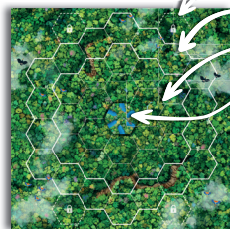




Flow

Neskrotné rieky

KOMPONENTY



1 hracia doska

4 uzamknuté políčka
vonkajší kruh
vnútorné kruhy
políčko 6 Prameňov



40 dielikov Riek



15 dielikov Brlohov



9 bodovacích
žetónov



5 žetónov Zvierat
každý s 3 tokenmi Brlohov a
1 žetónom Rezervácie

CIEĽ HRY

V hre Flow, každý z hráčov hrá za jeden z 10 ohrozených druhov Amazonského pralesa a snaží sa preň získať čo najväčšie Teritórium tým, že čo najšikovnejšie pospája bludisko riek.

PRÍPRAVA

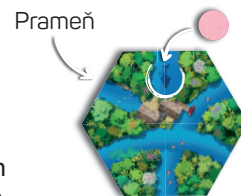
Zamiešajte zvlášť všetky dieliky Riek a všetky dieliky Brlohov obrátené lícom nadol a položte ich vedľa hracej dosky na dve kôpky. Žetóny Bodov položte vedľa nich.

Každý hráč si vyberie jeden žetón Zvierat spolu s 3 príslušnými tokenmi Brlohov a žetónom Rezervácie ich položí pred seba. Ďalej si každý hráč vezme 3 dieliky Rieky a 3 dieliky Brlohov z pripravených kôpok. Ostatné žetóny Zvierat s tokenmi Brlohov, Rezervačnými žetónmi a nepoužitými dieliky Brlohov môžete vrátiť do krabice.

PRIEBEH HRY

Vo svojom ťahu má hráč na výber z dvoch akcií:

- 1 Polož ľubovoľný zo svojich dielikov na ľubovoľné prázdne políčko hracej dosky (alebo na políčko obsadené tvojím žetónom Rezervácie). Výnimka: V prvom kole môžu hráči umiestňovať dieliky len vo dvoch vnútorných kruhoch hracej plochy, nie vo vonkajšom kruhu. Keď umiestniš dielik Rieky, vezmi si náhodne 1 nový dielik Rieky. Keď umiestniš dielik Brlohu, označ ho jedným zo svojich tokenov Brlohu. Nový dielik Brlohu si neberieš.



Token Brlohu sa umiestňuje na dielik Brlohu. Každý dielik Brlohu tiež obsahuje 1 Prameň

- 2 Umiestni svoj žetón Rezervácie na ľubovoľné prázdne políčko hracej dosky, čím si toto políčko rezervuješ pre seba do konca hry. Umiestnenie dielika na svoje rezervované políčko sa počíta ako ťah. Rezervačný token môžeš použiť len raz za hru.

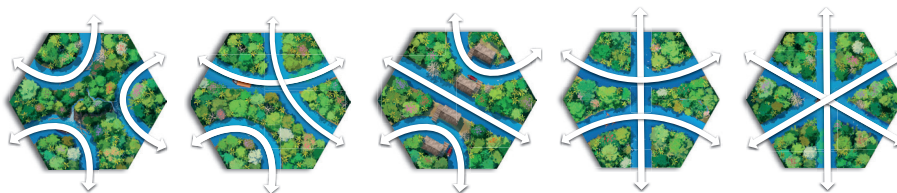
Po vykonaní jednej z týchto akcií je na rade ďalší hráč. V prípade, že nemôžeš urobiť žiadnu z akcií, pretože všetky zostávajúce políčka plochy sú obsadené Rezerváciami iných hráčov, strácaš ťah.



TERITÓRIÁ

Vždy keď sa ľubovoľná kombinácia Brlohov, Riek a Prameňov spojí do súvislého prúdu, vznikne Teritórium. Po priložení nového dieliku vždy skontroluj, či nevznikli nové Teritória, prípadne pridel získané body.

“Súvislý prúd” vždy prechádza dielikmi pozdĺž Rieky, s ktorou na dielik prišiel. V miestach, kde sa rieky križujú, pokračuje prúd v každej z nich samostatne. Smer súvislého prúdu v dielikoch je naznačený vpravo:



Existujú 4 spôsoby ako vytvoriť uzavretú rieku, teda Teritórium:

- 1 Rieka - Brloh spojený s Prameňom. Majiteľ Brlohu zaň získa **+D*** bodov.
- 2 Dvojitá Rieka - Brloh spojený s Brlohom. Majiteľ každého z Brlohov zaň získa **+D*** bodov. Ak obidva Brlohy patria rovnakému hráčovi, získa spolu **+2D*** bodov.

* D = dĺžka Teritória, to znamená počet dielikov, cez ktoré Teritórium prechádza, vrátane oboch koncov a viackrát prejdejších dielikov (každý prechod Rieky dielikom sa počíta za 1 bod).

