

## Haba\_2010903004 Insularo

Súťažná a zberateľská hra pre 2 – 5 hráčov od 8 rokov.

**Autor hry:** Gérard Pierson

**Ilustrácie:** Maïa Zeida

**Vývoj hry:** Robin Eckert & Lea Berge

**Dĺžka hry:** cca 20 min.

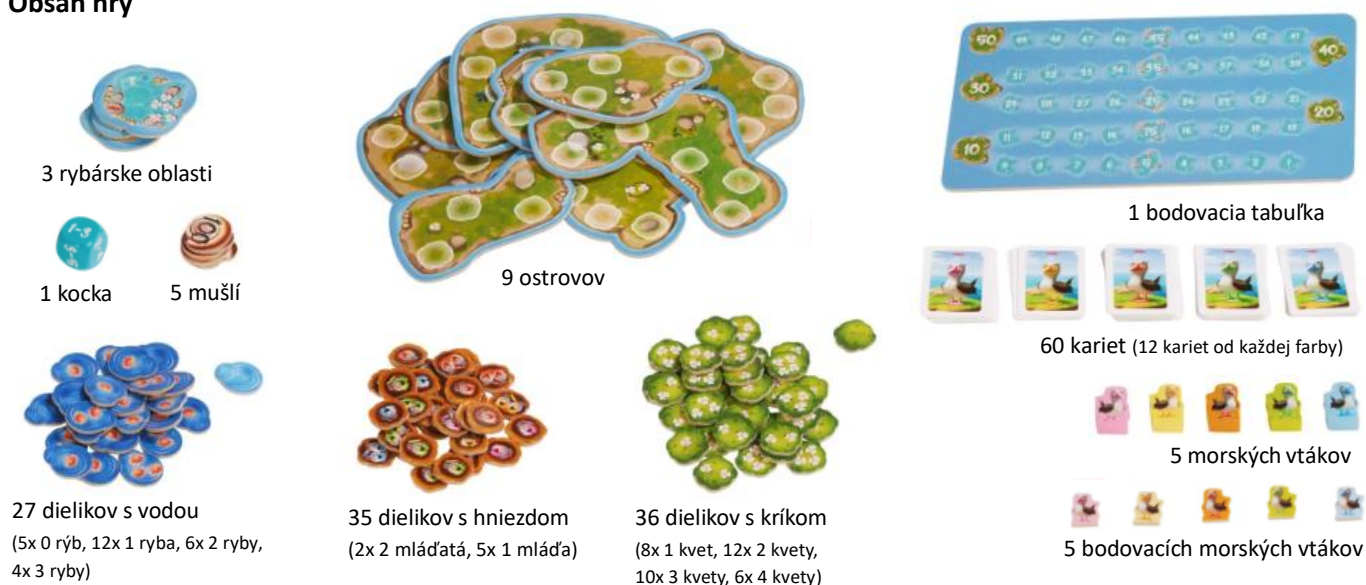
**Vitajte v ostrovnom raji Insularo**, ktorý je plný neuveriteľných západov slnka, bohatých rybárskych oblastí a hniezdisk pre celú vtáčiu rodinu. Každý, kto tu nájde domov, budete zabezpečený pre ďalšie generácie.

Ale pozor, v ostrovnom raji hľadajú miesta na hniezdenie tiež pestrofarebné vtáky.

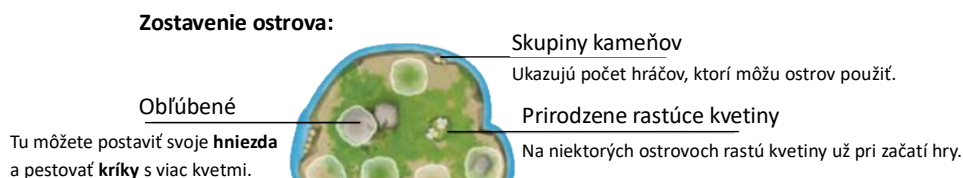
Teraz ide teda o to, ktorá skupina vtákov bude zastúpená na ostrove najviac a získa nadvládu nad ostrovom.

