitím určitých pil, každý druh opracování je k dispozici v jiné sekci herního plánu.

Abyste mohli získat žeton opracování, musíte mít žeton dřeva, jemuž můžete žeton opracování přiřadit. **Nelze je získat nějak předem, do zásoby. Jakmile žetonu dřeva přiřadíte žeton opracování, už mu ho nelze později nijak odebrat nebo nahradit jiným** (logicky vzato, na dřevo nelze zpětně nalepit odhoblované hobliny).

Zakázky se dělí na jednoduché a dvojitou. Zakázku můžete splnit, pokud máte **požadované žetony dřeva s požadovaným opracováním** ve svém skladu.



Jednoduchou zakázku lze splnit jen úplně. Jakmile zakázku splníte, získáte odměnu uvedenou na její kartě vpravo.



Dvojitou zakázku můžete splnit buď úplně, nebo jen částečně. **Podmínku uvedenou nahoře musíte splnit vždy**, ale podmínka uvedená dole je volitelná. Pokud splníte jen podmínku uvedenou nahoře, získáte odměnu uvedenou nahoře vpravo, pokud splníte podmínky obě, získáte veškerou uvedenou odměnu. **Není možné splnit pouze dole uvedenou podmínku.**

Splnění zakázky se provádí v těchto krocích:

1. Zaplatte **1 akční bod**.
2. **Odhodte** do banku své žetony dřeva a opracování, které jsou v podmínce zakázky uvedeny.
3. Vezměte si příslušnou **odměnu**.
4. Kartu splněné zakázky si **zasaňte zleva pod svou osobní desku** tak, aby byly vidět symboly kategorií v jejich levém horním rohu.



Jak bylo uvedeno, některé karty zakázek (včetně počátečních) patří do dvou kategorií.



K úplnému splnění této zakázky musíte mít požadované žetony dřeva i jeho opracování ve svém skladu.



Růžový hráč je připraven tuto dvojitou zakázku splnit. Nejprve zaplatí 1 AB, poté odhodí do banku svůj žeton smrkového dřeva s žetonem sušení a hoblování a žeton dubového dřeva s žetonem moření.

Protože splnil zakázku úplně, získá všechny uvedené výhody: celkem 10 bodů, 2 mince, 4 hvězdy a 1 novou kartu zakázky. Za 1 akční bod velmi slušná odměna!



Růžový si nakonec zasune kartu splněné zakázky zleva pod svou osobní desku (pod karty zakázek splněné dřívě), aby byly vidět symboly kategorií – díky tomu může lépe plánovat bonusy při závěrečném bodování.

Kategorie karet zakázek:



Konstrukce



Nábytek



Speciality



Užité předměty

Jak bylo uvedeno, každá karta zakázky patří do jedné nebo dvou různých kategorií uvedených pomocí symbolů v levém horním rohu. Do těchto kategorií patří i karty úkolů a žetony řeky – pomohou vám získat dodatečné body při závěrečném bodování (viz str. 20).



Patří-li karta do dvou kategorií, budete při závěrečném bodování muset zvolit jeden z nich, který si započítáte. Každá karta zakázky, úkolu i žeton řeky tak nakonec musí patřit jen do jedné kategorie.

VOLNÉ AKCE

Kromě akcí, za jejichž provedení se platí akčními body, můžete ve svém tahu provádět i 4 různé volné akce:

- 1. LIBOVOLNĚKRÁT – Výměna nabídky karet zakázek** – obě karty zakázek ležící v nabídce sekce, kde stojí vaše ředitelka, odhodte (zasuňte je dospodu balíčku) a vyložte místo nich 2 nové. Tato akce stojí 1 minci a můžete ji ve svém tahu provést libovolněkrát (dokud vám stačí mince).
- 2. MAX. 1× – Provedení okamžitého efektu karty úkolu** – svou kartu úkolu poté vraťte dospodu balíčku. Tato akce je zdarma, ale lze ji provést v každém tahu maximálně jednou.
- 3. MAX. 2× – Nákup bonusového akčního bodu** – každý bonusový akční bod stojí 4 mince (posuňte náležitě svůj akční žeton), v každém tahu si však smíte koupit maximálně 2 navíc.
- 4. MAX. 3× – Zpřístupnění nového skladu** – Nové pole si zpřístupníte tak, že zaplatíte náklady uvedené na destičce rozšíření skladů, získáte na něm uvedenou odměnu a žeton vrátíte do krabice. Pole je nutné zpřístupňovat zleva doprava, je možné si v kterémkoli tahu zpřístupnit hned všechna 3. Víc než 5 polí skladů celkem mít nemůžete.

Odměna za zpřístupnění nového pole skladů, zleva doprava:

1. Vezměte si z banku 1 libovolný zdroj (brigádníka, sazenici, stavební materiál).
2. Vezměte si z banku 1 žeton dřeva libovolného druhu, nebo jeden libovolný žeton péče.
3. Můžete posunout svou kostičku na liště vodních děl o 1 políčko nahoru.



Přehled všech volných akcí včetně informace, kolikrát je ve svém tahu smíte provádět, naleznete na přehledové destičce vpravo dole.



Zpřístupnění nového pole skladů sice stojí mince, ale umožní vám skladovat více dřeva a přináší uvedenou odměnu.

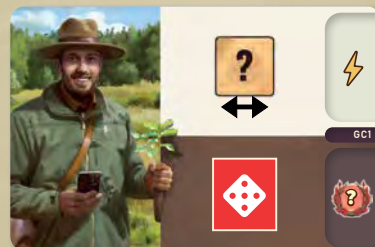
KARTY ÚKOLŮ

Karty úkolů budete během partie získávat provedením některých akcí a jako odměnu. Na rozdíl od ostatních prvků si je **udržíte v tajnosti, soupeřům je neukazujete**. Na každé kartě úkolu jsou dvě pole:

- **Horní pole** udává okamžitý efekt. Jednou v každém tahu smíte odhodit 1 svou kartu úkolu a provést její okamžitý efekt. Kartu poté zasuňte dospodu balíčku.
- **Spodní pole** přináší možnost získat body při závěrečném bodování, pokud si kartu necháte do konce hry. Na kartě je uvedeno, za co se body udělí – počet symbolů určitých kategorií na splněných kartách zakázek, obsazená políčka v tabulce zalesnění, získané žetony péče, vylepšené pily, zkonstruované stavby či získané žetony řeky (podrobný popis viz str. 22).

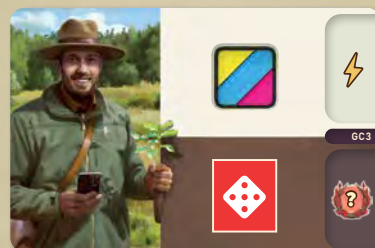
Počet karet úkolů, které můžete mít v ruce, není nijak omezen, ale připomínáme, že využití efektu karty je možné jen jednou za tah.

Podrobný popis závěrečného bodování najdete na následující straně.



Pokud tuto kartu využijete během hry, můžete si vyměnit svůj libovolný žeton dřeva za libovolný jiný z banku.

Pokud si ji necháte do konce hry a podaří se vám splnit kartu zakázky kategorie užité předměty, kterou byste mohli této kartě úkolu přiřadit, bude se úkol počítat jako splněný. Čím více karet splněných úkolů budete mít, tím více bodů získáte (viz str. 20).



Pokud tuto kartu využijete během hry, vezměte si z banku libovolný žeton opracování dřeva a přiřaďte ho svému libovolnému žetonu dřeva za obvyklých podmínek.

