

Haba_2010903004 Insularo

Soutěžní a sběratelská hra pro 2–5 hráčů od 8 let.

Autor hry: Gérard Pierson

Ilustrace: Maïa Zeida

Vývoj hry: Robin Eckert & Lea Berge

Délka hry: cca 20 min.

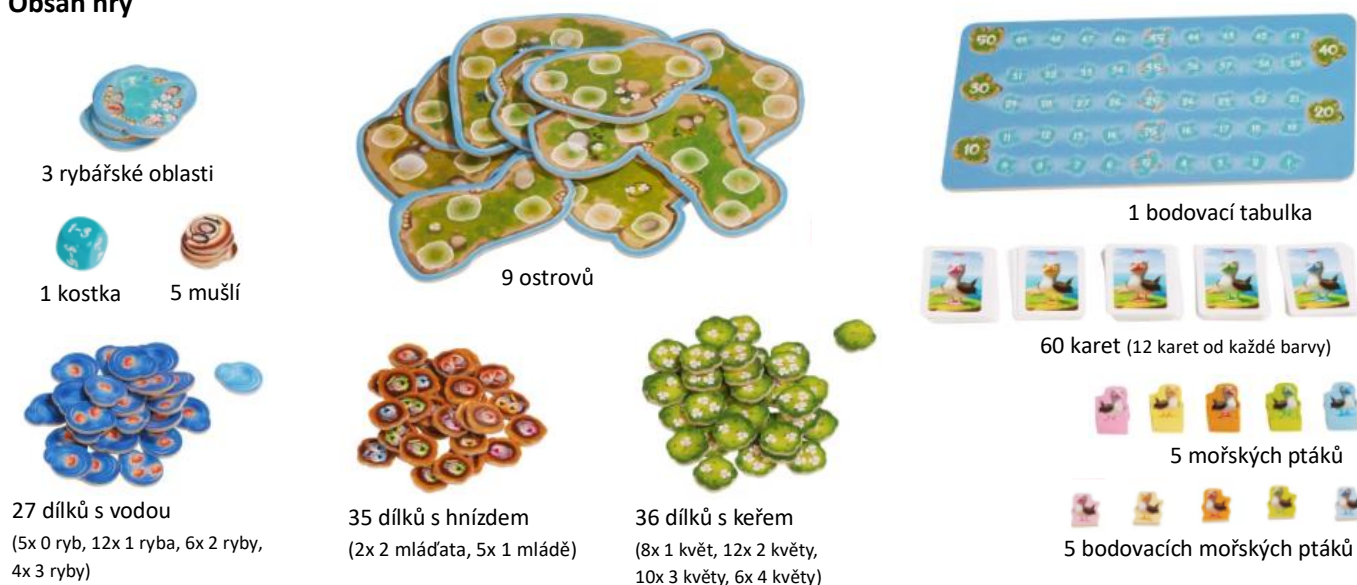
Vítejte v ostrovním ráji Insularo, který je plný neuvěřitelných západů slunce, bohatých rybářských oblastí a hnízdišť pro celou ptačí rodinu. Každý, kdo zde najde domov, budete zabezpečen pro další generace.

Ale pozor, na ostrovním ráji hledají místa k hnízdění také pestrobarevní ptáci.