**Cieľom hry je nazbierať v priebehu hry čo najviac bodov.**

### Obsah hry



### Pred prvou hrou



2 osoby: 6 ostrovov



3 osoby: 7 ostrovov



4 a 5 osôb: 9



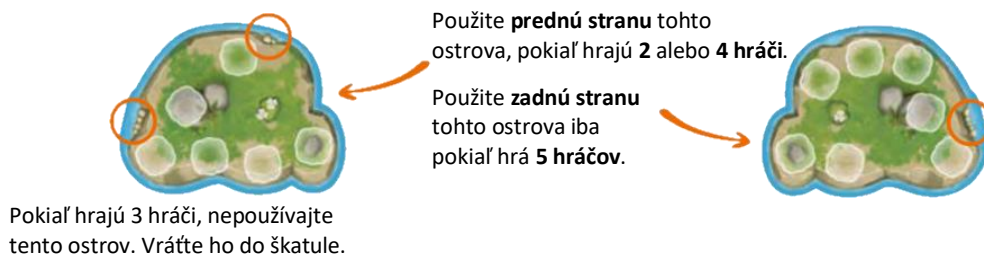
Najprv zostavte ostrovný raj.

1. Položte doprostred stola **všetky** rybárske oblasti.
2. Vezmite si **9 ostrovov**. Venujte pozornosť skupinám kameňov. Ukazujú, aké ostrovy potrebujete.

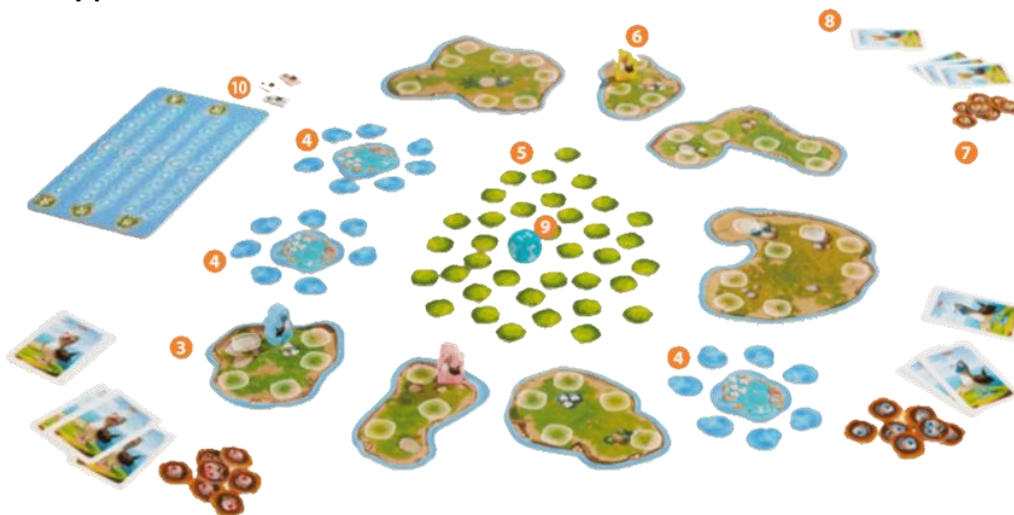
Nájdete na prednej alebo zadnej strane ostrova **skupinu kameňov**, ktorá zodpovedá **počtu hráčov**? Hneď ako ju nájdete, položte ju doprostred stola vedľa rybárskych oblastí, **touto stranou hore**.

Zostávajúce ostrovy vráťte do škatule.

### Príklad:



### Príklad zostavenia hry pre 3 hráčov:



3. Teraz vezmite **všetky lokácie (ostrovy a rybárske oblasti)**, ktoré ste umiestnili doprostred stola, a rozprestrite ich do kruhu. Poradie si zvolte sami. Dbajte len na to, aby 3 rybárske oblasti neboli priamo vedľa seba.