Pokud si ji necháte do konce hry a podaří se vám splnit DALŠÍ kartu zakázky kategorie užité předměty, bude se i tento úkol počítat jako splněný – musí to však být jiná karta zakázky než ta, kterou jste přiřadili kartě úkolu uvedené výše.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile proběhne předepsaný počet kol, je partie u konce. Následuje závěrečné bodování. Kromě bodů získaných během hry, jejichž stav průběžně udává pozice bodovacích žetonů hráčů na počítadle, zaznamenejte body získané za následující položky:

- 1. Stavby:** Každý hráč získá tolik bodů, kolik je uvedeno pod **posledním uvolněným políčkem** pro žetony staveb zleva na jeho liště staveb. Počítá se poslední dosažená hodnota (nikoli všechny kumulativně).
- 2. Vodní díla:** Pro každý získaný žeton řeky sečtěte, kolik jste získali příslušných požadovaných prvků. Mohou to být symboly kategorií na splněných kartách zakázek (u karet, na nichž jsou symboly kategorií dva, se musíte nejpozději v tomto okamžiku rozhodnout, který z nich si budete chtít počítat), počet vámi vylepšených pil, vámi zkonstruovaných staveb atd. (viz popis žetonů řeky na str. 21). Tento součet pak vynásobte násobitelem určeným pozicí vaší kostičky na liště vodních děl. Hodnota násobitele platí pro všechny vaše žetony řeky.
- 3. Karty úkolů:** Nyní sečtěte počet karet úkolů, jejichž úkoly se vám podařilo splnit. Získáte body dle jejich počtu: za jednu 1 bod, za dvě 3 body, za tři 5 bodů, za čtyři 8 bodů a za každou další 3 body, jak je uvedeno na přehledové kartě. Úkol splníte tak, že kartě úkolu přiřadíte požadovaný prvek, ovšem každé kartě úkolu musíte přiřadit „její vlastní“ prvek.

- 4. Tabulka péče o les:** Sečtěte si všechny získané žetony péče bez ohledu na jejich druh, v tabulce i pod ní. Kdo jich získal celkově nejvíc, získává 10 bodů, druhý hráč v pořadí 6 a třetí 2. V případě shody se body dělí (např. při shodě dvou hráčů na prvním místě získá každý z nich $(10 + 6) / 2 = 8$ bodů a další hráč získá jen 2 body za třetí místo atd. Zaokrouhlujte na celé body dolů).
- 5. Zbylé zdroje:** Sečtěte dohromady všechny zbylé zdroje, mince a nesplněné karty úkolů. Součet vydělte třemi, zaokrouhlete na celé body dolů.
- 6. Žetony dřeva:** Za každý svůj žeton dřeva ve skladu získáte po 1 bodu.

Hráč, který získal celkem nejvíce bodů, vítězí! V případě shody rozhodují tyto faktory v tomto pořadí:

- Nejvíce použitých sazenic (v tabulce a pod ní),
- nejvíce splněných zakázek,
- nejvíce splněných úkolů.



Body si můžete i nadále zaznamenávat na počítadle, jakmile překročíte hodnotu 50, otočte svůj bodovací žeton na druhou stranu.



- 1. Růžový použil 5 svých žetonů staveb, za což získal 7 bodů** (za pátý použitý žeton se nezvyšuje počet bodů, ale získává posun kostičky na liště vodních děl, což zvýší bodový zisk za ně).
- 2. Postavil obě svá vodní díla a získal 2 žetony řeky. Hodnota jeho násobitele je 4x, během hry posunul svou kostičku třikrát – jednou za rozšíření skladů o 5 pole, jednou za využití 5. žetonu stavby a jednou za zaplnění celé druhé řady tabulky péče o les.**
První žeton řeky udává symbol **nábytku** na splněných kartách zakázek. Růžový se rozhodne obě své karty s dvěma symboly počítat jako symboly kategorie nábytek a má 3. Za tento žeton řeky tedy získá $3 \times 4 = 12$ bodů. Druhý žeton řeky udává **vylepšené pily** (v kterékoli sekci). Růžový takto využil dva své žetony staveb, takže za tento žeton řeky získá $2 \times 4 = 8$ bodů.
- 3. Růžový si nechal do konce hry 7 karet úkolů. Z nich se mu podařilo splnit 5. První z nesplněných udává vylepšenou pilu v světle**

zelené sekci, ale růžový vylepšil v této sekci jen jednu pilu. Druhý z nesplněných karet úkolů udává symbol **užitečné předměty** na kartách splněných zakázek, ale ten růžový hráč nemá, protože jedinou kartu s tímto symbolem započítal jako kategorii nábytek (bylo to pro něj výhodnější, přineslo mu to 4 body za vodní díla, zatímco další splněný úkol by mu přinesl jen 3 body). Za celkem 5 splněných úkolů získává tedy **11 bodů**.

- 4. Růžový shromáždil celkem 8 žetonů péče** (sedm umístil do tabulky, jeden pod ní). V této disciplíně skončil na 2. místě (výsledky ostatních hráčů na obr. nejsou), za což získává **6 bodů**.
- 5. Růžovému zbyl 1 brigádník, 7 mincí a 2 nesplněné karty úkolů, to je celkem 10. Přinese mu to 3 body.**
- 6. Růžovému také zbyl ve skladu 1 žeton dřeva, což přinese 1 bod.**

Růžový získal **45 bodů** během hry + 7 + 12 + 8 + 11 + 6 + 3 + 1 = **93 bodů**.

PŘEHLED ŽETONŮ

ŽETONY ŘEKY

Každý žeton řeky udává kategorii, za niž jeho držitel získá na konci hry body navíc.



Splněné zakázky:
Užité předměty



Splněné zakázky:
Speciality



Splněné zakázky:
Nábytek



Splněné zakázky:
Konstrukce



Vylepšené pily
(žetony staveb využité
k zkonstruování staveb se
nepočítají)



Zkonstruované stavby
(žetony staveb využité
k vylepšení pil se
nepočítají)



Dvojice žetonů péče (bez
ohledu na druh, v tabulce
péče o les i pod ní, lichý
propadne)



Dvojice sazenic (v tabulce
zalesnění i pod ní, lichý
propadne)

ŽETONY MÝTIN

Každý symbol udává odměnu, kterou získáte, když daný žeton nahradíte svým žetonem stavby.



Vezměte si 4 mince.



Získáváte 3 body.



Získáváte 3 hvězdy.



Vezměte si 2 libovolné
zdroje.



Vezměte si 1 žeton
opracování dřeva
a 1 mince.



Doberte si 1 kartu zakázky
a vezměte si 1 mince.



Doberte si 1 kartu úkolu
a vezměte si 1 mince.



Hned využijte libovolnou
pilu a vezměte si 1 mince.



Kupte si za 2 mince
1 libovolný žeton dřeva –
využití této odměny není
povinné.

ŽETONY KOL HRY

Na začátku každého kola otočí začínající hráč vrchní žeton kola. Uvedenou odměnu dostane každý hráč.



Vezměte si 1 stavební
materiál.



Vezměte si 1 brigádníka.



Otočte na rubovou stranu 1 žeton
těžby bříz (je-li k dispozici)
a vezměte si 1 mince.



Vezměte si 1 sazenici.



Otočte na rubovou stranu
1 žeton těžby borovic (je-
li k dispozici) a vezměte
si 1 mince.