Dvojitá Rieka - 6 bodov (2*dĺžka) pre bieleho hráča.

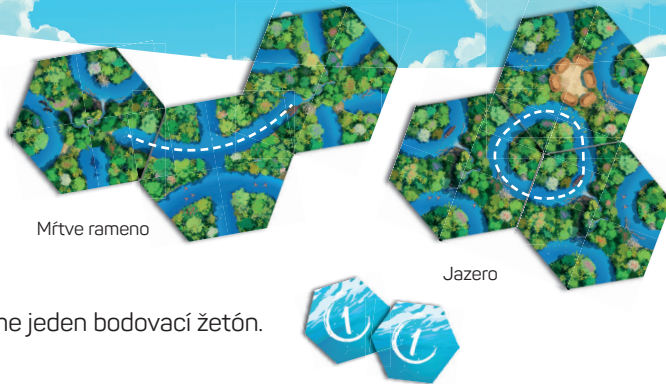
Zatiaľ žiadne Teritórium, prúd nesmeruje ku Prameňu ani inému Brlohu.

Rieka - 6 bodov (=dĺžka od Brlohu po Prameň) pre ružového hráča.

Zatiaľ žiadne Teritórium, prúd nesmeruje ku Prameňu ani inému Brlohu.

- 3 Mŕtve rameno - Prameň spojený s Prameňom.
Hráč ktorý spojil Pramene získa +1 bod.

- 4 Jazero – Rieky spojené súvislým prúdom do slučky.
The player who placed the last tile receives +1 point.



Body získané za Brlohy sa počítajú na konci hry.
Za vytvorenie každého 1-bodového Teritória si hráč vezme jeden bodovací žetón.

KONIEC HRY

Hra končí keď je celá hracia doska vyplnená dielikmi a bez žetónov Rezervácií (okrem stredového políčka s Prameňmi a 4 zamknutých políčok pre pokročilých). Hráči si spočítajú body za Teritória, ktoré obsadili svojimi Brlohy a k nim pripočítajú body z bodovacích žetónov ktoré získali. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. V prípade remízy rozhoduje veľkosť najdlhšieho Teritória.

VARIANTY HRY (STRATEGICKÁ / PRE 2 HRÁČOV / PRE 5 HRÁČOV)

V strategickej variante hry má každý hráč vo svojom ťahu 2 akcie, teda môže umiestniť 2 dieliky (Rieku alebo Brloh) alebo umiestniť v tom istom ťahu dielik a Rezerváciu. Táto varianta je vhodná najmä pre hru 2 hráčov. Pre hru 4 a 5 hráčov sú súčasťou hracej plochy aj 4 políčka označené zámkom - je tak zaručené, že každý hráč môže umiestniť rovnaký počet dielikov.



POVODIE AMAZONKY



Amazónsky riečny systém pozostáva z tisícok tokov, vrátane preslávenej Amazonky. Táto jedinečná sieť riek obklopuje množstvo rôznych biotopov, ako sú záplavové planiny, riečne brehy, bažiny, sladkovodné jazerá a mangrovové lesy. Táto vysoká úroveň rozmanitosti je jedným z dôvodov, prečo je povodie Amazonky domovom neuveriteľného počtu druhov zvierat a rastlín. Odhaduje sa, že v tejto oblasti žije asi 10 % svetových druhov. Informácie o živočíšnych druhoch v hre nájdete na štyroch stranách dna krabice.

Bohužiaľ, tieto cenné biotopy sú pod značným tlakom v dôsledku ľudskej činnosti. Odlesňovanie, výstavba priehrad a úniky chemikálií spôsobujú akútne ohrozenie mnohých živočíšnych a rastlinných druhov. Ochrana týchto riek a ich biotopov je rozhodujúca pre zachovanie biodiverzity regiónu a zmiernenie účinkov zmeny klímy. Je v našom záujme zachovať tento prírodný zázrak.

Flow

Neskratné rieky

**NERO
GAMES**

Autor

Nero | Ondrej Sova
nero@nerogames.sk
<https://nerogames.sk>



Vydavateľ

Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

ihrysko

Distribútor pre SR

iHRYsko
info@ihrysko.sk
www.ihrysko.sk

Preklad
Ondrej Sova

Ilustrácie
Victor Sales

Design
Marc Dür



TREECERATOPS



Treeceratops predstavuje kreatívne, udržateľné produkty navrhnuté vo Švajčiarsku. S citom pre detail sa snažíme vyvíjať produkty s prírodnou tematikou, do ktorých sa používatelia môžu úplne ponoriť.



Treeceratops představuje kreativní, udržitelné produkty navržené ve Švýcarsku. S citem pro detail se snažíme vyvíjet produkty s přírodní tematikou, do kterých se uživatelé mohou naprosto ponořit.



Viac produktov nájdete v našom obchode. Naskenujte QR kód alebo navštívte stránku www.treecer.com