4. Zamiešajte všetky dieliky s vodou obrázkom dole. **Okolo každej rybárskej oblasti** rozmiestnite taký počet dielikov s vodou, ktorý zodpovedá **počtu hráčov +4**.

#### Príklad pre 3 hráčov:



7 dielikov s vodou na rybársku oblasť (3 osoby + 4 = 7).

5. Zamiešajte všetkých **36 dielikov s kríkom** obrázkom dole. Položte ich doprostred kruhu.

6. Každý hráč dostane **1 morského vtáka** vo svojej farbe. Položte ho **na ľubovoľný ostrov**. Na jednom ostrove môže stáť viac vtákov.

7. Každý hráč dostane **7 dielikov s hniezdom** vo svojej farbe. Položte si ich pred seba.

8. Každý hráč dostane **12 kariet** vo svojej farbe. Zamiešajte ich a položte obrázkom dole na hromádku pred seba. Vytiahnite z hromádky **3 karty** a nechajte si ich v **ruke**.

9. Položte **kocku** doprostred kruhu tak, aby na ňu všetci hráči dosiahli.

10. **Bodovaciu tabuľku, mušle a bodovacie morské vtáky** položte na bok. Použijete ich na konci hry.

Zostávajúce dieliky s vodou/hniezdom, vtákmi a kartami vráťte do škatule spolu s ostrovmi, ktoré nepotrebujete.

## Priebeh hry

Hráči sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek.

### Ste na rade?

Musíte položiť **pred seba vždy 2 karty, ktoré máte v ruke**. Potom **urobte akciu, ktorá je na nich uvedená**. Môžete vynechať jednu alebo viac akcií.

**Pokiaľ niektorú akciu nemôžete vykonať, musíte ju vynechať.**

**Každý má rovnakú súpravu 12 kariet.** Na nich nájdete niektoré z 3 akcií: *hniezdo, krík, odlet a otáznik*, a to rôznych kombináciách.

**Otáznik znamená žolík.** Môžete ho použiť počas svojho ťahu ako *hniezdo, krík* alebo *odlet*.

### Na karte nájdete buď...

... 1 akciu, ktorú môžete vykonať.

... 2 akcie, z ktorých **obe** môžete vykonať. (so symbolom **+**)

... 2 akcie, z ktorých môžete vykonať **iba jednu**. (so symbolom **/**)

Akcie na oboch kartách môžete vykonať v ľubovoľnom poradí.

### Príklad:

David vykoná najprv spodnú akciu na prvej karte.

Potom si vyberie jednu z dvoch akcií na druhej karte a vykoná ju.

Teraz vykoná hornú akciu na prvej karte.



### Vykonalí ste všetky akcie, ktoré ste chceli?

Váš ťah teraz končí.

Položte dve karty, s ktorými ste hrali, obrázkom nahor vedľa svojej hromádky kariet. To je teraz vaša odkladacia hromádka kariet.

Veďte si ďalšie 2 karty tak, aby ste mali v ruke opäť 3 karty.

**Poznámka:** Pokiaľ je to váš posledný ťah, v ruke budete mať iba 2 karty.

### Čo znamenajú 3 akcie:



**Hniezdo:** Vyberte si jeden **dielik s hniezdom**, ktorý máte stále pred sebou. Umiestnite ho na **ľubovoľné neobsadené miesto na ostrove**, na ktorom práve stojí váš vták.



**Krík:** Otočte **2 dieliky s kríkom** zo stredu kruhu tak, aby ich všetci videli. Vyberte si jeden z nich a položte ho na **ľubovoľné neobsadené miesto na ostrove**, na ktorom práve stojí váš vták. Krík, ktorý ste nevybrali, otočte späť. Pokiaľ už nie sú k dispozícii žiadne kríky, nemôžete túto akciu vykonať.