Otočte na rubovou stranu 1 žeton
těžby dubů (je-li k dispozici)
a vezměte si 1 mince.



Doberte si vrchní kartu
úkolu z balíčku.



Otočte na rubovou stranu
1 žeton těžby buků (je-li
k dispozici) a vezměte si
1 mince.



Otočte na rubovou stranu 1 žeton
těžby smrků (je-li k dispozici)
a vezměte si 1 mince.



Vezměte si
2 mince.

Zelené žetony určují, že máte otočit určitý žeton těžby z líce (barevná strana) na rub. Je-li jich na herním plánu více, postupujte v tomto pořadí priority: Pokud leží všechny žetony těžby daného druhu rubem vzhůru, jen si každý hráč vezme 1 mince.



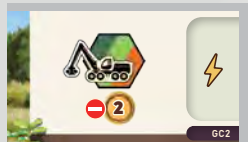
PŘEHLED KARET ÚKOLŮ

HORNÍ POLE – OKAMŽITÝ EFEKT

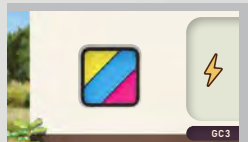
Horní strana karty popisuje efekt, který lze využít jako volnou akci jednou za svůj tah.



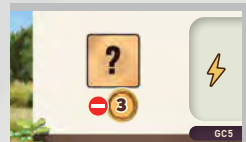
Za 3 mince si kupte 1 libovolný žeton péče.



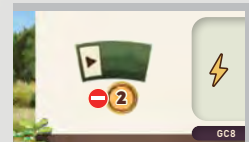
Za 2 mince přemístěte svůj harvester na libovolné pole herního plánu, kde žádný jiný harvester není.



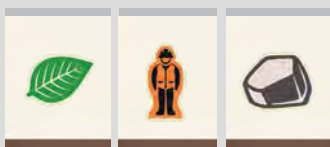
Vezměte si libovolný žeton opracování dřeva.



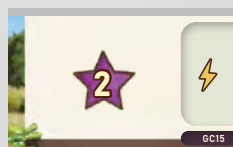
Za 3 mince si kupte libovolný žeton dřeva



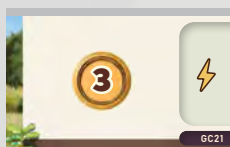
Za 2 mince využijte libovolnou pilu.



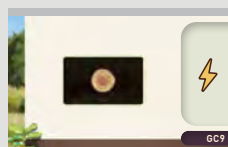
Vezměte si uvedený zdroj.



Získáváte 2 hvězdy.



Vezměte si 3 mince.



Doberete si 1 kartu zakázky.



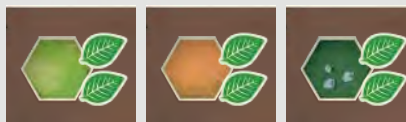
Vyměňte 1 svůj žeton dřeva za jiný libovolného druhu z banku. Pokud měl váš žeton dřeva přiřazený nějaký žeton(y) opracování, odhodte jej.

SPODNÍ POLE – ÚKOL

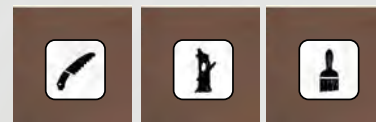
Spodní strana popisuje prvek, který musíte získat a unikátně přiřadit kartě, aby se považovala za splněnou.



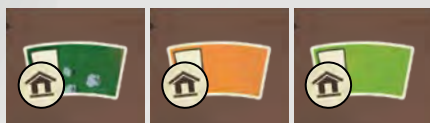
Symbol uvedené kategorie na splněné kartě zakázky



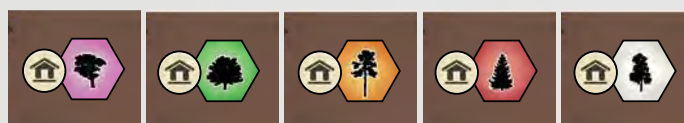
Dvojice sazenic v uvedeném sloupci tabulky zalesnění (nelze splnit dvakrát)



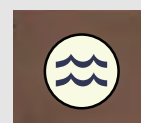
Žeton péče uvedeného druhu



Vylepšená pila v uvedené sekci



Zkonstruovaná stavba sousedící s polem s žetonem těžby uvedeného druhu



Žeton řeky

ŽETONY ŘEDITELSTVÍ



První odměna umožňuje si za 1 minci koupit libovolný žeton opracování dřeva, kartu úkolu, resp. libovolný zdroj (brigádník / sazenice / stav. materiál). Využití není povinné.



DALŠÍ VARIANTY HRY

ZJEDNODUŠENÁ VÝUKOVÁ HRA

Tato verze je určena začínajícím nebo mladším hráčům. Využívá zóny technologií předtištěné na osobních deskách. Uvádí jednorázovou odměnu, kterou získáte v případě vylepšení své technologie. Nebudete se muset obtěžovat ohledy na technologická vylepšení daná destičkami technologií ve standardní hře.



Získáte-li možnost vylepšení technologie, položte jednu svou kostičku na libovolné políčko spodní lišty a hned využijte uvedenou odměnu.

Existují odměny tří druhů:

- Hned využijte 1 libovolnou pilu
- Vezměte si 1 libovolný žeton dřeva
- Doberte si 1 kartu úkolu a vezměte si 2 mince

U 3. a 5. políčka si můžete vybrat, kterou z obou odměn si zvolíte.



Růžový právě získal vylepšení technologie za postup na liště rozvoje. Položí svou kostičku na 5. políčko lišty a může si buď vzít 1 libovolný žeton dřeva, nebo 2 mince a 1 kartu úkolu. Toto políčko umožňuje určitou flexibilitu – upřednostnit raději získání žetonů dřeva, nebo karet úkolů.

HRA PRO POKROČILÉ

Chcete-li si hru zpestřit ještě více, můžete hrát na speciální schopnosti postav. Každý hráč bude hrát za jednu z postav se speciálními schopnostmi.

V průběhu hry si postavy zvolte nebo určete náhodně. Použijte stranu **B** osobních desek. Některým hráčům také bude potřeba přidělit dodatečné speciální prvky herního materiálu.

Hra pro pokročilé se hraje jen na 9 kol namísto obvyklých 10. Podrobný popis všech postav i náležitých změn pravidel naleznete na následujících dvou stranách.

Je možná i kombinace hry s postavami se zjednodušenou zónou technologií výukové hry!



Každá postava ve hře má specifickou roli a schopnosti, odpovídající reálným pracovníkům v lese a na pile. Jejich schopnosti ve hře mají rozdílnou úroveň komplexity, vyzkoušejte si sami, co vám bude nejvíce vyhovovat.

DESTIČKY TECHNOLOGIÍ

Tyto destičky umožňují postupně získávat různé trvalé výhody. Před začátkem hry se musíte shodnout, aby všichni používali stejnou stranu A nebo B. Rozhodně nedoporučujeme strany kombinovat.

Kdykoli získáte vylepšení technologie, položte svou kostičku na libovolné políčko své destičky technologie. Políčka v levé části nabízejí trvalé zlepšení prováděných akcí, políčka v pravé části poskytují jednorázový efekt.

A



- Po provedení pohybu harvestoru získáváte 1 hvězdu.
- Po stavbě vodního díla získáváte 2 hvězdy a 2 body.
- Po rozšíření skladu o každé další pole získáváte 1 hvězdu a doberte si 1 kartu úkolu.
- Po splnění karty zakázky si vezměte 1 minci a získáte 1 hvězdu.

