

# FAUNA



**Vědomostní hra pro 2 až 6 hráčů od 10 let,  
ve které najdete téměř všechno o zvířatech.**

Možná tušíte, že žirafa může být vysoká přes 5 metrů a krokodýl nilský může vážit až 700 kilogramů. Ale víte, jak dlouhý je ocas ledního medvěda a kde vlastně žije ropušenka, man-gusta, nebo urzon?

Tyto a mnohé další věci se můžete dozvědět, když si zahrajete Faunu. V každém kole hry se budete snažit odhadnout místa výskytu, délku, hmotnost a délku ocasu některého ze zvířat. A protože je jasné, že člověk nemůže vědět všechno, pokud se jedná o 360 zvířat žijících na souši, ve vodě a ve vzduchu, dostanete body i ve chvíli, kdy se netrefíte úplně přesně. Ale pozor: kdo své odhadovací kostičky používá příliš riskantně, může o ně velmi rychle přijít.

## HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 180 karet s 360 zvířaty
- 1 krabička na karty
- 42 odhadovacích kostiček v 6 barvách
- 30 černých hodnotících kostiček
- 1 figurka lva pro začínajícího hráče
- 1 70stránková knížka s informacemi o všech zvířatech objevujících se ve hře

## PŘÍPRAVA HRY

**Herní plán** položte doprostřed stolu. Každý si vyberte barvu a vezměte si **7 odhadovacích kostiček** ve své barvě. Jednu z nich položte na pole „1“ na počítadle bodů. **Černé hodnotící kostičky** položte vedle herního plánu.

**Krabičku na karty** naplňte **kartami zvířat**. Doporučujeme krabičku naplnit zcela, i když pro jednu partii FAUNY bude zapotřebí odhadem pouze 10 až 15 zvířat.

Určete začínajícího hráče. Například podle toho, který hráč má doma nejexotičtější domácí zvíře. Tento hráč bude v prvním kole začínat – vezme si **figurku lva pro začínajícího hráče** a **krabičku s kartami**.



## KARTY ZVÍŘAT

Na začátku hry se hráči dohodnou, zda budou hrát se známějšími zvířaty (zelený okraj karet) nebo exotičtějšími zvířaty (černý okraj karet). Je samozřejmě také možné obě kategorie smíchat dohromady. Krabičku na karty naplníte odpovídajícím způsobem.

**Horní polovina karty** obsahuje informace, které hráči dostanou před umístováním svých odhadovacích kostiček:

- Třída zvířat.
- Český název/latinský název.
- Obrázek zvířete.
- Počet oblastí, v nichž se zvíře ve volné přírodě vyskytuje.
- Údaje, které mohou hráči odhadovat:
  - hmotnost
  - délka (délka hlavy spolu s trupem – bez ocasu)
  - délka ocasu
  - celková délka (včetně ocasu)
  - výška (u zvířat pohybujících se vzpřímeně)

Tyto informace jsou viditelné, když je karta zasunuta v krabičce.



Dolní polovina karty ukazuje zoologické zařazení a požadovaná fakta o zvířeti:

- Oblasti, v nichž se zvíře ve volné přírodě vyskytuje.
- Mapa k snazšímu nalezení požadovaných oblastí.
- Průměrné hodnoty požadovaných údajů.

Spodní polovina karty je v průběhu umístování odhadovacích kostiček skrytá v krabičce. Kartu z krabičky vyjměte až těsně před vyhodnocením.

## CÍL HRY

V každém kole se hráči snaží co nej přesněji uhodnout oblasti výskytu a údaje vztahující se k jednomu zvířeti. Postupně umísťují své odhadovací kostičky na mapu nebo na jednu ze stupnic. Na konci kola se přidělují body za správné odhady, u chybně umístěných kostiček vyjdou hráči naprázdno. Zvítězí hráč, který bude mít na konci hry nejvíce bodů.



