



30 MIN.



8+



2-5  
HRÁČŮ



# PREHISTORIES

## PRAVIDLA HRY

Stařešinové vás pověřili úkolem: zvěčnete jeskynními malbami úspěchy svého kmene! Rozhodněte, které lovce vyšlete za kořistí do údolí a jak vymalujete svoji jeskyni. Vítejte v malebném světě Prahistoriek!



### HERNÍ MATERIÁL

- 5 sad karet lovců (každá o 12 kartách se silou 1 až 6)



- 40 totemů (8 pro každého hráče)



- 1 oboustranný herní plán (se stranami pro 2/3 hráče a 4/5 hráčů)



- 5 přehledových karet



- 25 destiček zvířat o velikosti 1



- 25 destiček zvířat o velikosti 2



- 10 destiček zvířat o velikosti 3



- 10 destiček zvířat o velikosti 4



- 5 destiček bájných zvířat



- 5 trojrozměrných jeskyní



- 9 oboustranných karet požadavků (se stranami Slunce/Měsíce)



- 1 arch samolepek

MALBA  
LOVCE



MALBA  
TOTEMOVÉHO  
ZVÍŘETE





*Poznámka: Na každé jeskyni jsou místa pro 3 samolepící destičky ve stejné barvě, jakou má jeskyně (jde o 2 malby totemových zvířat a 1 malbu lovce). Před první hrou na destičky aplikujte samolepky. Destičky poté přilepte na patřičná místa, přesně podle barev a ilustrací.*



## PRÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč si vybere barvu jeskyně. Poté dostane 12 karet lovců a 8 totemů ve stejné barvě. Nakonec si ještě vezme 1 přehledovou kartu.
- 2 Každý hráč zamíchá své karty lovců a utvoří z nich dobírací balíček lícem dolů poblíž své jeskyně. Poté si každý hráč ze svého balíčku dobere 3 karty do ruky. Tyto karty bude mít na začátku hry. Hráči se smí dívat na karty ve svých rukou, ale nesmějí je ukazovat ostatním.
- 3 Herní plán umístěte doprostřed stolu, otočený na odpovídající stranu podle počtu hráčů (pro 2/3 hráče nebo 4/5 hráčů).
- 4 Destičky zvířat rozřídíte do hromádek či sloupečků podle velikostí (destičky velikosti 4 promíchejte tak, aby byly různé tvary ve sloupečku náhodně seřazené). Na každé loviště nyní umístěte 1 destičku odpovídající velikosti (vždy berte náhodnou destičku, např. vrchní ze sloupečku).
- 5 Náhodně vyberte karty požadavků (při hře 2/3 hráčů použijte 4 karty, při hře 4/5 hráčů použijte 5 karet) a umístěte je poblíž herního plánu, otočené buďto na stranu Slunce, nebo Měsíce. Při první partii doporučujeme použít pouze strany ☀️. Později můžete libovolně kombinovat strany ☀️ a ☾.



## CÍL HRY

Hráči představují šamany pravěkých kmenů. Budou vysílat lovce na výpravy do údolí a po jejich návratu vymalují jeskyně malbami oslavujícími úspěšný lov. Šaman, který malbami nejlépe vystihne požadavky stařešinů, zaručí svému kmeni pověst nejpokročilejších pralidí. Pokud chcete této pověsti dosáhnout, musíte se jako první zbavit všech 8 totemů. To učiníte tak, že totemy umístíte na požadavky (ty najdete na herním plánu a na kartách požadavků). Požadavky představují přání vašich stařešinů.

## PRŮBĚH HRY

Na začátku každého tahu umístěte na každé prázdné loviště 1 destičku zvířete patřící velikosti (před prvním kolem tento krok přeskočte, destičky jsou na lovištích už z přípravy hry). Pokud již nejsou v zásobě destičky zvířat některé velikosti, znamená to, že lovci vyplenili toto loviště a až do konce hry se zde žádná zvířata neobjeví.

Poté začíná kolo samotné. Nejprve je potřeba určit pořadí, v jakém vyrazíte na lov. K tomu slouží fáze iniciativy, ve které hrají všichni hráči současně. Každý hráč vybere ze své ruky libovolný počet karet lovců a skryté je podrží pod stolem. Jakmile mají všichni hráči vybráno, všichni naraz odhalí zahrané karty.

**Poznámka:** Počet zahraných karet není nijak omezen. Smíte zahrát všechny karty, ale také se můžete rozhodnout nezahrát ani jednu.