B



- Pohyb harvestoru může být proveden až o 3 pole namísto 2 a překročení řeky je zdarma (namísto nákladů 1 mince).
- Po posunu kostičky na liště vodních děl o každé políčko nahoru smíte hned využít 1 libovolnou pilu.
- Po přemístění ředitelky vyhodnoťte destičku ředitelství tak, jako by na ní žádný jiný ředitelka nestála.
- Po zkonstruování stavby v lese či vylepšení pily si vezměte 1 minci a získáváte 1 hvězdu.

POSTAVY

OBCHODNÍK



Úlohou obchodníka je produkce pilařských výrobků nejrůznějšího druhu dřeva a jejich prodej vhodným zákazníkům. Každý rozdílný druh dřeva použitý při splnění zakázky přinese odměnu.

Příprava hry: Vyložte lícem vzhůru všech 5 žetonů odměn náhodně dolů pod ilustraci, aby byl zřetelně každému druhu dřeva přiřazen jeden žeton.

Schopnost: Kdykoli splníte zakázku, obdržíte kromě obvyklé odměny uvedené na její kartě dodatečnou odměnu dle dosud aktivního bonusového žetonu za každý druh dřeva využitý pro splnění zakázky. Žeton poté otočte rubovou stranou vzhůru, žeton přestane být aktivní.

Jednou za tah můžete jako volnou akci otočit své neaktivní žetony zase lícem vzhůru. Za to navíc získáte body podle toho, kolik bonusových žetonů jste právě otočili, hodnoty udává lišta pod ilustrací (při otočení jednoho nezískáte žádný bod, při otočení dvou získáte 1 bod atd.).



Obchodník splnil zakázku vyžadující 1 smrk a 1 borovic. Získá odměnu uvedenou na kartě zakázky a navíc 2 hvězdy za bonusový žeton smrku a 1 libovolný zdroj za žeton borovice. Poté otočí oba bonusové žetony neaktivní stranou vzhůru.

Poznámka: Pokud splníte zakázku vyžadující 2 žetony dřeva téhož druhu, získáte odměnu za bonusový žeton jen jednou.



Vezměte si
2 mince



Doberte si
1 kartu úkolu



Získáváte
2 hvězdy



Vezměte si
1 zdroj



Získáváte 2 body

LESNÍ EKOLOŽKA



Ekoložka studuje organismy v lese a pozoruje život v doupných stromech, například brouky, ptáky a další živočichy. Také vyhodnocuje dopad různých opatření na biodiverzitu.

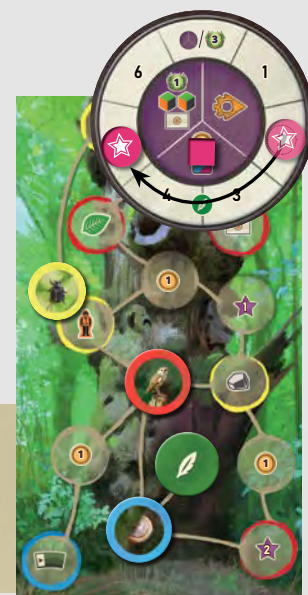
Příprava hry: Položte na stůl vedle své osobní desky také desku doupného stromu a vytvořte bank 15 žetonů organismů lícem dolů.

Schopnost: Kdykoli zkonstruujete stavbu, vylepšíte pilu, provedete zalesnění, posunete kostičku (o každé políčko) či překročíte 3. políčko na kruhu odměn, **po ukončení příslušné akce** si vylosujete 1 žeton organismu z banky a otočte ho lícem vzhůru. Položte ho na nějaké políčko na desce doupného stromu.

První žeton můžete položit kamkoli, každý další jen na takové políčko, které je **spojeno čarou** s políčkem, kde již nějaký žeton leží. Za to hned dostanete odměnu uvedenou na právě překrytém políčku. Odměnu za barevně označená políčka však obdržíte jen tehdy, pokud má **žeton na ně pokládaný stejnou barvu**.

Pokud žeton nemá odpovídající barvu, položte ho na desku lícem dolů a získáváte 1 bod (namísto odměny na políčku uvedeně).

Příklad: Ekoložka získá žeton organismu za překročení 3. políčka na kruhu odměn. Po ukončení příslušné akce si ho vylosuje, je žlutý. Položí ho na žluté políčko na desce doupného stromu vlevo nahoře a vezme si 1 brigádníka z banky.



POSTAVY

MANAŽER LOGISTIKY



Úkolem tohoto odborníka je zajistit co nejefektivnější využití skladů. Čím lépe jsou zásoby dříví organizovány, tím větší odměnu získáte.

Příprava hry: 3 destičky rozšíření skladů položte lícem vzhůru na 3 pravá pole zóny skladů.

Schopnost: Kdykoli umístíte do svých skladů žeton dřeva nebo žeton opracování dřeva, **obdržíte odměnu** uvedenou na příslušném poli či políčku. Jakmile pole či políčko uvolníte v důsledku nějaké akce (např. splněním zakázky), je možné ho znovu obsadit a získat odměnu znovu. Žetony dřeva a opracování však **nesmíte přemísťovat** pouze za tím účelem, abyste získali výhodu (aniž byste prováděli nějakou akci).

Odměnu nezískáte ani v případě, že vyměňujete svůj žeton dřeva za jiný z banku! Máte na ni nárok pouze v případě, že získáte nový žeton (dřeva či opracování dřeva). Tři pole skladů vpravo se zpřístupňují podle obvyklých pravidel.



OPERÁTORKA DRONU



Tato specialista mapuje a monitoruje terén, aby zjišťovala celkový stav lesa. Svou činnost provádí pomocí dronu, který vysílá na jednotlivá pole herního plánu, kde sbírá důležitá **data**.

Příprava hry: Položte po 1 žetonu dat na každé pole herního plánu. V okamžiku, kdy položíte na herní plán svůj harvester, vezměte si z příslušného pole žeton dat a položte ho na svou desku.

Schopnost: Kdykoli přemístíte svůj harvester na pole, kde leží žeton dat, vezměte si ho (z každého pole, ne jen cílového pole pohybu, pokud vede pohyb přes více polí)..

Kdykoli během svého tahu můžete provést volnou akci, kdy vyřadíte ze hry určitý počet svých žetonů dat, za což obdržíte odměnu uvedenou v tabulce pod podobiznou své postavy.



Operátorka provede pohyb harvestoru o 2 pole a z obou získá po žetonu dat. Tím zvýší počet svých žetonů na 3 a může je vyřadit ze hry, za což smí využít 1 libovolnou pilu a vzít si 1 minci.

SÓLOVÁ HRA

PŘÍPRAVA HRY

V sólové hře budete hrát proti virtuálnímu soupeři, kterému říkáme „lesník“. Hru připravte pro dva hráče. Lesníkovi přiřadte herní materiál v libovolné jiné barvě, než si vyberete vy.

1. Položte **desku lesníka** na vhodné místo na stůl.
2. Zamíchejte balíček **18 karet lesníka** a položte ho lícem dolů zleva vedle desky lesníka. Hrajete-li hru pro pokročilé, zamíchejte do balíčku ještě **3 karty pro hru pro pokročilé** (s žlutými rohy).
3. Na lištu staveb položte **6 žetonů staveb**.
4. Na políčko kruhu odměn označené symbolem rozvoje položte **žeton hvězdy**.
5. Jednu **kostičku lesníka** položte na první políčko zleva lišty rozvoje dole na jeho desce.
6. Vylosujte **6 destiček lesníka** a vyložte je v náhodném pořadí pod 6 políček lišty rozvoje. Ve své první partii je otočte stranou A vzhůru, strana B slouží pro hru s vyšší obtížností (viz str. 30).