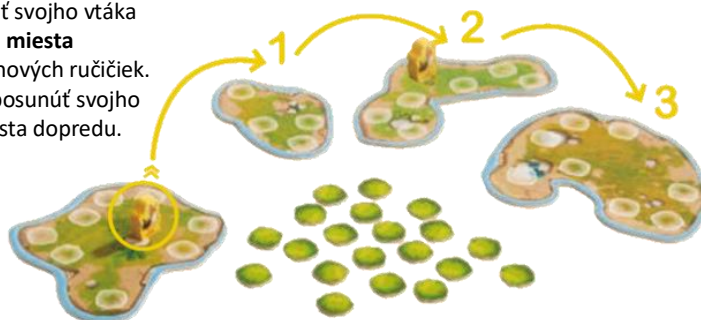


**Odlet: Hoďte kockou.** Padli na kocke čísla? Posuňte svojho vtáka v smere hodinových ručičiek o taký **počet miest, ktorý padol na kocke** (v rozmedzí, ktoré ukazuje kocka). Vždy si môžete ľubovoľne vybrať, o koľko miest svojho vtáka presuniete.

### Príklad:

Svenja hodila **1-3**

Môže posunúť svojho vtáka o **1, 2 alebo 3 miesta** v smere hodinových ručičiek. Rozhodla sa posunúť svojho vtáka o 2 miesta dopredu.



## Padla na kocke hviezdička?



Je to žolík.

Posuňte svojho vtáka v smere hodinových ručičiek **na ľubovoľné miesto** (maximálne jedno kolo). Na rovnakom mieste môže stáť viac vtákov.

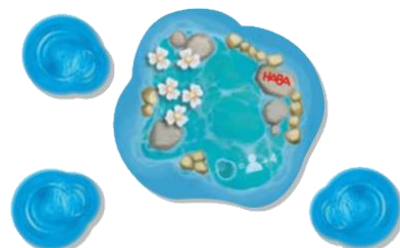
## Rybárske oblasti

Pokiaľ pri presune vtáka **prechádzate** jedným alebo viac rybárskymi oblasťami, vezmite si z **každej** oblasti ľubovoľný dielik s vodou. Pokiaľ váš ťah **končí** v rybárskej oblasti, vezmite si z neho **2** ľubovoľné dieliky s vodou.

Pokiaľ v rybárskej oblasti nie sú žiadne ďalšie dieliky s vodou, nemôžete si žiadny vziať.

Položte dieliky, ktoré ste zobrali, **obrázkom dole** vedľa svoje odkladacie hromádky.

Môžete sa na ne kedykoľvek pozrieť.



## Príklad:

Svenja hodila 3-5

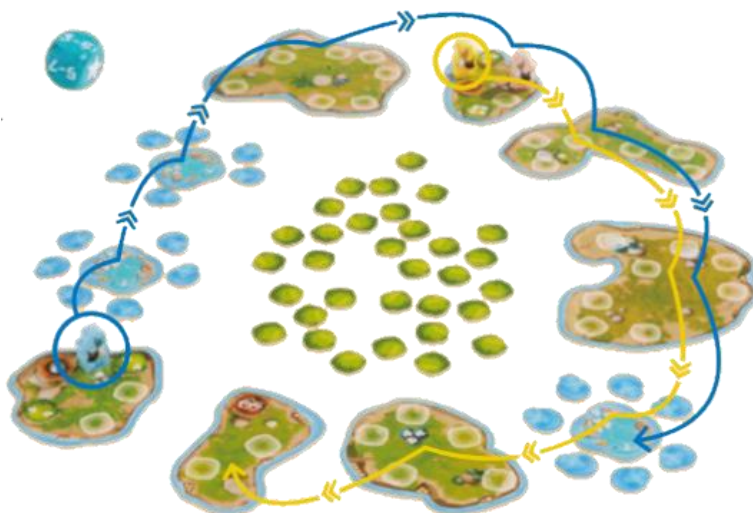
Posunie svojho vtáka o **5 miest dopredu**.

Prejde pritom jednu rybársku oblasť a vezme si z nej jeden dielik s vodou.

Leni hodila

Posunie svojho vtáka o **7 miest dopredu**.

Prejde pritom dve rybárske oblasti a zostane stáť na tretej rybárskej oblasti. Vezme si celkom 4 dieliky s vodou.