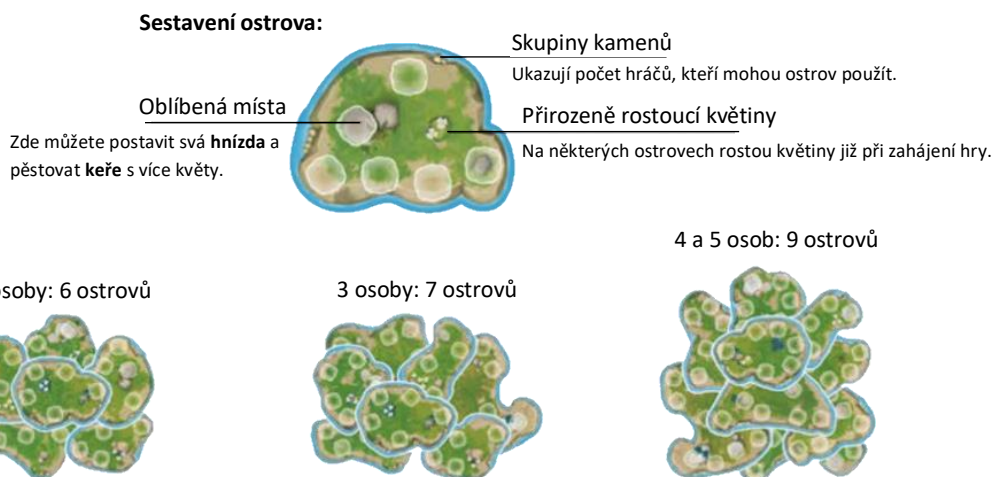
Nyní jde tedy o to, která skupina ptáků bude zastoupena na ostrově nejvíce a získá nadvládu nad ostrovem.

Cílem hry je nasbírat v průběhu hry co nejvíce bodů.

Obsah hry



Před první hrou



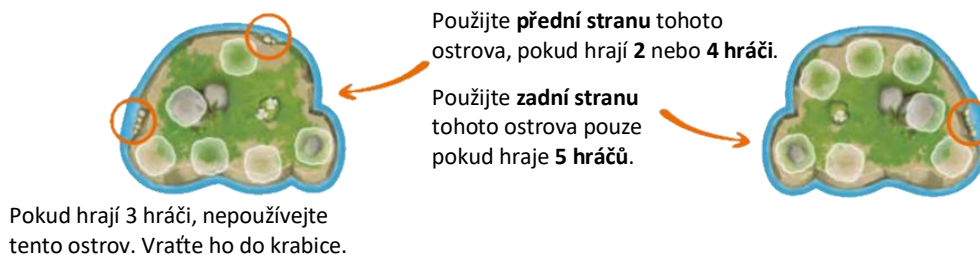
Nejprve sestavte ostrovní ráj.

1. Položte doprostřed stolu **všechny** rybářské oblasti.
2. Vezměte si **9 ostrovů**. Věnujte pozornost skupinám kamenů. Ukazují, jaké ostrovy potřebujete.

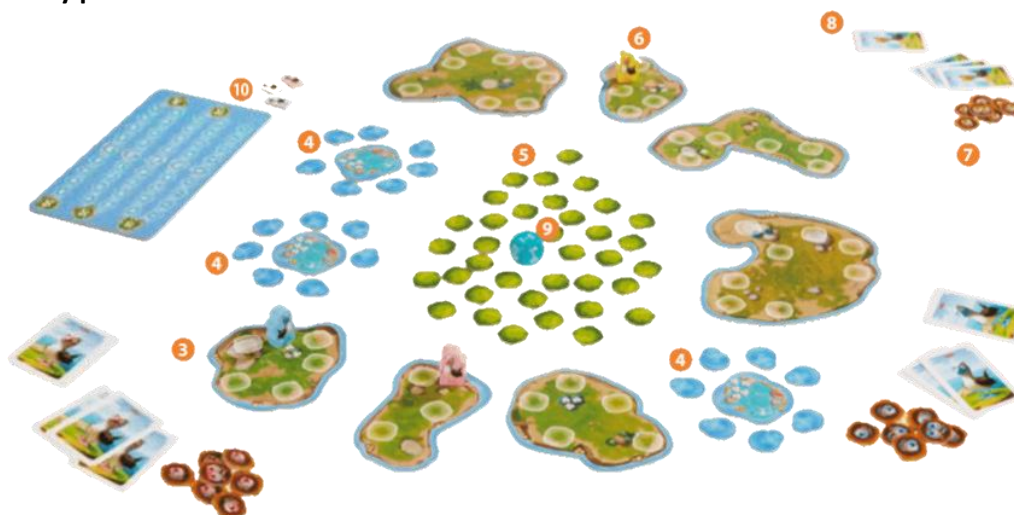
Najdete na přední nebo zadní straně ostrova **skupinu kamenů**, která odpovídá **počtu hráčů**? Jakmile ji najdete, položte ji doprostřed stolu vedle rybářských oblastí, **touto stranou nahoru**.