7. Položte jednu svou **kostičku** vlevo vedle řady těchto destiček.
8. Položte doprava do **zóny vodních děl** na desku lesníka 1 žeton meandru a 1 nádrže s mostem.
9. Položte **1 sazenici** na spodní levé políčko tabulky zdrojů na desce lesníka.
10. Přiřadte lesníkovi **4 mince** (položte je na jeho desku).
11. Přiřadte lesníkovi jednu **náhodně vylosovanou kartu počáteční zakázky** (ale žádné dřevo do začátku nedostane).
12. Postavte **ředitelku pily** lesníka na destičku ředitelství v příslušné sekci.
13. Postavte lesníka **harvestor** na pole herního plánu, kde je k dispozici žeton těžby potřebného druhu ke splnění zakázky lesníka. Pole určete dle níže uvedeného schématu. Poté umístěte na herní plán svůj harvestor a zahajte hru.



PRŮBĚH HRY

Sólová hra se také hraje na **10 kol** (hra pro pokročilé na 9). Hru začínáte vy a poté se střídáte s lesníkem až do konce hry. Posledním tahem bude tedy tah lesníka, poté následuje závěrečné bodování.

Akce lesníka určují jeho **karty**. V každém tahu jich otočte tolik, kolik udává jeho lišta rozvoje. Vyhodnocujete je postupně jednu po druhé. Jakmile balíček karet dojde, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový.

I v sólové hře je vaším cílem získat více bodů než váš soupeř lesník. Lesník provádí své akce podobně živému hráči, jen s určitým zjednodušením.



Kostička na liště rozvoje lesníka udává, kolik akcí lesník v daném tahu provede. Za každou akci vyhodnotíte 1 kartu, jejich počet bude postupně vzrůstat jako u živého hráče. V tomto příkladu to jsou 3 karty akcí.

SÓLOVÁ HRA

VYHODNOCOVÁNÍ KARET

Každou kartu vždy vyhodnocujte po řádcích shora dolů. Vyhodnoťte vždy první řádek shora, který lze vyhodnotit (jehož akci lze provést). Jakmile takový řádek najdete, proveďte danou akci a další řádky už nevyhodnocujte. Karty jsou oboustranné. Začněte prověřovat řádky nejprve na rubové straně, nelze-li provést žádnou akci, otočte kartu na lícovou stranu a pokračujte zase shora.

Vyhodnocené karty přemístěte vedle desky lesníka zprava.

Karty pro hru pro pokročilé umožňují provést za lesníka silnější akce, podobně jako vy máte k dispozici lepší schopnosti své postavy.



Rubová strana všech karet je stejná. Pokud není možné provést žádnou ze dvou akcí uvedených na (identickém) rubu, otočte kartu lícem vzhůru a postupujte shora dolů.

AKCE LESNÍKA



Splnění zakázky: Lesník musí mít ve svém skladu dostatek dřeva druhu a s opracováním, které požaduje jeho karta zakázky. V takovém případě odhodte žetony dřeva a opracování zpět do banku a lesník získá odměnu za splněnou zakázku.

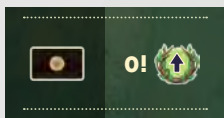
Lesník nemá nikdy k dispozici více karet zakázek než jen jednu.

Při udělování odměny lesníkovi postupujte v těchto krocích:

- Zaznamenejte získané hvězdy pomocí žetonu hvězdy na jeho kruhu odměn.
- Zaznamenejte získané body na počítadle.
- Přidělte lesníkovi získané mince a zdroje.
- Položte získané karty úkolů lícem dolů vedle jeho desky.

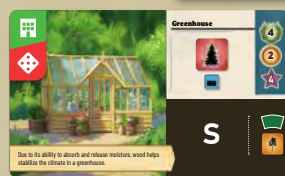


Opracování dřeva: Má-li lesník ve skladu dřevo, které je nutné opracovat, přidělte mu náležitý žeton opracování. Je-li nutné mu přidělit žetonu dva, je jedno, kterým začnete.



Získání nové karty zakázky: Tuto akci proveďte, pouze pokud lesník aktuálně žádnou kartu zakázky nemá. Vyberte ze všech karet k dispozici lícem vzhůru na stole tu, za kterou lze získat nejvíce bodů.

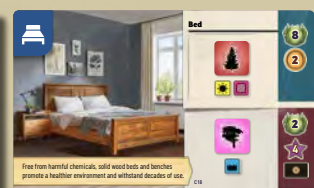
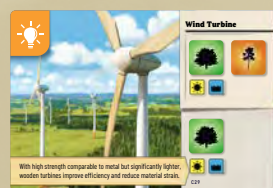
Je-li k dispozici **karta dvojítá**, berte v úvahu počet bodů za část uvedenou nahoře. Lesník plní vždy jen tuto horní část karty zakázky. V případě shody (více karet s nejvyšší bodovou hodnotou) si vyberte libovolně, kterou kartu lesníkovi přidělíte.



Ke splnění této zakázky potřebuje lesník mořený smrk. Má-li ho k dispozici, jeho akcí bude splnění této zakázky. Žeton dřeva i opracování patřící lesníkovi vraťte do banku a lesník dostane příslušnou odměnu: 4 body, 2 mince a 4 hvězdy.



Lesník má tuto kartu zakázky. Požadované dřevo má, ale potřebuje ho náležitě opracovat. Jeho další dvě akce budou získání žetonů opracování a jeho třetí akce bude splnění zakázky.



Lesník získává novou kartu zakázky. Obě tyto karty shodně přinesou nejvíce bodů (8), můžete lesníkovi přidělit tu, kde vás bude méně mrzet, že ji „šlohne“ lesník.

SÓLOVÁ HRA

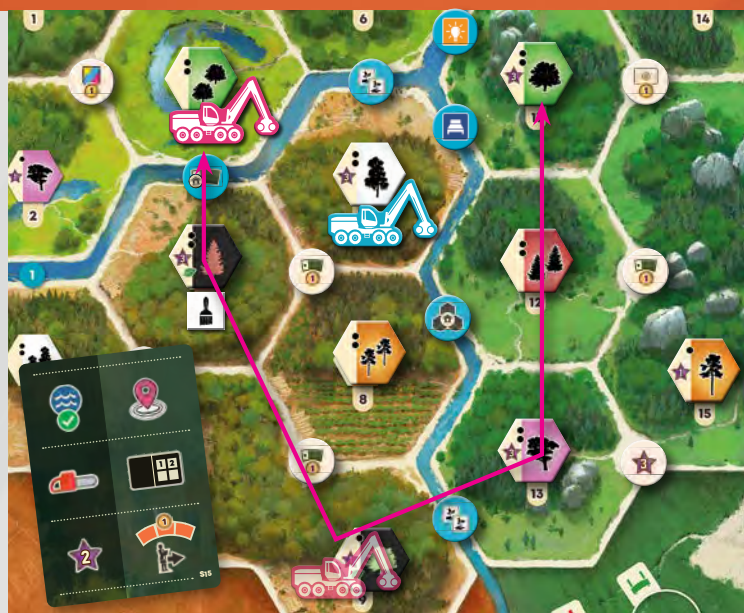


Těžba dříví: Tuto akci lze provést pouze v případě, že lesník má zakázku, k jejímuž splnění potřebuje nový žeton dřeva a na herním plánu je alespoň 1 pole, kde se dřevo tohoto druhu dá získat.