# HRA

Hra probíhá v několika kolech. Jedno kolo sestává z následujících částí:

- I. Umístování odhadovacích kostiček
- II. Vyhodnocení
- III. Změna začínajícího hráče a nové kolo

## I. Umístování odhadovacích kostiček

Všichni si dobře prohlédnou přední kartu zvířete v krabici a rozmyslí si, kam budou chtít umístit své odhadovací kostičky. Za tímto účelem si může vzít každý hráč krabičku s kartami do ruky, nesmí však karty vytahovat ven.

Počínaje začínajícím hráčem **musí** po směru hodinových ručiček **každý hráč** umístit **jednu svoji odhadovací kostičku** na herní plán, a sice do libovolné neobsazené oblasti na mapě nebo na libovolné neobsazené pole na některé ze stupnic.

### Umístování na mapu

Hráč může umístit svoji odhadovací kostičku do libovolné suchozemské nebo mořské oblasti, v níž se dosud nenachází žádná jeho nebo cizí odhadovací kostička.

Mořské oblasti jsou vyznačeny rámečkem kolem názvu.

**Pozor:** Mořské oblasti zahrnují vedle částí moře také ostrovy, které zde leží, pokud nejsou vysloveně označeny jako suchozemské oblasti!

*Mississippi, Mexiko, Střední Amerika a Guayana jsou suchozemské oblasti.*

*Karibik je mořská oblast, k níž se počítají i zde se nacházející ostrovy.*

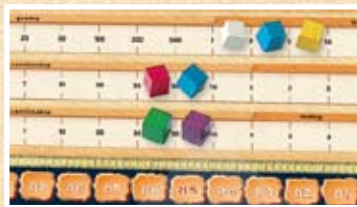


*Červený hráč chce umístit svůj další odhadovací kostičku do některé oblasti na mapě. Mississippi, Mexiko a Skalisté hory už jsou obsazeny. Proto si musí k umístění své odhadovací kostičky vybrat některou z ostatních oblastí.*

## Umístování na stupnice

Hráč může umístit svoji odhadovací kostičku na libovolné pole některé stupnice, na němž se dosud nenachází žádná jeho nebo cizí odhadovací kostička.

**Pozor:** U některých zvířat nemají všechny stupnice význam. V horní polovině karty je uvedeno, které údaje jsou k dispozici pro odhad.



Poté, co každý hráč umístil jednu kostičku, **může** – opět počínaje začínajícím hráčem – každý postupně **umístit další kostičku** nebo **se vzdát tahu - pasovat**. (Každý tedy musí umístit alespoň 1 kostičku, umístění dalších kostiček není povinné.)

## Umístování dalších kostiček

Když přijde hráč opět na řadu, může umístit svoji odhadovací kostičku do některé neobsazené oblasti mapy nebo na některé neobsazené pole na jedné ze stupnic. V průběhu kola může hráč postupně umístit na mapu nebo na kteroukoli stupnici i více svých kostiček. Celkem může každý hráč v průběhu kola umístit všechny své kostičky.

## Vzdání se tahu

Pokud se hráč vzdá tahu, protože už nemůže nebo nechce umíšťovat žádné odhadovací kostičky, umístování pro něho **v daném kole končí**. Pozdější zapojení se do stávajícího kola už pro něho není možné.

Jestliže se všichni hráči vzdali tahu, dochází k vyhodnocení kola.

## II. Vyhodnocení

Vytáhněte kartu zvířete z krabičky. Nejprve vyhodnoťte oblasti, poté stupnice.

### Vyhodnocení oblastí

Jako pomůcku pro vyhodnocení oblastí můžete použít **černé hodnotící kostičky**. Do každé oblasti, která je uvedena v dolní polovině karty, položte jednu černou kostičku, která označuje správnost odhadu. Po vyhodnocení černé kostičky z herního plánu opět odstraňte.

Hráči dostanou body za každou odhadovací kostičku, kterou umístili **přesně** do správné oblasti. Jestliže se zvíře vyskytuje v 16 a méně oblastech, přidělují se body i za kameny umístěné v oblastech **sousedících** s těmi správnými. Body okamžitě zaznamenejte na počítadle bodů na okraji herního plánu.