Nyní určte pořadí iniciativy (ve kterém později vyrazíte na lov). V pravěku platilo, že menší lovci jsou rychlejší. Takže lepší iniciativu má vždy ten hráč, který má nižší celkovou sílu na zahraných kartách. Svoji celkovou sílu určte tak, že sečtete hodnoty v levých horních rozích na zahraných kartách lovců. V případě shody porovnájí hráči rychlosti svých nejrychlejších lovců (rychlost představují malá čísla v pravém horním rohu, síla nyní nehraje žádnou roli). Hráč s rychlejším lovcem (vyšší rychlostí na kartě) má lepší iniciativu.



Oba hráči mají celkovou sílu 5. Nejrychlejší lovec bílého hráče má rychlost 17, zatímco nejrychlejší lovec zeleného má rychlost 54. Rychlejší je zelený a má tedy přednost v iniciativě.

**Poznámka:** Lovci se silou 1 jsou vždy rychlejší než lovci se silou 2, kteří jsou zase vždy rychlejší než lovci se silou 3, a tak dále...



## LOV

Během lovu hrají hráči jeden po druhém, v pořadí podle iniciativy. Jakmile jste na řadě, použijete zahrané karty lovců k ulovení 1 či více destiček zvířat.




Vedle každé destičky zvířete je na lovišti vyobrazena **tabulka se 2 hodnotami síly**.





Hodnota u zeleného šípu představuje **úspěšný lov bez zranění**.



Hodnota u oranžového šípu také představuje **úspěšný lov, ovšem se zraněním lovců**.

**Pokud chcete získat některou destičku zvířete, musíte k dané destičce přidělit jednu či více svých zahraných karet lovců** (můžete všechny zahrané lovce přidělit k jedné destičce či je rozdělit mezi více destiček). Celková síla na lovcích, které k destičce přidělíte, musí dosáhnout alespoň hodnoty u oranžového šípu  v tabulce na daném lovišti.

Pokud přidělíte k destičce lovce, jejichž **celková síla dosáhla pouze hodnoty u oranžového šípu** , **ulovíte tuto destičku zvířete, ale váš kmen na tomto lovišti utrpí zranění** (význam zranění vysvětlíme později).

Pokud přidělíte k destičce lovce, jejichž **celková síla dosáhla hodnoty u zeleného šípu**  nebo ji přesáhla, **získáte tuto destičku zvířete a váš kmen vyvázne bez zranění**.

***Poznámka:** Smíte se rozhodnout nepřidělit lovce k žádné destičce. Nepřidělení lovců se vám vrátí zpět do ruky a můžete je zahrát v pozdějším kole.*



*Žlutá hráčka zahrála 3 karty lovců. Jejich celková síla je 12. Žlutá se rozhodne rozdělit lovce na 2 skupinky. První skupinku tvoří*

*jeden lovec se silou 4. Uloví rybu o velikosti 1. Protože síla tohoto lovce dosáhla hodnoty u zeleného šípu, uloví tuto rybu bez zranění.*

*Druhou skupinku tvoří 2 lovci o silách 3 a 5, celkem tedy 8. Tyto lovce žlutá hráčka vyšle pro mamuty o velikosti 3. Celková síla lovců dosáhla hodnoty u oranžového šípu, takže žlutá hráčka mamuty uloví. Protože však síla lovců nedosáhla „bezpečné“ hodnoty u zeleného šípu, utrpí žlutá hráčka na konci tahu 1 zranění.*

Jakmile si **vezmete ulovené destičky zvířat**, odhodíte všechny použité karty lovců. Zahrané karty lovců, které nepřidělíte k žádné destičce, si nyní vezmete zpět do ruky. Z odhozených karet lovců utvoříte poblíž jeskyně odkládací hromádku lícem vzhůru.

Poté si **doberete určitý počet karet ze svého dobíracího balíčku** (počet karet v ruce není nijak omezen). Kolik karet si doberete, závisí na počtu ulovených destiček zvířat a utrpených zranění:

- Pokud **neulovíte žádnou destičku zvířete**, doberte si **3 karty**.
- Pokud **ulovíte 1 či více destiček zvířat bez jakýchkoli zranění**, doberte si **2 karty**.
- Pokud **utrpíte 1 zranění**, doberte si **1 kartu**.
- Pokud **utrpíte 2 a více zranění**, nedoberte si **žádné karty**.



***Poznámka:** Situace, kdy neulovíte žádnou destičku zvířete, může nastat několika způsoby: 1) pokud během fáze iniciativy nezahrajete žádné karty, 2) pokud během lovu nepřidělíte zahrané lovce k žádné destičce, 3) pokud už na lovištích nezbyla zvěř (ostatní si rozebrali dostupné destičky). Více zranění během jednoho tahu můžete získat tak, že rozdělíte své lovce na více skupinek, z nichž ani jedna nedosáhne hodnoty u zeleného šípu na lovištích, kam je přidělíte.*

Nakonec **vymalujete svoji jeskyni**. Toho dosáhnete **umístěním ulovených destiček zvířat do jeskyně** (pravidla pro umístění najdete níže).

Pokud si máte dobrat kartu lovce, ale váš dobírací balíček je již prázdný, zamíchejte svoji odkládací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček.

**Nezapomeňte:** Nové destičky zvířat se na loviště doplní až v dalším kole, těsně před fází iniciativy.

## UMÍSTĚNÍ DESTIČEK DO JESKYNĚ

Ulovené **destičky zvířat** představují malby, a pokud tyto malby rozmístíte podle přání stařešinů, můžete se zbavit totemů a přiblížit se vítězství. Při umísťování destiček zvířat platí následující pravidla:

- Stařešinové nejsou fanoušci abstraktního umění, proto **musí být zvířata natočená přirozeně** (nohama či spodní ploutví dolů).
- **Destičky zvířat jsou oboustranné**. Při umísťování do jeskyně se smíte rozhodnout, na kterou stranou je otočíte. Destičky na lovištích si smíte prohlédnout z obou stran už během fáze iniciativy.
- **První destička, kterou během hry umístíte do jeskyně, se musí jednou svojí stranou dotýkat levého okraje jeskyně.**
- **Nově umístěné destičky zvířat se musí alespoň 1 stranou dotýkat jedné či více dříve umístěných destiček A/NEBO některé z maleb v jeskyni** (totemového zvířete či lovce). Ovšem k malbě lovce či totemového zvířete smíte novou destičku umístit pouze tehdy, pokud se malba samotná dotýká dříve umístěné destičky (jinými slovy, umístěné destičky se musí rozrůstat jako souvislá skupina; destičku zvířete nelze umístit k osamocené malbě na opačné straně jeskyně). Nová destička se samozřejmě smí dotýkat dříve umístěné destičky a malby zároveň. Delší destičky se nemusí dotýkat celou délkou strany, stačí

alespoň částečně (dodrže míříčku polí na jeskyni). Destičky sousedící pouze rohem se nedotýkají.

- Destičky zvířat nesmí přesahovat přes okraj jeskyně.
- Destičky zvířat nesmí překrývat (ani částečně) jiné destičky zvířat či malby lovce a totemových zvířat.
- V jeskyni jsou **otisky dlaní**, které představují pozůstatky předchozích kmenů, jež obývaly tuto jeskyni. Pokud destičkou překryjete políčko s otiskem dlaní, okamžitě si ze svého dobíracího balíčku doberete tolik karet, kolik dlaní bylo na políčku (1 nebo 2). Tyto karty si berete nezávisle na kartách, které si dobíráte po lovu (představují rostoucí sílu kmene, který zabírá novou jeskyni).
- Pokud **do své jeskyně nemůžete umístit některou z ulovených destiček zvířat**, musíte ji okamžitě odhodit.



*Jako úplně první destičku partie tento hráč umístil destičku 4 divočáků. Destičku 2 mamutů by mohl umístit vodorovně nad malbu lovce. Stejně tak může umístit osamělého bizona a osamělého mamuta dolů pod destičku divočáků či pod malbu lovce. Hráč by ovšem nemohl umístit legendární zvíře (čtverec 2x2) do rohu jeskyně, protože by se tam nedotýkal dříve umístěné destičky. Destičku 3 ryb by nemohl umístit tak, jak je vyobrazená na příkladu. Sice by se dotýkala jiné destičky, ale byla by špatně natočená. Pokud hráč natočí rybu správně a umístí je vedle malby lovce, zakryje jeden otisk dlaně, takže si navíc dobere 1 kartu ze svého balíčku.*



Pokud během umísťování destiček splníte některý z **požadavků** stařešinů (na kartě nebo herním plánu), smíte na daný požadavek umístit určitý počet svých **totemů** (vyznačený u požadavku). Požadavky na herním plánu vám vždy umožní umístit 1 **totem**. Požadavky na kartách umožní umístit více totemů tomu hráči, který je během partie splní jako první. Při plnění požadavků stále platí pořadí iniciativy. Pokud více hráčů splní některý požadavek ve stejném kole, umístit své totémy nejprve ten hráč, který měl lepší iniciativu.