Lesník vyhodnocuje požadované dřevo na kartách zakázek zleva doprava, jak udává obrázek na kartě vpravo. Lesníkův harvester přemístíte na nejbližší pole herního plánu, kde je dané dřevo k dispozici. Otočte zde žeton těžby rubovou stranou vzhůru jako obvykle a do volného pole skladu lesníka položte žeton dřeva příslušného druhu z banku.

Pravidla těžby dříví platná pro lesníka

- Lesník **nikdy neplatí za pohyb**, ani za akci, ani za překročení řeky, a je jedno, jak daleko musí pohyb jeho harvestoru probíhat.
- Lesník vždy obdrží **jen 1 žeton dřeva**, a to i na polích, kde by živý hráč získal 2 v rámci těžby akce.
- Těžba dříví stojí lesníka vždy **1 akci**.
- Lesník za žetony těžby **nikdy nezískává hvězdy** (provedením žádné akce).
- V případě shody více polí vzdálených stejně můžete **vy zvolit libovolně**, kam lesníkův harvester přemístit.



Vyhodnocuje se tato karta lesníka. První akci shora nelze provést, protože lesník nemá dost zdrojů na stavbu vodního díla (viz dále), proto bude za lesníka provedena akce těžba dříví. Aktuální zakázka lesníka (není na obr.) požaduje buk, který lesník aktuálně nemá. Pole, kde právě stojí lesníkův harvester, je vykáčené. Vzdálenost pole s žetonem buku s 1 stromem je 3, zatímco pole s 2 stromy jen 2, takže se lesníkův harvester přesune sem. Žeton těžby otočte rubem vzhůru a lesník získá do svého skladu 1 žeton bukového dřeva.



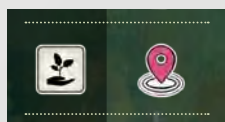
Zalesnění: Tuto akci lze provést pouze v případě, že lesník má ve své zásobě nějakou **sazenici** a na herním plánu je alespoň 1 pole, kde leží žeton těžby rubovou stranou vzhůru.

Lesník přednostně zalesňuje pole poskytující ten druh dřeva, které **potřebuje pro splnění své zakázky**. Jsou-li všechny zalesněny, zalesní nejbližší pole herního plánu.

Je-li to třeba, přesuňte lesníkův harvester na příslušné pole. V případě shody více polí vzdálených stejně můžete vy zvolit libovolně, kam lesníkův harvester přemístit. Otočte žeton těžby na daném poli lícovou stranou vzhůru a položte sazenici lesníka do jeho tabulky zalesnění. Její políčka zaplňujte ve směru čtení – zleva doprava a shora dolů. Za tuto akci získá lesník **2 hvězdy bez ohledu na pole**, které zalesňuje.

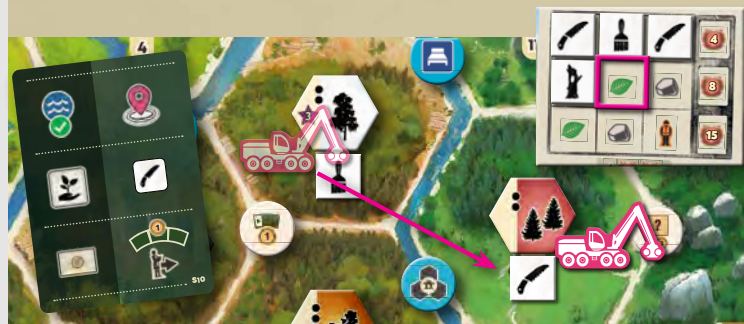


První proveditelnou akcí je zalesnění a lesník má aktuálně 2 sazenice, takže se jde na věc. Ke splnění zakázky bude lesník potřebovat březové dřevo. Přemístíte jeho harvester na nejbližší pole březového lesa, otočte žeton těžby lícem vzhůru a položte 1 sazenici do tabulky zalesnění (není na obr.). Za to získá lesník 2 hvězdy.



Péče o les: Tato akce se na kartách lesníka vyskytuje 4x, každý žeton konkrétního druhu péče lze získat jednou a jednou lze získat libovolný žeton péče.

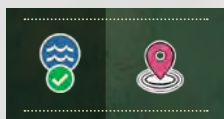
Akci, kdy je požadován konkrétní žeton, lze provést jen v případě, že daný žeton na herním plánu leží. Přemístíte lesníkův harvester na příslušné pole herního plánu a žeton péče položte do tabulky péče o les na desce lesníka. Políčka opět obsazujte ve směru čtení. Lesník získá odměnu uvedenou na právě obsazeném políčku.



První proveditelnou akcí je péče o les. Přemístíte lesníkův harvester na nejbližší pole s žetonem prořezávání a položte ho na první volné políčko v tabulce péče o les na jeho desce. Lesník získá 1 sazenici.

Tato akce na kartě pro hru pro pokročilé umožňuje získat 2 nejbližší žetony péče. Jejich druh nehraje roli, provedte získání žetonů jednoho po druhém.

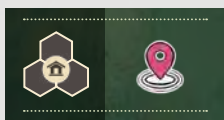
SÓLOVÁ HRA



Stavba vodního díla: Tuto akci lze provést pouze v případě, že lesník má 3 brigádníky resp. 3 stavební materiály potřebné pro stavbu vodního díla.

V případě potřeby přemístěte lesníkův harvester na nejbližší pole s žetonem řeky (v případě shodné vzdálenosti zvolte libovolně). Lesník zaplatí požadované zdroje a postaví příslušné vodní dílo. Může-li si vybrat, rozhodněte za něj. Žetonem vodního díla jako vždy nahradte žeton řeky a položte žeton řeky na desku lesníka.

Lesník za vodní díla nic nenásobí, prostě za každý žeton řeky získá na konci hry 10 bodů.



Konstrukce stavby: Tuto akci lze provést pouze v případě, že lesník má 1 brigádníka a 1 stavební materiál.

V případě potřeby přemístěte lesníkův harvester na nejbližší pole sousedící s žetonem mýtiny (v případě shodné vzdálenosti zvolte libovolně). Lesník zaplatí požadované zdroje a zkonstruuje stavbu. Použijte první žeton stavby zleva na liště staveb lesníka a nahradte jím žeton mýtiny.

Lesník nedostává žádnou odměnu za žetony mýtin, dostane jen body podle toho, kolik staveb postavil (resp. žetonů staveb využil).



Vylepšení pily: Tuto akci lze provést pouze v případě, že lesník má potřebné zdroje či mince a je možné vylepšit alespoň 1 pilu v sekci odpovídající barevně symbolu na kartě lesníka.

V případě potřeby přemístěte lesníkovu ředitelku pily do příslušné sekce a vylepšete pilu podle priority danou čísly v symbolu této akce na kartě lesníka. Lesník vylepšuje pily dle čísel vzestupně.

Lesník zaplatí požadované zdroje či mince a vylepší pilu. Otočte destičku stranou s vylepšenou pilou vzhůru a položte na ni první žeton stavby zleva na liště staveb lesníka.

- **Pokud vy využijete pilu vylepšenou lesníkem, dostane lesník 1 minci z banku.**
- **Lesník právě vylepšenou pilu nevyužije.**



Zisk zdrojů: Lesník získá uvedenou kombinaci zdrojů, hvězd, mincí nebo karet úkolů (lesník vždy bere kartu ležící lícem vzhůru bezprostředně vedle balíčku). Získané zdroje atd. položte na desku lesníka, budou využity při provádění akcí.