Zbylé ostrovy vraťte do krabice.

Příklad:



Příklad sestavení hry pro 3 hráče:



3. Nyní vezměte **všechny lokace (ostrovy a rybářské oblasti)**, které jste umístili doprostřed stolu, a rozprostřete je do kruhu. Pořadí si zvolte sami. Dbejte jen na to, aby 3 rybářské oblasti nebyly přímo vedle sebe.

4. Zamíchejte všechny dílky s vodou obrázkem dolů. **Kolem každé rybářské oblasti** rozmístěte takový počet dílků s vodou, který odpovídá **počtu hráčů +4**.

Příklad pro 3 hráče:



7 dílků s vodou na rybářskou oblast (3 osoby + 4 = 7).

5. Zamíchejte všech **36 dílků s keřem** obrázkem dolů. Položte je doprostřed kruhu.

6. Každý hráč dostane **1 mořského ptáka** ve své barvě. Položte ho **na libovolný ostrov**. Na jednom ostrově může stát více ptáků.

7. Každý hráč dostane **7 dílků s hnízdem** ve své barvě. Položte si je před sebe.

8. Každý hráč dostane **12 karet** ve své barvě. Zamíchejte je a položte obrázkem dolů na hromádku před sebe. Vytáhněte z hromádky **3 karty** a nechte si je v **ruce**.

9. Položte **kostku** doprostřed kruhu tak, aby na ni všichni hráči dosáhli.

10. **Bodovací tabulku, mušle a bodovací mořské ptáky** položte stranou. Použijete je na konci hry.

Zbylé dílky s vodou/hnízdem, ptáky a karty vraťte do krabice spolu s ostrovy, které nepotřebujete. V této hře nebudou potřeba.

Průběh hry

Hráči se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček.

Jste na řadě?

Musíte položit **před sebe vždy 2 karty, které máte v ruce**. Poté **provedete akci, která je na nich uvedená**. Můžete vynechat jednu nebo víc akcí.

Pokud některou akci nemůžete provést, musíte ji vynechat.

Každý má stejnou sadu 12 karet. Na nich najdete některé ze 3 akcí: *hnízdo*, *keř*, *odlet a otazník*, a to různých kombinací.

Otazník znamená žolík. Můžete ho použít během svého tahu jako *hnízdo*, *keř* nebo *odlet*.

Na kartě najdete buď...

... 1 akci, kterou můžete provést.

... 2 akce, z nichž **obě** můžete provést. (se symbolem **+**)

... 2 akce, z nichž můžete provést **pouze jednu**. (se symbolem **/**)

Akce na obou kartách můžete provést v libovolném pořadí.

Příklad:

David provede nejprve spodní akci na první kartě.

Poté si vybere jednu ze dvou akcí na druhé kartě a provede ji.

Nyní provede horní akci na první kartě.



Provedli jsi všechny akce, které jste chtěli?

Váš tah nyní končí.

Položte dvě karty, se kterými jste hráli, obrázkem nahoru vedle své hromádky karet. To je nyní vaše odkládací hromádka karet.

Vezměte si další 2 karty tak, abyste měli v ruce opět 3 karty.

Poznámka: Pokud je to váš poslední tah, v ruce budete mít pouze 2 karty.

Co znamenají 3 akce:



Hnízdo: Vyberte si jeden **dílek s hnízdem**, který máte stále před sebou. Umístěte ho na **libovolné neobsazené místo na ostrově**, na kterém právě stojí váš pták.



Keř: Otočte **2 dílky s keřem** ze středu kruhu tak, aby je všichni viděli. Vyberte si jeden z nich a položte ho na **libovolné neobsazené místo na ostrově**, na kterém právě stojí váš pták. Keř, který jste nevybrali, otočte zpět. Pokud již nejsou k dispozici žádné keře, nemůžete tuto akci provést.