## KONEC HRY

Hráč, který se jako první zbaví všech svých totemů (rozmístí je na požadavky), se stává vítězem. Hra končí okamžitě, probíhající kolo se nedohrává. Remíza nastat nemůže, protože přednost v umístění totemů je určena podle iniciativy.

## POŽADAVKY

Během každé partie jsou na herním plánu **trvalé požadavky**. Ty jsou vždy stejné. Navíc před každou hrou vyberete několik **karet požadavků** (4 karty při hře 2/3 hráčů, 5 karet při hře 4/5 hráčů). Ty mohou být pokaždé jiné.

*Poznámka: Obě malby totemových zvířat ve vaší jeskyni se považují za plnohodnotná zvířata, stejně jako ta na destičkách. Můžete je tedy použít ke splnění požadavků. Nezapomeňte, že malby lze použít i během umísťování destiček (za dodržení pravidel na str. 5). Malba lovce také hraje roli během plnění požadavků. Nejde sice o zvíře, ale některé požadavky na ni odkazují. Samozřejmě můžete tuto malbu také použít při umísťování destiček. Otisky dlaní nejsou malby, a navíc je zanechal předchozí kmen, takže při plnění požadavků nehrají roli.*

## TRVALÉ POŽADAVKY NA HERNÍM PLÁNU



Tyto požadavky jsou stejné během každé partie hry. Kdykoli se vám podaří splnit některý z těchto požadavků, umístíte na herní plán poblíž tohoto požadavku jeden ze svých totemů. Každý z těchto požadavků smíte splnit i vícekrát za hru, za jeho splnění vždy umístíte právě 1 totem.

**První dva požadavky** vás odmění za malování napříč jeskyní: vždy když zaplníte celou řadu či sloupec v jeskyni, umístíte k danému požadavku 1 svůj totem. Políčka, na kterých jsou malby (totemových zvířat a lovce), jsou vždy zaplněná a usnadní vám tedy zaplnění sloupců a řad, ve kterých se nacházejí.

**Třetí požadavek** vás odmění za ulovení a umístění bájných zvířat. Kdykoli do své jeskyně umístíte bájně zvíře, okamžitě k tomuto požadavku umístíte 1 svůj totem.

*Poznámka: Pro účely plnění požadavků se každé bájně zvíře považuje za odlišné zvíře (sice mají stejný tvar, ale každé je jiný druh). Pokud umístěním bájněho zvířete splníte trvalý požadavek a zároveň některý požadavek na kartě, umístíte své totémy okamžitě na oba požadavky. Kdykoli splníte více požadavků naráz, umístíte naráz všechny totémy, na které máte nárok. Například pokud umístěním bájněho zvířete splníte trvalý požadavek a zároveň některý požadavek na kartě, umístíte své totémy okamžitě na oba požadavky.*

## KARTY POŽADAVKŮ

Ve hře je celkem 9 oboustranných karet požadavků.

Všechny karty požadavků fungují stejně: první hráč, který požadavek na kartě splní, umístí na kartu vyšší počet totemů (vyobrazený v levém dolním rohu karty). Všichni ostatní hráči, kteří ten samý požadavek splní později (i pokud jich požadavek splní více zároveň), umístí menší počet totemů (vyobrazený v pravém dolním rohu karty). Na rozdíl od trvalých požadavků, smíte požadavky na kartách každý splnit pouze jednou za hru.



**Vytvoř sloupec, ve kterém je 5 různých druhů zvířat (bájná a totemová zvířata se také počítají jako různé druhy).** Na pořadí zvířat nezáleží. Stejně zvíře se může ve sloupci vyskytnout i vícekrát (ale počítá se pouze jako 1 druh). Sloupec nemusí být zaplněný, mezi zvířaty mohou být mezery.



**Vytvoř skupinu 8 stejných zvířat. Nezáleží na tom, na kolika destičkách jsou.** Použité destičky musí tvořit souvislou skupinu (musí se dotýkat stranami). Dvě bájná zvířata tento požadavek nespĺní (sice zaberou 8 políček, ale jde pouze o 2 zvířata).



**Zcela obklop malbu lovce zvířaty** (bájná zvířata se také počítají). Na druhu zvířat nezáleží, stejné zvíře smí být použito vícekrát.



**Přesně uprostřed jeskyně vytvoř čtverec čítající 9 políček (o rozměrech 3x3 políčka).** Na druhu zvířat použitých k vytvoření čtverce nezáleží. Malba lovce se počítá jakou součástí čtverce a usnadní ti jeho dokončení.



**Propoj obě malby totemových zvířat v jeskyni.** Na druhu zvířat použitých k propojení nezáleží. Destičky použité k propojení se musí dotýkat, popř. lze k propojení použít i malbu lovce.



**Umístí do své jeskyně 5 destiček zvířat o velikosti 1, na druhu zvířat nezáleží.** Destičky se nemusejí dotýkat.



**Propoj levý horní a pravý dolní roh své jeskyně.** Destičky musí být umístěny až do rohů (překrývat i tmavě vyznačená políčka). Na druhu zvířat použitých k propojení nezáleží. Destičky použité k propojení se musí dotýkat, popř. lze k propojení použít i malbu lovce a malbu totemových zvířat.



**Zcela obklop destičku bájněho zvířete.** K obklopení můžeš použít okraj jeskyně, malby (lovce a totemových zvířat) a libovolné destičky zvířat (včetně bájných). Na druhu zvířat nezáleží, mohou se opakovat.



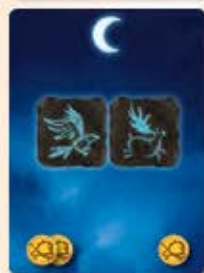
**Umístí do jednoho sloupce 5 stejných zvířat. Nezáleží na tom, na kolika destičkách jsou.** Sloupec nemusí být zaplněný, mezi zvířaty mohou být mezery. Bájná zvířata nemohou plnit tento požadavek.







Během jednoho kola ulov 3 různé destičky zvířat.



Umístí 2 bájná zvířata vedle sebe. Tato zvířata mohou sousedit vodorovně nebo svisle a musí se dotýkat celou délkou jedné strany.



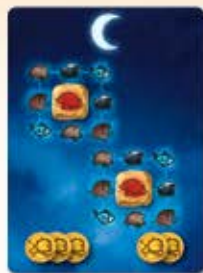
Zaplň opačnou stranu jeskyně (sloupec úplně vpravo). Na druhu zvířat nezáleží, mohou se opakovat a může jít i o bájná zvířata. Musíš zaplnit všechna políčka sloupce.



Zaplň políčka ve všech 4 rozích jeskyně. Na druhu zvířat nezáleží, mohou se opakovat a může jít i o bájná zvířata.



Po stranách malby lovce umístí 4 různá zvířata (včetně bájných). Políčka šikmo od malby lovce v tomto případě nehrají roli.



Zcela obklop obě malby totemových zvířat zvířaty (bájná zvířata se také počítají). Na druhu zvířat nezáleží, stejné zvíře smíš použít vícekrát.



Vytvoř skupinu 10 stejných zvířat. Nezáleží na tom, na kolika destičkách jsou. Použité destičky musí tvořit souvislou skupinu (musí se dotýkat stranami). Bájná zvířata tento požadavek nesplní.



Umístí do jedné řady 5 stejných zvířat. Nezáleží na tom, na kolika destičkách jsou. Řada nemusí být zaplněná, mezi zvířaty mohou být mezery. Bájná zvířata nemohou plnit tento požadavek.



Vytvoř řadu, ve které je 5 různých druhů zvířat (bájná a totemová zvířata se také počítají jako různé druhy). Na pořadí zvířat nezáleží. Stejně zvíře se může v řadě vyskytnout i vícekrát (ale počítá se pouze jako 1 druh). Řada nemusí být zaplněná, mezi zvířaty mohou být mezery.



## TVŮRCI

**Autoři:** Alex Emerit & Benoît Turpin. **Ilustrace:** Camille Chaussy. **Výtvarné vedení:** Igor Poulouchine. **Kompletace:** Origames. **Vydavatel:** The Flying Games, 24 rue Sibuet, 75012 Paříž. **Poděkování - Alex:** Díky ti, Benoite. Malování jeskyní s tebou byla skvělá zábava. A díky Davidovi za neutuchající nadšení. Díky Myrllam & Chiaře za pomoc s touto novou výzvou. Také děkuji Camille za úžasně ilustrace. Díky si zaslouží kamarádi playtesterů. – **Benoît:** Speciální díky patří Virginie za její pomoc a podporu v životě. Jo a díky všem kámošům z MALT. **Distributor pro ČR a SR:** TLAMA games – Miroslav Tlamicha, Praha, Česká republika. **Překlad:** Ondřej Polák. **Redakce:** Miroslav Tlamicha. **Korektury:** Daniel Knápek. **Grafická úprava:** Michal Hubáček.