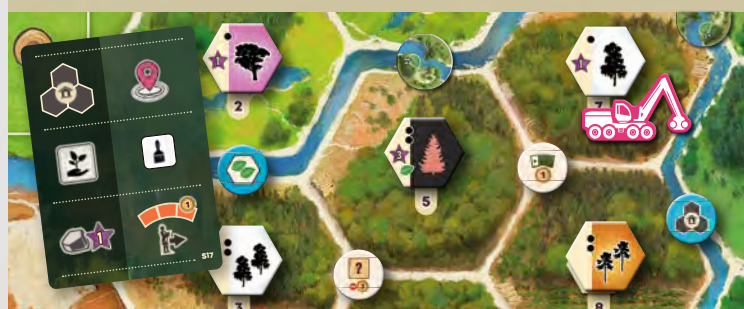
Využití pily vylepšené hráčem: Kdykoli lesník využije pilu vylepšenou vámi, dostanete 1 minci z banku.



Tabulka zdrojů: Kdykoli získá lesník nějaký zdroj, položte ho na volné políčko v tabulce zdrojů jeho desky. Pro každý druh zdroje jsou k dispozici 3 políčka. Pokud jsou zaplněná a lesník by měl dostat další zdroj tohoto druhu, dostane místo toho 1 minci.



Lesník má 3 brigádníky, může postavit meandr. 3 žetony řeky jsou stejně vzdálené, můžete z nich zvolit libovolně. Žeton meandru putuje na herní plán a nahrazený žeton řeky na desku lesníka.



Lesník má 1 brigádníka a 1 stavební materiál, může zkonstruovat stavbu. Harvester není potřeba přemísťovat, protože je na poli sousedícím s žetonem mýtiny. Lesník zaplatí oba zdroje, žeton stavby putuje na herní plán a nahrazený žeton mýtiny můžete vyřadit ze hry.



Akce na kartě lesníka udává, že lesník vylepší pilu ve světle zelené sekci. Má i dost zdrojů, takže jeho ředitelka putuje ze své aktuální lokace v tmavě zelené zóně do světle zelené zóny. První pila zde už vylepšená je, lesník vylepší další pilu v pořadí. Otočte její destičku na druhou stranu a položte na ni první žeton stavby zleva z lišty staveb lesníka, samotnou pilu lesník nevyužije.



Lesník provádí třetí akci shora. Získá 1 brigádníka a 1 hvězdu a jeho ředitelka je přemístěna do světle zelené sekce. První pila zleva je vylepšená vámi, takže dostanete 1 minci z banku.



SÓLOVÁ HRA

POSTUP NA LIŠTĚ ROZVOJE



Lesník nemá žádné technologie. Má však žeton hvězdy a zaznamenává postup na kruhu odměn. Jakmile žeton hvězdy dosáhne pole se **symbolem rozvoje**, posuňte jeho kostičku na liště rozvoje na další pole doprava.

Tím se zpravidla zvyšuje počet karet vyhodnocovaných za lesníka a jím prováděných akcí – v takovém případě hned otočte další kartu a jakmile na ni přijde řada, vyhodnoťte ji.

DESTIČKY LESNÍKA

Na polích lišty rozvoje lesníka jsou u každého políčka uvedeny v tmavě hnědém pruhu různé odměny. Lesník na začátku každého svého tahu získá odměnu uvedenou v aktuální pozici jeho kostičky, stojí-li jeho kostička **dále vpravo než vaše**.

Na destičkách lesníka ležících pod jeho lištou rozvoje najdete různé úkoly (těžbu či zalesnění na určitém poli, konstrukce stavby či vylepšení určité pily, viz str. 31). Jakmile úkol splníte, posuňte na danou destičku **svou** kostičku – musíte postupovat od první destičky zleva doprava.

Lesník na začátku svého tahu získá odměnu pouze v případě, že vaše kostička nestojí přímo pod kostičkou lesníka nebo ještě dále vpravo (pokud vaše kostička dohnala či předešla kostičku lesníka, lesník odměnu nezíská).

SHRNUTÍ TAHU LESNÍKA

1. Prověřte, zda lesník dostane **odměnu uvedenou na liště rozvoje** (je-li jeho kostička na liště dál vpravo než vaše pod lištou).
2. Doberte **karty lesníka** v počtu daném jeho lištou rozvoje.
3. Vyhodnoťte **všechny dobrané karty** lesníka.
4. Má-li lesník dost mincí, nakoupí další 1 až 2 karty, každá stojí 4 mince. Více jich koupit nesmí.

NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI

Chcete-li zvýšit obtížnost hry, použijte stranu B určitých destiček lesníka dle této tabulky. Na straně B jsou vždy 2 úkoly, které musíte splnit, aby lesník nedostal odměnu.

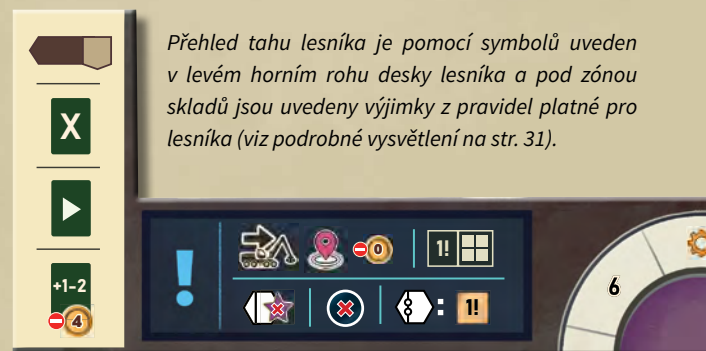
1	Nosič klestí	A	A	A	A	A	A
2	Dřevorubec	A	A	B	A	B	A
3	Adjunkt	A	B	B	A	A	B
4	Podlesní	A	B	B	A	B	B
5	Nadlesní	A	B	B	B	B	B
6	Lesá pán	B	B	B	B	B	B



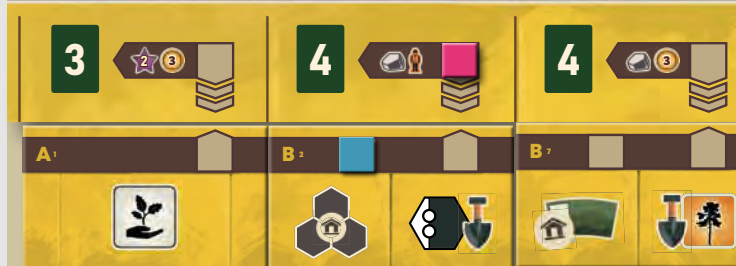
Lišta rozvoje lesníka má 6 polí, na začátku hry je kostička na prvním zleva, za lesníka se budou vyhodnocovat 3 karty.



Vy jako modrý hráč provedete těžbu dříví ve smrkovém lese a posunete svou kostičku z první na druhou destičku lesníka. Na začátku svého tahu získá lesník 1 stavební materiál a 3 mince.



Přehled tahu lesníka je pomocí symbolů uveden v levém horním rohu desky lesníka a pod zónou skladů jsou uvedeny výjimky z pravidel platné pro lesníka (viz podrobné vysvětlení na str. 31).



Modrý hraje hru na vyšší úrovni obtížnosti. Splnil úkol první destičky (získal žeton péče) a první úkol druhé destičky (zkonstruoval stavbu), ale nepodařilo se mu provést zalesnění, takže druhý úkol druhé destičky nesplnil. Na začátku svého tahu tak lesník získá 1 stavební materiál a 1 brigádníka.

SÓLOVÁ HRA

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Vy si sečtete body jako obvykle. Lesník získá dodatečné body za tyto položky:

- 10 bodů za každý získaný **žeton řeky**.
- Body za získané **karty úkolů** (počítejte, že všechny splnil).
- Body za uvolněné políčko pro **žetony staveb** nejvíce vpravo.
- Body za zaplněné řady tabulky **péče o les**.
- Body za první či druhé místo v počtu získaných **žetonů péče**.
- Body za zaplněné řady **tabulky zalesnění**.
- 1 bod za každý **žeton dřeva ve skladech**.
- 1 bod za každé tři zbylé **zdroje a/nebo mince** (počítáno dohromady).



V průběhu hry získal lesník **43 bodů**. K tomu na konci hry získal dodatečně:

- 10 bodů** za jeden získaný žeton řeky.
- 17 bodů** za 7 získaných karet úkolů.
- 4 body** za 3 prázdná políčka na liště staveb.
- 4 body** za 1 zaplněnou řadu tabulky péče o les.
- 10 bodů** za 1. místo v počtu získaných žetonů péče o les.
- 8 bodů** za 2 zaplněné řady tabulky zalesnění.
- 1 bod** za 1 žeton dřeva ve skladu.
- 2 body** za zbylé 3 brigádníky, 1 stavební materiál, 1 sazenici a 3 m.

Celkem získal lesník $43 + 10 + 17 + 4 + 4 + 10 + 8 + 1 + 2 = 99$ bodů, což bezpečně stačí, aby vyhrál.

DESTIČKY LESNÍKA A ÚKOLY

<p>A¹</p> <p>Získejte žeton péče (libovolného druhu).</p>	<p>A²</p> <p>Zkonstruujte stavbu.</p>	<p>A⁴</p> <p>Proveďte těžbu na poli poskytujícím 2 žetony dřeva.</p>	<p>A¹⁰</p> <p>Proveďte zalesnění na poli poskytujícím 2 žetony dřeva.</p>	<p>A⁵</p> <p>Proveďte těžbu uvedeného druhu dřeva.</p>
<p>A¹²</p> <p>Splňte zakázku.</p>	<p>A¹⁶</p> <p>Vylepšete pilu.</p>	<p>B³</p> <p>Zkonstruujte stavbu, poté proveďte zalesnění na poli uvedeného druhu.</p>	<p>B⁴</p> <p>Splňte zakázku, poté proveďte těžbu na poli poskytujícím 2 žetony dřeva.</p>	<p>B¹²</p> <p>Vylepšete pilu, poté proveďte těžbu uvedeného druhu dřeva.</p>

PŘEHLED VÝJIMEK PLATNÝCH PRO LESNÍKA:

- Pohyb na nejbližší vhodné pole, neplatí za překročení řeky.
- Má vždy max. 1 kartu zakázky.
- Nezískává hvězdy při akci těžba dříví.
- Nezískává odměnu za žetony kol hry a žetony mýtin.
- Při těžbě dříví na poli poskytujícím 2 žetony dřeva dostane jen 1.



PŘEHLED SYMBOLŮ

	Vezměte si 1 minci
	Zaplaťte 4 mince
	Symbol pro placení
	Brigádník
	Stavební materiál
	Sazenice
	Libovolný zdroj
	Libovolný žeton dřeva
	Vyměňte 1 svůj žeton dřeva (ve svém skladu) za jiný libovolného druhu z banku
	Postup na liště rozvoje
	Vylepšení technologie (umístěte kostičku)
	Vezměte si žeton péče
	1 bod (v průběhu partie)
	2 body (při závěrečném bodování)
	Posun kostičky na liště vodních děl (násobitel)
	Získáváte 2 hvězdy (postup na kruhu odměn)
	Doberte si kartu úkolu (z nabídky nebo z vrchu balíčku)
	Doberte si kartu zakázky
	Splnění zakázky
	Zpřístupněte si 1 pole skladů

	Vezměte si 1 libovolný žeton opracování dřeva (neaktivuje pilu)
	Moření
	Sušení
	Hoblování
	Kategorie karet zakázek:
	Nábytek
	Speciality
	Konstrukce
	Užité předměty
	Vodní dílo
	Stavba vodního díla
	Libovolné pole herního plánu
	Přemístěte svůj harvester na libovolné pole herního plánu
	Pohyb harvestoru
	Pohyb ředitelky pily
	Konstrukce stavby nebo vylepšení pily
	Žeton stavby
	Pila
	Využití libovolné pily (kdo ji vylepšil, dostane 1 minci z banku)

Autor hry: Michal Pechl

Ilustrace: Michal Řezníček

Vývoj hry: Michal Pechl, Tomáš Holek, Milan Zborník, Petr Plášil, Štěpán Peterka, Lucie Hrivňáková

Grafický design: Michal Pechl

Redakce: Austin Conrad

Pravidla sólové hry: Tomáš Holek

Testování sólové hry: Ruda Malý

Odborní garanti:

Radim Löwe, Anna Dolníčková

Český překlad: Karel Vlasák, Michal Stárek



Hra byla vytvořena ve spolupráci s odborníky z Fakulty lesnické a dřevařské České zemědělské univerzity v Praze. Na testování hry a odborných radách z oborů lesnictví a dřevařství se podíleli tito odborníci:

Radim Löwe, Anna Dolníčková, Lucie Dinterová, Nikola Řeháková, Monika Löwe, Adéla Višová, Marcela Šipanová, Oto Nakládal, Adam Sikora a Vítězslava Pešková.

Speciálně děkujeme Monice Vavřínové za veškerou pomoc a podporu na začátku projektu, Milanu Zborníkovi, Tomáši Holkoví, Petru Plášilovi za to, že této hře věřili a během jejího vývoje ji podporovali.

Testující hráči:

Poděkování si zaslouží Monika Vavřínová, Zdeňka Pechl Kyselová, Tomáš Holek, Milan Zborník, Petr Plášil, Robert Tuharský, Jindřich Pavlásek, Petr Vojtěch, David Navrátil, Štěpán Peterka, Lucie Hrivňáková, Adam Španěl, Jakub Uhlíř, Vláda Chvátíl, Vláda Suchý, Kateřina Suchá, Radek Malý, Bolek Zemlík, Jan Cízner, Tereza Pádecká, Marek Jaroš, Kateřina Mrázková, Ján Novodomský, Antonín Kandrik, Eda Šípek, Zuzka Šípková, Jakub Vávra, Filip Veselý, Gianfranco Zen, Jindřich Volák, Petr Mojžíš, Viktor Dobrovolný, Michal Švec, Vítek Štika, Jeník Hykš, CGE za důkladný feedback a testování, Barbora Žáková, Vojta Urbánek, Michal L., Zony, Pavel Škréta, Lukáš Měkota, Monika Findejsová, Martin Freudenfeld, Jan Archman, Eva Marková, Tomáš Krauz, Josef Košťál, Netopejz, Ilča, Karolína Holerová, Lenka Kuttlerová, Martin Kurc, Martin Sedmera, Jiří Sekera, Jiří Veselý a mnozí další.

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.



mindok.cz
 /hry.mindok
 /hrymindok
 /hrymindok
 info@pinktroubadour.eu
www.pinktroubadour.eu