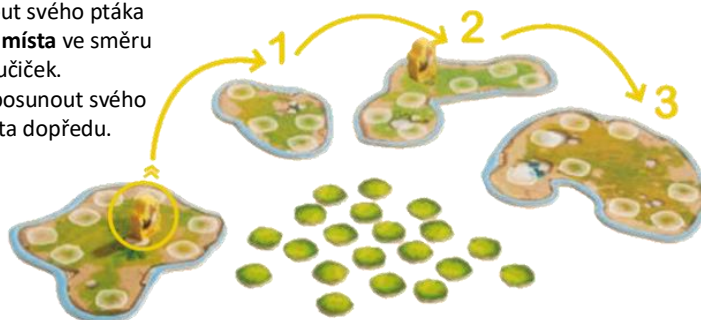


Odlet: **Hodte kostkou.** Padly na kostce čísla? Posuňte svého ptáka ve směru hodinových ručiček o takový **počet míst, který padl na kostce** (v rozmezí, které ukazuje kostka). Vždy si můžete libovolně vybrat, o kolik míst svého ptáka přesunete.

Příklad:

Svenja hodila **1-3**

Může posunout svého ptáka o **1, 2 nebo 3 místa** ve směru hodinových ručiček. Rozhodla se posunout svého ptáka o 2 místa dopředu.



Padla na kostce hvězdička?



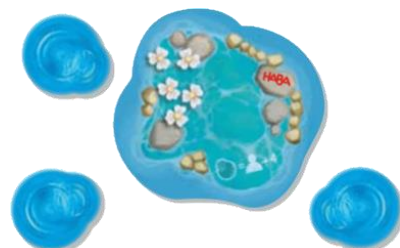
Je to žolík.

Posuňte svého ptáka ve směru hodinových ručiček **na libovolné místo** (maximálně jedno kolo). Na stejném místě může stát více ptáků.

Rybářské oblasti

Pokud při přesunu ptáka **procházíte** jedním nebo více rybářskými oblastmi, vezměte si z **každé** oblasti libovolný dílek s vodou. Pokud váš tah **končí** v rybářské oblasti, vezměte si z něj **2** libovolné dílky s vodou.

Pokud v rybářské oblasti nejsou žádné další dílky s vodou, nemůžete si žádný vzít. Položte dílky, které jste sebrali, **obrázkem dolů** vedle své odkládací hromádky. Můžete se na ně kdykoliv podívat.



Příklad:

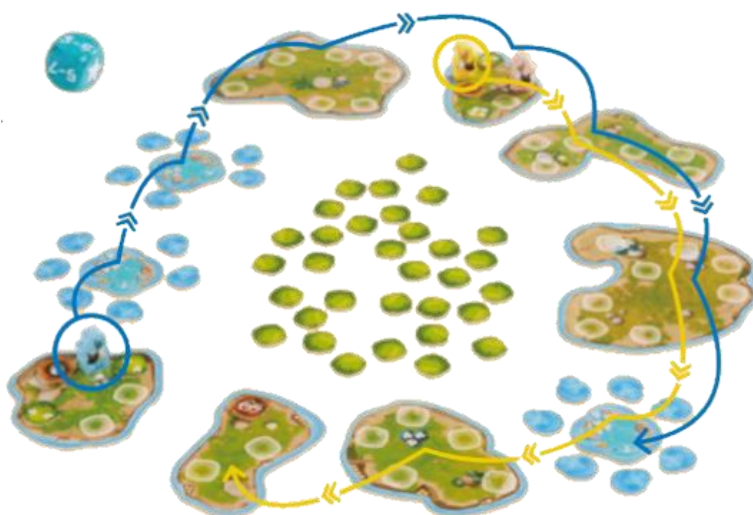
Svenja hodila 3-5

Posune svého ptáka o **5 míst dopředu**.
Přejde přitom jednu rybářskou oblast a vezme si z ní jeden dílek s vodou.

Leni hodila



Posune svého ptáka o **7 míst dopředu**.
Přejde přitom dvě rybářské oblasti a zůstane stát na třetí rybářské oblasti. Vezme si celkem 4 dílky s vodou.