## Bodování

### OBLASTI

počet	přesně	sousední
1	12 bodů	8 bodů
2	10 bodů	5 bodů
3-4	8 bodů	4 body
5-8	6 bodů	2 body
9-16	4 body	1 bod
17+	3 body	

### HMOTNOST / DÉLKA

přesně	sousední
7 bodů	3 body

tabulka hodnocení

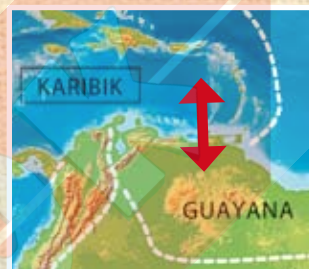
Počet bodů závisí na počtu oblastí, v nichž se zvíře ve volné přírodě vyskytuje.

**Příklad:** Jestliže se zvíře vyskytuje v 7 oblastech, dostane hráč za každou správně umístěnou kostičku 6 bodů a za každou kostičku umístěnou v sousedních oblastech 2 body.

**Sousední oblasti:** Dvě oblasti jsou sousední, jestliže mají společnou hranici nebo se setkávají jako suchozemská a mořská oblast.



*Suchozemské oblasti  
Skalisté hory a Velké pláňe  
jsou sousední.*



*Mořská oblast Karibik  
a suchozemská oblast  
Guayana jsou sousední.*

Po vyhodnocení oblastí následuje vyhodnocení stupnic.

### Vyhodnocení stupnic

Hráči dostanou body za každou odhadovací kostičku, kterou umístili na **správné** pole některé stupnice. V tomto případě se přidělují body i za kameny umístěné na polích **sousedících** s těmi správnými. Body okamžitě zaznamenejte na počítadle bodů na okraji herního plánu.

Na všech stupnicích se přiděluje vždy 7 bodů za každou správně umístěnou kostičku a 3 body za každou kostičku umístěnou na sousedních polích.



*Kudu velký váží mezi 190 a 250 kg. Tím pádem jsou správná pole „100-200 kg“ a „200-500 kg“. Červený a modrý hráč dostanou za své správně umístěné kostičky po 7 bodech. Zelený hráč má jednu kostičku na sousedním poli, proto dostane 3 body. Druhá kostička zeleného hráče na poli „1-2“ vyjde naprázdno.*

### Chybně umístěné kostičky

Odhadovací kostičky, které byly umístěny správně nebo alespoň v sousedství správné odpovědi, si po vyhodnocení vezměte zpět do své zásoby. Chybně umístěné kostičky **shromážděte vedle herního plánu**. Dostanete je k dispozici až později (viz níže).

### III. Změna začínajícího hráče a nové kolo

Pokud po vyhodnocení ještě žádný hráč nedosáhl nebo nepřekročil počet bodů potřebný k vítězství, posuňte figurku lva začínajícího hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.

Každý si vezměte zpět **jednu** svoji odhadovací kostičku – pokud tam nějakou máte - ze zásoby vedle herního plánu.

Jestliže máte nyní před sebou **méně než 3 odhadovací kostičky**, doplňte svou zásobu ze zásoby vedle herního plánu právě na 3 odhadovací kostičky – každý hráč bude mít v každém kole hry k dispozici pro umístění minimálně 3 kostičky.

### KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy po skončení některého kola jeden z hráčů dosáhne nebo překročí předepsaný počet bodů (tyto počty jsou označeny na počítadle bodů):

- **ve 2 nebo 3 hráčích: 120 bodů**
- **ve 4 nebo 5 hráčích: 100 bodů**
- **v 6 hráčích: 80 bodů**

Hráč s nejvyšším počtem bodů po tomto posledním kole vítězí. V případě shody má hra více vítězů.

**Poznámka:** Informace na kartách zvířat pocházejí z nejruznějších zdrojů na internetu i odborných zoologických publikací. Jednotlivé zdroje mohou uvádět různé hodnoty. K určení údajů na kartách byly proto použity průměrné hodnoty z různých zdrojů.





MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

© 2008 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Autor:  
Friedemann Friese

Ilustrace:  
Peter Braun  
Alexander Jung

Layout:  
Volker A. Maas

Překlad:  
Václav Pražák

Korektury:  
MINDOK

**MINDOK**

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

**HUCH!**  
& friends

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.