## Poznámka:

- Chcete vykonať akciu **hniezdo a/alebo krík**? Potom musíte stáť na ostrove s aspoň jedným neobsadeným **obľúbeným miestom**.
- Nemáte na svojom ostrove **žiadne neobsadené obľúbené miesta** alebo stojíte na **rybárskej oblasti**? Potom nemôžete vykonať ani jednu z týchto akcií.
- **Začali ste akciu?** V tom prípade nemôžete túto akciu vynechať alebo vykonať najskôr inú.

## Kedy hra končí?

Hra končí vo chvíli, keď všetci hráči zahrali **posledné dve karty, ktoré mali v ruke**.

Položte bodovaciu tabuľku doprostred kruhu a všetky svoje bodovacie vtáky napravo od 1.

Obíďte ostrovňý raj v smere hodinových ručičiek a **postupne bodujte jednotlivé miesta**. Je dobré umiestniť kocku na miesto, kde začínate bodovať, aby ste sa nesplietli.

Vždy, keď získate body, posuňte bodovacie vtáky o toľko políčok dopredu.

Pokiaľ **prekročíte 50**, vezmite si **mušľu** a otočte ju na **stranu s 50**.



Pokiaľ **prekročíte 100**, vezmite si **mušľu** a otočte ju na **stranu s 100**.



## Ako počítať body

### Komu patrí tento ostrov?

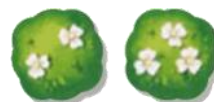
Zistite, kto má na **ostrove väčšinu**. Spočítajte celkový počet **mláďat** a **morských vtákov** vo svojej farbe.



- Máte **jasnú väčšinu**? Získavate **10 bodov**.
- Je medzi **dvomi farbami nerozhodný výsledok**? **Obaja získavate 5 bodov**.
- Je medzi **tromi (alebo viac) farbami nerozhodný výsledok**? **Nikto nezískava žiadne body**.

### Kvetiny pre každého!

Každý, kto má na **mieste** (ostrove alebo rybárskej oblasti) **aspoň jedného vtáka alebo mláďa**, získa **rovnaký počet bodov**, koľko je na danom mieste **kvetín**.



Započítavajú sa **všetky** kvetiny na danom mieste: ako tie **na ostrove**, tak **kvetiny rastúce v kríkoch**.

### Všetky moje ryby!

Stojí váš morský vták na rybárskej oblasti, kde sú ešte dieliky s vodou?

- Potom otočte **všetky** zostávajúce dieliky s vodou. Všetci hráči s vtákom v tejto rybárskej oblasti získajú jeden **bod za každú otočenú rybu**.



Nakoniec otočte dieliky s vodou, ktoré ste nazbierali. **Za každú rybu získavate ďalší bod navyše**.

### Hráč s najväčším počtom bodov víťazí!

V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč, ktorý má pred sebou menej rýb. Pokiaľ je aj napriek tomu výsledok nerozhodný, víťazí viac hráčov.

### Príklady počítania bodov:

Svenja a Leni získavajú **obe 5 bodov za kvetiny**.  
Obe tiež získavajú **3 body za ryby**.



David tiež nazbieral **6 dielikov s vodou s celkom 9 rybami**.  
Získava za to **9 bodov**.



Leni a David majú na tomto ostrove **rovnaký počet vtákov**.

**Obaja získajú 5 bodov** za ostrov. **Obaja tiež získajú 8 bodov za kvetiny** na ostrove.

David má na tomto ostrove **väčšinu**.

Získava **10 bodov** za ostrov.

On a Svenja získavajú **obaja 3 body za kvetiny** na ostrove.

David má na tomto ostrove **väčšinu**.

Získava **10 bodov** za ostrov.

On a Svenja získavajú **obaja 10 bodov za kvetiny** na ostrove.

Milé deti a rodičia, na stránke [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) sa môžete jednoducho informovať, či je možné doručiť chýbajúci dielik hry.

**Upozornenie:** Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti, hrozí nebezpečenstvo prehltnutia alebo vdýchnutia.