Poznámka:

- Chcete provést akci **hnízd a/nebo keř**? Pak musíte stát na ostrově s alespoň jedním neobsazeným **oblíbeným místem**.
- Nemáte na svém ostrově **žádná neobsazená oblíbená místa** nebo stojíte na **rybářské oblasti**? Pak nemůžete provést ani jednu z těchto akcí.
- **Zahájili jste akci?** V tom případě nemůžete tuto akci vynechat nebo provést nejprve jinou.

Kdy hra končí?

Hra končí ve chvíli, kdy všichni hráči zahráli **poslední dvě karty, které měli v ruce**.

Položte bodovací tabulku doprostřed kruhu a všechny své bodovací ptáky napravo od 1.

Obejděte ostrovní ráj ve směru hodinových ručiček a **postupně bodujte jednotlivá místa**. Je dobré umístit kostku na místo, kde začínáte bodovat, abyste se nespletli.

Vždy, když získáte body, posuňte bodovací ptáky o tolik políček dopředu.

Pokud **překročíte 50**, vezměte si **mušli** a otočte ji na **stranu s 50**.



Pokud **překročíte 100**, vezměte si **mušli** a otočte ji na **stranu s 100**.



Jak počítat body

Komu patří tento ostrov?

Zjistěte, kdo má na **ostrově většinu**. Spočítejte celkový počet **mláďat** a **mořských ptáků** ve své barvě.



- Máte **jasnou většinu**? Získáváte **10 bodů**.
- Je mezi **dvěma barvami nerozhodný výsledek**? Oba získáváte **5 bodů**.
- Je mezi **třemi (nebo více) barvami nerozhodný výsledek**? Nikdo nezískává žádné body.

Květiny pro každého!

Každý, kdo má na místě (ostrově nebo rybářské oblasti) **alespoň jednoho ptáka nebo mládě**, získá **stejný počet bodů**, kolik je na daném místě **květin**.

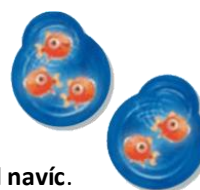


Započítávají se **všechny** květiny na daném místě: jak ty **na ostrově**, tak **květiny rostoucí v keřích**.

Všechny mé ryby!

Stojí váš mořský pták na rybářské oblasti, kde jsou ještě dílky s vodou?

- Pak otočte **všechny** zbývající dílky s vodou. Všichni hráči s ptákem v této rybářské oblasti získají jeden **bod za každou otočenou rybu**.



Nakonec otočte dílky s vodou, které jste nasbírali. **Za každou rybu získáváte další bod navíc**.

Hráč s největším počtem bodů vítězí!

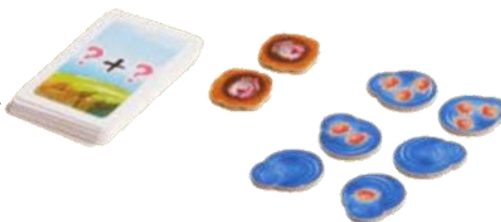
V případě, že je výsledek nerozhodný, vítězí hráč, který má před sebou méně ryb. Pokud je i přesto výsledek nerozhodný, vítězí více hráčů.

Příklady počítání bodů:

Svenja a Leni získávají **obě 5 bodů za květiny**.
Obě také získávají **3 body za ryby**.



David také nasbíral **6 dílků s vodou s celkem 9 rybami**.
Získává za to **9 bodů**.



Leni a David mají na tomto ostrově **stejný počet ptáků**.

Oba získají 5 bodů za ostrov. Oba také získají **8 bodů za květiny** na ostrově.

David má na tomto ostrově **většinu**. Získává **10 bodů** za ostrov.

On a Svenja získávají **oba 3 body za květiny** na ostrově.

David má na tomto ostrově **většinu**. Získává **10 bodů** za ostrov.

On a Svenja získávají **oba 10 bodů za květiny** na ostrově.

Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.

Upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové