

PURA VIDA



piatnik.com

 8+
 2-4
 30'



PURA VIDA



Flora und Fauna in den Nationalparks von Costa Rica! Ein kniffliges Plättchen-Legespiel von Ralf zur Linde & Carsten Rohlfs

Pura Vida – das pure Leben – ist nicht nur das Lebensmotto in Costa Rica, sondern steht auch für die enorme Artenvielfalt des Landes und das ausgewiesene Ziel, im Einklang mit der Natur und Tierwelt zu leben. Dabei leisten auch die rund 30 Nationalparks, die etwa ein Viertel der Fläche Costa Ricas ausmachen, einen wichtigen Beitrag zum Schutz der Biodiversität. Hier lassen sich alle erdenklichen Lebensräume entdecken: Von dichten Regen- und Mangrovenwäldern über steinige Vulkane bis hin zu Trockensavannen und sandigen Küstenregionen. Genauso vielseitig präsentiert sich die Tierwelt: Hier leben Tukane, Faultiere, Schlangen, Schmetterlinge – und nicht zuletzt die für das Land so ikonischen Rotaugenlaubfrösche. Als Ranger seid ihr bemüht, in den zahlreichen Naturparks für einen ausgewogenen Tierbestand zu sorgen. Dabei ist die besondere Herausforderung, die individuellen Bewegungsrichtungen der Tiere zu berücksichtigen. Trotz zahlreicher kniffliger Entscheidungen werdet ihr aber auch das fröhlich-entspannte Lebensgefühl Costa Ricas kennenlernen – Pura Vida!

SPIELINHALT



75 Plättchen,

jedes Plättchen zeigt einen von fünf verschiedenen Lebensräumen und zusätzlich eines von fünf verschiedenen Tieren



4 Ranger,

in unterschiedlichen Farben



4 Punktesteine,

in unterschiedlichen Farben



1 Spielplan



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, als Erstes 20 Punkte zu erreichen, indem ihr Plättchen taktisch klug auswählt und damit eure Nationalparks erweitert. Wer dabei auch die Biodiversität berücksichtigt, hat am Ende die Nase vorn.

Piatnik Spiel Nr. 673597

© 2025 Piatnik - printed in Austria



piatnik.com



SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel die Plättchen vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Nehmt euch alle jeweils **1 Ranger** und **1 Punktstein** derselben Farbe. Den Punktstein legt ihr auf das erste Feld der Punkteleiste (0) im unteren Teil des Spielplans.
3. Mischt alle **Plättchen** und bildet daraus mehrere verdeckte Stapel, die ihr neben dem Spielplan bereitlegt. Teilt allen jeweils 1 Plättchen aus, das ihr offen vor euch als Beginn eures **Nationalparks** auslegt. Deckt nun von beliebigen Stapeln 1 Plättchen nach dem anderen auf und legt sie offen und dem Uhrzeigersinn folgend auf die **12 Felder** auf dem Spielplan. Dies ist der **Pfad**.
Hinweis: Auf das Startfeld legt ihr kein Plättchen.
4. Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie stellt ihren **Ranger** auf den Kreis am Startfeld, der mit der Zahl „1“ gekennzeichnet ist. Alle anderen stellen ihre Ranger reihum auf die restlichen Kreise am Startfeld.
5. Legt überzählige Ranger und Punktsteine zurück in die Schachtel.



Spielaufbau bei 3 Personen

SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.
Wenn du am Zug bist, führst du **eine** der zwei folgenden **Aktionen** aus:

A. TIERE AUSWILDERN oder **B. RASTEN**



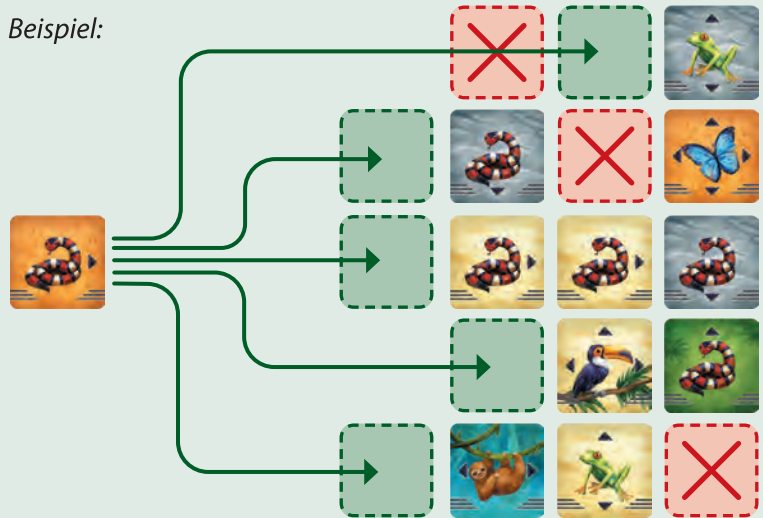
Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug, sofern ihr Ranger nicht bereits „rastet“.

A. TIERE AUSWILDERN

Ziehe mit deinem Ranger dem Uhrzeigersinn folgend auf ein **beliebiges Feld** des *Pfades*, **auf dem ein Plättchen liegt**. Nimm dir das entsprechende Plättchen und stelle deinen Ranger auf das nun leere Feld. Lege das erhaltene Plättchen offen an ein Plättchen in deinem *Nationalpark* an. Beachte dabei:

- Du musst neue Plättchen immer **waagrecht** oder **senkrecht** an bereits ausliegende Plättchen in deinem Nationalpark anlegen.
- Die **Pfeile** auf den Plättchen zeigen an, von welcher Seite (links, rechts, oben, unten) du das Plättchen anlegen musst. Dabei musst du das Plättchen immer **von außen** in deinem *Nationalpark* anlegen. Sind auf dem Plättchen mehrere Pfeile abgebildet, darfst du eine Seite davon wählen.
- **Wichtig:** Du darfst das Plättchen **nicht drehen!** Lege es so an, dass sich die Bodenmarkierung immer am unteren Plättchenrand befindet.

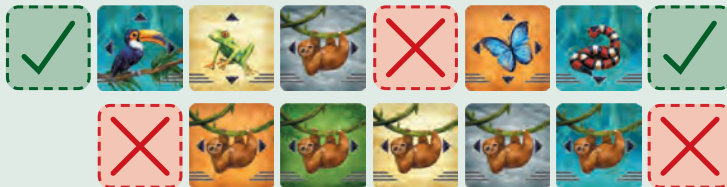
Beispiel:



Die Schlange mit dem Pfeil auf der rechten Seite musst du von **links** in deinem Nationalpark anlegen. Auf die rot markierten Stellen darfst du das Plättchen nicht legen, weil du es hier von anderen Seiten anlegen müsstest und nicht von links, wie der Pfeil anzeigt.

- **Achtung:** In deinem Nationalpark dürfen beliebig viele Plättchen liegen, aber jeweils nur **maximal 5 Plättchen waagrecht oder senkrecht direkt (!) nebeneinander**.

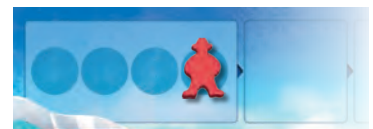
Beispiel:



Auf die rot markierten Stellen darfst du kein Plättchen mehr legen, da sonst mehr als 5 Plättchen direkt nebeneinander liegen würden. Auf den grün markierten Stellen ist es erlaubt.

B. RASTEN

Ziehe mit deinem Ranger auf das Startfeld und **lege** ihn auf einen freien Kreis, statt ihn aufrecht hinzustellen. So zeigst du an, dass du „rastest“ und bis zum Rundenende **keine Aktion** mehr ausführst.



Wichtig: Wer als Erstes das Startfeld erreicht, legt seinen Ranger auf den Kreis mit der Zahl „1.“. Alle anderen, die später das Startfeld erreichen, stellen ihre Ranger dem Uhrzeigersinn folgend auf die anderen Kreise.

BIODIVERSITÄT:

Jedes Mal, wenn du ein Plättchen in deinen *Nationalpark* legst, prüfst du, ob du durch das **gerade angelegte Plättchen** eines der **Kriterien für Biodiversität** erfüllst und dafür Punkte erhältst:



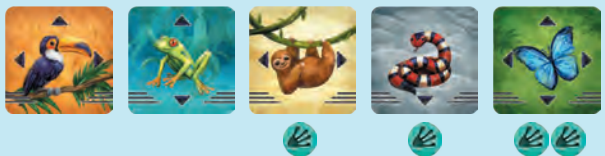
Kriterium A:

Für **3/4/5** waagrecht oder senkrecht direkt nebeneinander liegende Plättchen mit **unterschiedlichen Tieren**, aber **demselben Lebensraum** erhältst du **2/2/3 Punkte**.



Kriterium B:

Für **3/4/5** waagrecht oder senkrecht direkt nebeneinander liegende Plättchen mit **unterschiedlichen Lebensräumen**, aber **demselben Tier** erhältst du **2/2/3 Punkte**.



Kriterium C:

Für **3/4/5** waagrecht oder senkrecht direkt nebeneinander liegende Plättchen mit **unterschiedlichen Tieren** und **unterschiedlichen Lebensräumen** erhältst du **1/1/2 Punkte**.

Ziehe deinen Punktestein auf der Punkteleiste entsprechend den erhaltenen Punkten nach vorne.

Hinweis: Es ist auch möglich, dass du durch das Anlegen eines Plättchens zwei Kriterien gleichzeitig (waagrecht und senkrecht) erfüllst und dafür Punkte erhältst!

Beispiel:



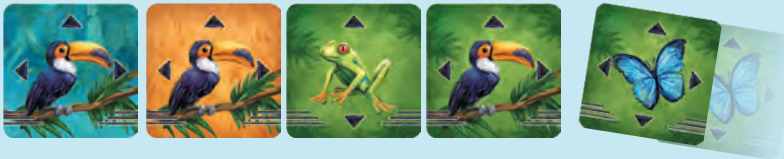
Du legst einen Schmetterling mit Savannen-Lebensraum waagrecht in deinem Nationalpark an, in dem bereits zwei Schmetterlinge mit unterschiedlichen Lebensräumen direkt nebeneinander liegen. Du erhältst dafür 2 Punkte.

In einem späteren Zug legst du einen weiteren Schmetterling waagrecht an, diesmal mit Vulkan-Lebensraum. Du erhältst dafür 2 weitere Punkte.



Wichtig: Beim Punkten musst du immer **alle** direkt nebeneinander liegenden Plättchen berücksichtigen, wobei diese alle demselben Kriterium für Biodiversität entsprechen müssen.

Beispiel:



In diesem Fall erhältst du für das Anlegen des Schmetterlings **keine Punkte**, da nicht alle 5 Plättchen demselben Kriterium für Biodiversität entsprechen.

RUNDENENDE

Sobald alle ihre Ranger auf das Startfeld gezogen (und hingelegt) haben, endet die Runde.

1. Räumt alle noch übrigen Plättchen vom *Pfad* ab und legt sie zurück in die Schachtel.
2. Deckt nacheinander 12 neue Plättchen von den Stapeln auf und legt sie offen und dem Uhrzeigersinn folgend auf die 12 Felder des *Pfades*.
3. Stellt alle Ranger wieder auf. Wer auf dem Kreis mit der Zahl „1.“ steht, beginnt die neue Runde.



SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- A. Jemand erreicht oder überschreitet mit seinem Punktestein das **Feld 20** auf der Punkteleiste. In diesem Fall dürfen **alle anderen** noch genau 1 Aktion ausführen.
- B. Ihr könnt beim Rundenende den *Pfad* nicht mehr vollständig mit 12 neuen Plättchen auffüllen. In diesem Fall endet das Spiel sofort.

Es gewinnt, wessen Punktestein auf der Punkteleiste am weitesten vorne liegt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die weniger Plättchen in ihrem *Nationalpark* liegen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wenn ihr zu „Pura Vida“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



/PiatnikSpiele



/piatnik_spiele



/PiatnikSpiele

 8+
 2-4
 30'



PURA VIDA



Flora and fauna in Costa Rica's national parks! A tricky tile placement game by Ralf zur Linde & Carsten Rohlf

Pura Vida – pure life – is not only the motto for Costa Rica's way of life, but also refers to the country's enormous biodiversity and its stated goal of living in harmony with nature and the animal world. As a ranger, you strive to create a balanced biodiversity in the national parks, where you even have to factor in the individual directions the animals are moving in.

You can discover all kinds of different habitats here such as dense rainforests and mangrove swamps, as well as rocky volcanoes, dry savannahs, and sandy coastal regions. The wildlife is just as varied: toucans, sloths, snakes, butterflies and, last but not least, the country's iconic red-eyed tree frogs.

As a ranger, you're responsible for maintaining a balanced animal population in the numerous nature parks. Your main challenge is to manage the directions in which the animals move. Despite the many tough decisions, you'll also learn about the happy, relaxed way of life in Costa Rica – Pura Vida!

CONTENTS:



75 tiles,

with each tile showing one of 5 different habitats
and one of 5 different animals.



4 rangers,

in different colours



4 score tokens,

in different colours



1 game board



1 rulebook

GOAL OF THE GAME

The goal is to be the first to reach 20 points by tactically selecting tiles and using them to expand your national parks. Players who increase biodiversity will come out on top.

Piatnik game no. 673597

© 2025 Piatnik, Vienna - printed in Austria



piatnik.com



SETUP

Carefully press out the tiles from the tile sheet at the start of the game.

1. Place the **game board** in the middle of the table.
2. Each player takes **1 ranger** and **1 score token** of the same colour. Place your **score token** on the first space of the score track (0) at the bottom of the game board.
3. Shuffle all the **tiles** and form several face-down piles, placing them next to the game board. Deal **1 tile** each to all players, who place them face up in front of them to mark the start of their **national park**. Now reveal 1 tile after the other from any pile and in a clockwise pattern place each tile face up on the game board's **12 spaces**. This creates the **path**.
Note: Do not place a tile in the starting area.
4. Choose the starting player. They place their **ranger** on the circle marked '1' in the starting area. Everyone else places their rangers on the remaining circles in the starting area.
5. Return any surplus rangers and score tokens to the box.



Setup – 3 Players

HOW TO PLAY:

A game consists of several rounds. Play proceeds in clockwise order. On your turn, you perform **one** of the following two **actions**:

A. RELEASE ANIMALS INTO THE WILD or **B. REST**



It is now the next player's turn in clockwise order, unless their ranger is already 'resting'.

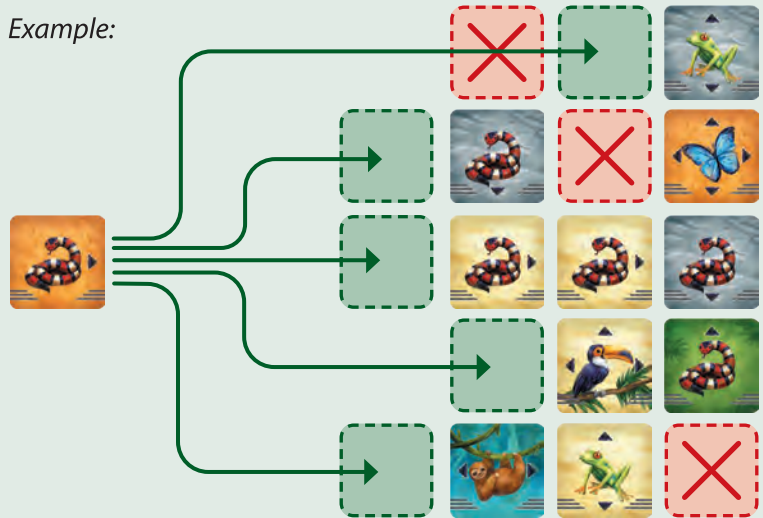
A. RELEASE ANIMALS INTO THE WILD

Move your ranger clockwise onto **any space** on the *path with a tile on it*. Take that tile and place your ranger on the now empty space. Place the tile you received face up next to a tile in your *national park*.

Note:

- You must always place new tiles **horizontally** or **vertically** next to tiles already in your *national park*.
- The arrows on the tiles show the direction from which (left, right, up, down) you must place your tile in your *national park*. You must always place the tile in your *national park* so that it is coming **from the outside**. If there are multiple arrows on the tile, you may choose any of these directions.
- Important:* You are not allowed to rotate the tile! Place it in your *national park* so that the ground markings are always at the bottom.

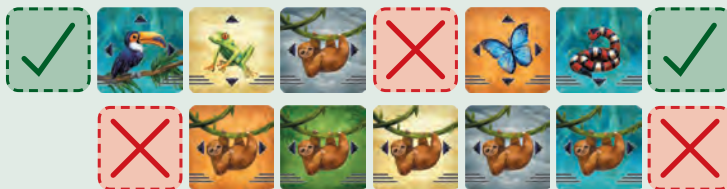
Example:



*This snake has a right-pointing arrow. Therefore you must insert it **from the left**. You cannot place the tile on the red spaces, because these are only accessible from other sides of your park, not from the left side, as dictated by the arrow.*

- Caution:** There is no limit to the number of tiles you can place in your national park, but there **must never be more than 5 tiles directly adjacent to each other horizontally or vertically!**

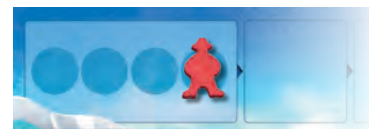
Example:



You cannot place a tile on the red spaces because there would then be more than 5 tiles directly next to each other. You can place tiles on the green spaces.

B. REST

Place your ranger in the starting area and **lay** them on an empty circle instead of standing them upright. This shows you are 'resting' and will not take any **further action** until the end of the round.



Important: The first player to reach the starting area places their ranger on the circle marked '1'. When other players later rest and therefore reach the starting area they place their rangers on the remaining circles, filling them from right to left so that play can proceed smoothly clockwise in the next round.

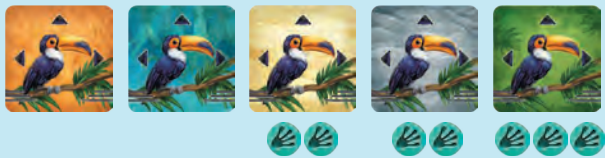
BIODIVERSITY:

Each time you place a tile in your *national park*, check whether **the tile you just played** fulfils **biodiversity criteria**. You will score points if it does:



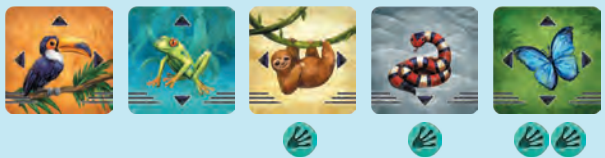
Criteria A:

You receive **2/2/3** points for **3/4/5** horizontally or vertically adjacent tiles with **different animals** but the **same habitat**.



Criteria B:

You receive **2/2/3** points for **3/4/5** horizontally or vertically adjacent tiles with **same animal** but **different habitats**.



Criteria C:

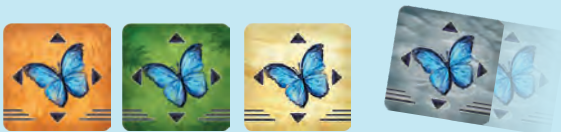
You receive **1/1/2** points for **3/4/5** horizontally or vertically adjacent tiles with **different animals** and **different habitats**.

Note: You can also fulfil two criteria simultaneously (horizontally and vertically) with your tile placement and get the points for both criteria! Move your score token forward on the score track based on the points you receive.

Example:



You place a butterfly with a savannah habitat horizontally in your national park, where there are already two butterflies with different habitats. You receive 2 points for this.

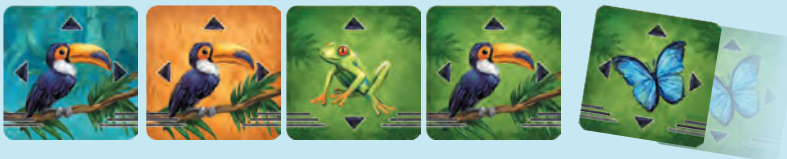


In a later game turn, you add another butterfly horizontally, this time with a mangrove habitat. You receive 2 extra points for this.



Important: You must always factor in all the tiles directly next to each other when scoring!

Example:



You receive **zero points** for adding the butterfly here because the 5 tiles do not meet any biodiversity criteria.

END OF A ROUND:

Once all players have reached the starting area with their rangers (and laid them down), the round ends.

1. Clear all remaining tiles from the *path* and put them back in the box.
2. Reveal 12 new tiles from the piles one after the other and place them face up in a clockwise pattern on the 12 spaces of the *path*.
3. Make the rangers stand up again. The player whose ranger ended the last round on space '1' of the starting area starts the new round.



END OF THE GAME:

The game can end in one of two ways:

- A. A player gets to or passes **space 20** with their score token on the score track. In this case, **all the other players** may still perform exactly 1 action.
- B. At the end of the round, you can no longer completely refill the *path* with 12 new tiles. In this case, the game ends immediately.

The winner is the player whose score token is the furthest ahead on the score track.

In case of a tie, the person who has fewer tiles in their *national park* wins.

If there is still a tie, the tied players share the victory.

If you have any questions or suggestions about 'Pura Vida', please contact: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna, or at info@piatnik.com



Warning! Not suitable for children under age 3. Contains small parts that may be a choking hazard. Risk of suffocation. Please keep this address.

Follow us on:



/PiatnikSpiele



/piatnik_spiele



/PiatnikSpiele

 8+
 2-4
 30'



PURA VIDA



Découvrez la faune et la flore du Costa Rica ! Un jeu malin de placement de tuiles, de Ralf zur Linde & Carsten Rohlf

Pura Vida – la vie à l'état pur – n'est pas seulement la devise du Costa Rica. Cette phrase évoque également l'incroyable diversité que l'on retrouve dans ce pays et l'objectif annoncé : vivre en harmonie avec la nature et les animaux qui l'habitent. Plus de 30 parcs naturels y sont représentés, couvrant près d'un quart de la surface du pays, une contribution importante à la protection de la biodiversité. En les explorant, vous y découvrirez tous les habitats possibles et imaginables : des denses forêts vierges aux larges étendues de mangroves, en passant par des volcans rocailloux, de la savane sèche et des régions côtières sablonneuses. La faune qui y vit est tout aussi variée : on y trouve toucans, paresseux, serpents et papillons, mais surtout la mascotte du pays : la célèbre rainette aux yeux rouges. En tant que garde forestier, vous vous efforcez de veiller à l'équilibre de la faune au sein des nombreux parcs naturels. Vous devez donc optimiser vos parcs tout en respectant les déplacements individuels de chaque animal. Malgré la difficulté de la tâche, vous découvrirez, à votre tour, la joie de vivre, propre au Costa Rica : Pura Vida!

CONTENU :



75 tuiles,

chaque tuile représente un des cinq biotopes différents ainsi que l'un des cinq animaux différents.



1 plateau de jeu



4 rangers

de couleurs différentes



4 marqueurs de score

de couleurs différentes



1 livret de règles

OBJECTIF DU JEU :

L'objectif du jeu est d'être le premier à obtenir 20 points, en plaçant habilement ses tuiles pour valoriser au mieux son parc naturel, mais en tenant également compte de la biodiversité!



PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Avant la première partie, retirez délicatement les tuiles des plaques cartonnées.

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
2. Donnez **1 ranger** et **1 marqueur de score** à chaque joueur. Placez les marqueurs de score sur la première case (0) de la piste de score, au bas du plateau de jeu.
3. Mélangez toutes les **tuiles** et formez plusieurs piles face cachée que vous placez à côté du plateau de jeu. Chaque joueur pioche **1 tuile**, qu'il place devant lui face visible, formant ainsi le premier élément de son **parc naturel**. Piochez l'une après l'autre des tuiles des piles de votre choix et placez-les les unes à la suite des autres sur les **12 cases** du plateau de jeu en respectant le sens horaire. Vous formez ainsi le **chemin**.
Important : Ne placez aucune tuile sur la case de départ.
4. Désignez un premier joueur. Il place son **ranger** sur le cercle numéroté « 1 » de la case de départ. Les autres joueurs placent leurs rangers sur les cercles restants de la case de départ.
5. Remettez les rangers et marqueurs de score restants dans la boîte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule en plusieurs manches. L'alternance des tours s'effectue dans le sens horaire. À ton tour, effectue l'**une** des deux **actions** suivantes :

A. Relâcher un animal OU **B. Se reposer**

C'est ensuite au tour du joueur suivant en sens horaire dont le ranger ne s'est pas encore « reposé ».

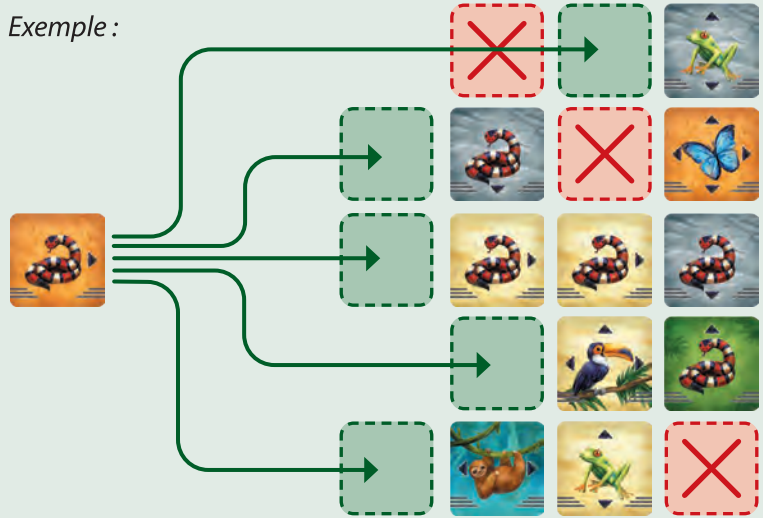


A. Relâcher un animal

En suivant le sens horaire, déplace ton ranger sur une **case de ton choix** du *chemin où se trouve une tuile*. Retire cette tuile et installe ton ranger sur la case désormais vide. Place cette tuile dans ton *parc naturel* à côté d'une autre tuile. Respecte bien les conditions suivantes :

- Une nouvelle tuile doit toujours être placée de manière orthogonalement adjacente à une autre tuile du *parc naturel*.
- La **flèche** indiquée sur la tuile indique le sens (gauche, droite, au-dessous, au-dessus) dans lequel tu dois placer cette tuile. Tu dois toujours placer les tuiles **depuis l'extérieur** de ton *parc naturel*. Si plusieurs flèches apparaissent sur la tuile, tu peux choisir le côté par lequel tu places celle-ci.
- **Important : Ne retourne pas** les tuiles ! Celles-ci ont un sens de lecture (les traits horizontaux dans le bas) et tu dois toutes les placer dans le bon sens.

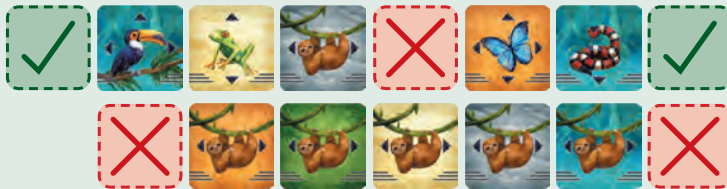
Exemple :



Le serpent indique une flèche du côté droit. Tu dois le placer **à gauche** de ton *parc naturel*. Les emplacements rouges barrés indiquent les emplacements où tu ne peux pas placer le serpent, car tu dois atteindre tes emplacements par le côté et toujours placer ta tuile adjacente à une autre.

Attention : Tu peux placer les tuiles de ton choix dans ton *parc naturel*, mais **jamais plus de 5 adjacentes sur une même ligne ou colonne !**

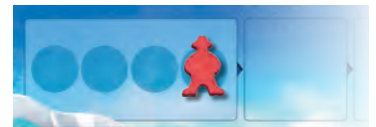
Exemple :



Les emplacements rouges barrés indiquent les emplacements où tu ne dois pas placer ta tuile, car il y aurait alors une ligne de plus de 5 tuiles consécutives. Les emplacements verts indiquent les emplacements où tu peux placer ta tuile.

B. Se reposer

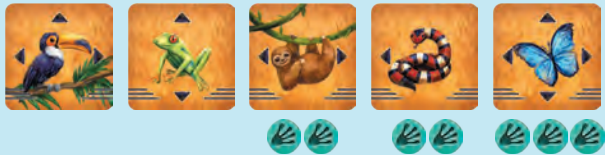
Déplace ton ranger sur la case de départ, en l'**allongeant** sur le premier cercle libre disponible en partant de la droite. Ainsi, ton ranger « se repose » et **ne peut plus faire d'action** lors de cette manche.



Important : Le premier à retourner sur la case de départ place son ranger sur le cercle numéroté « 1 ». Les joueurs suivants placent leurs rangers sur les cercles suivants.

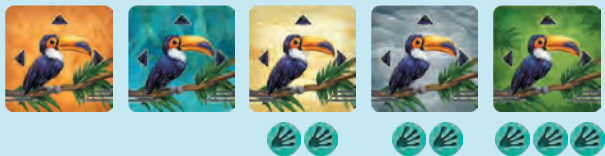
BIODIVERSITÉ :

À chaque fois que tu places une tuile dans ton *parc naturel*, vérifie si les tuiles de celui-ci **remplissent un ou plusieurs critères de la biodiversité** et reçois alors les points correspondants :



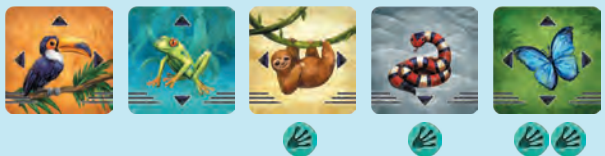
Critère A:

Pour **3/4/5** tuiles orthogonalement adjacentes indiquant des **animaux différents**, mais vivants dans le **même biotope**, tu reçois **2/2/3** points.



Critère B:

Pour **3/4/5** tuiles orthogonalement adjacentes indiquant les **mêmes animaux**, mais vivant dans un **biotope différent**, tu reçois **2/2/3** points.



Critère C:

Pour **3/4/5** tuiles orthogonalement adjacentes indiquant des **animaux différents** vivant dans des **biotopes différents**, tu reçois **1/1/2** points.

Conseil : Lors de la pose d'une tuile, il est possible que deux critères soient validés en même temps (l'un horizontalement et l'autre verticalement). Dans ce cas, récupère des points pour les deux. Déplace le **marqueur de score** du nombre de points correspondant sur la piste de score.

Exemple :



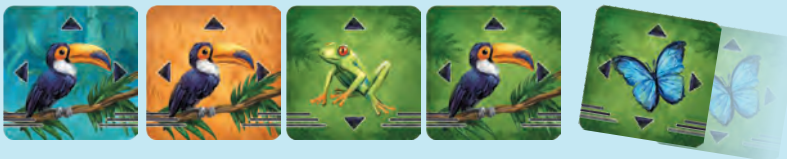
*Tu poses un Papillon vivant dans le biotope de la Savane dans une ligne de ton parc naturel.
Tu reçois 2 points.*

*Lors d'un tour suivant, tu places un nouveau Papillon, vivant cette fois dans un biotope de Mangrove.
Tu reçois donc 2 points supplémentaires*



Important : Tu dois considérer **toutes** les tuiles adjacentes pour le décompte des points, tu ne peux pas en choisir seulement certaines et en oublier d'autres !

Exemple :



Ici, tu ne reçois **aucun point** pour le Papillon que tu as posé, car les 5 tuiles ne respectent aucun des critères de la biodiversité.

FIN DE MANCHE :

Lorsque tous les rangers ont été déplacés (et couchés) sur un cercle de la case de départ, la manche prend fin.

1. Ramassez toutes les tuiles restantes du *chemin* et remettez-les dans la boîte.
2. Piochez 12 nouvelles tuiles à partir des piles de tuiles et placez-les face visible en sens horaire sur les 12 cases du *chemin*.
3. Relevez tous les rangers. Le ranger posé sur le cercle numéroté « 1 » démarre la nouvelle manche. Le tour continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre après lui.



FIN DE PARTIE :

Une partie peut s'achever de deux manières différentes :

- A. Un joueur atteint ou dépasse la **case 20** de la piste de score avec son marqueur de score. Dans ce cas, les **autres joueurs** jouent encore chacun 1 action.
- B. À la fin d'une manche, vous ne pouvez plus remplir entièrement le chemin de 12 nouvelles tuiles. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement.

Le vainqueur est le joueur dont le marqueur de score se trouve le plus loin sur la piste de score.

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le moins de tuiles dans son parc naturel remporte la partie.

Si l'égalité subsiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Pour toute question ou remarque sur le jeu Pura Vida, contactez-nous à l'adresse suivante :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Vienne, ou à info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient de petites pièces. Risque d'étouffement !
Conserver l'adresse.

Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous sur :



WilsonJeux



WilsonJeux



WilsonJeux

 8+
 2-4
 30'



PURA VIDA



**Flóra és fauna Costa Rica nemzeti parkjaiban!
Ralf zur Linde és Carsten Rohlfs lapkalerakójátéka.**

„Pura Vida!” – tiszta élet - így köszöntik egymást az emberek Costa Ricán. Ezen kívül az ország biológiai sokféleségét, a természettel és a vadon élő állatokkal való harmonikus együttélést is jelenti! A 30 nemzeti park, amely Costa Rica területének körülbelül egy-egyedét teszi ki, szintén jelentősen hozzájárul a biológiai sokféleség védelméhez.

Élőhelyek: itt felfedezheted az összes elképzelhető tájat a sűrű esőerdőktől és a mangrove erdőktől indulva a köves vulkánokon át, a száraz szavannáig, a homokos part menti régiókig.

Az állatvilág: ugyanolyan változatos, mint a táj - tukánok, lajhárok, kígyók, pillangók élnek itt - és végül, de nem utolsósorban a vörös szemű levelibékák, amik ikonikus jelképei az országnak.

Vadórként megpróbálsz kiegyensúlyozott állatpopulációt létrehozni a természeti parkokban. Különleges kihívás az állatok vonulási irányának figyelembevétele. Számos okos döntés hozhatsz és megismerheted Costa Rica vidám és nyugodt életmódját is - Pura Vida!

A JÁTÉK TARTALMA:



75 lapka,

mindegyik lapka öt különböző táj egyikét és öt különböző állat egyikét mutatja.



4 vadór,

négy különböző színben



4 pontjelölő,

négy különböző színben



1 játéktábla



1 játékleírás

A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célod, hogy elsőként szerezz 20 pontot. Ehhez taktikusan kell kiválasztanod és elhelyezned a nemzeti parkokban a lapkákat. Aki a legeredményesebben veszi figyelembe a biológiai sokféleséget, az lesz a győztes.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki az alkatrészeket a kartonokból.

1. Fektesse a **játéktáblát** az asztal közepére.
2. Vegyetek el **1 vadórt** és **1 azonos színű pontjelölőt**. Helyezzétek a **pontjelölőket** a játéktábla pontsávjának 0 mezőjére.
3. Keverjétek meg a **lapkákat**, és alakítsatok ki belőlük több lefordított paklit, majd ezeket tegyék a játéktábla mellé. Vegyetek el fejenként **1 lapkát**, és tegyék felfordítva magatok elé a **nemzeti parkjaitok** kezdeteként. Fordítsatok fel egymás után lapkákat, és helyezzétek felfelé fordítva az óramutató járásával megegyező irányban a **játéktábla 12 helyére**. Ez az **út**.
Megjegyzés: A kezdőmezőre nem kell lapkát tenni.
4. Válasszatok egy kezdőjátékost, aki a **vadórét** a rajtmezők jobb oldali körére állítja, amelyet „1” jelöl. A többiek a rajtmezők többi körére állítják a vadóereiket.
5. A felesleges vadóroket és pontjelölőket tegyék vissza a dobozba.



A játék felépítése 3 játékosnál

A JÁTÉK MENETE:

A játék több fordulóból áll. Az óramutató járásával megegyező irányban játszatok. Amikor rád kerül a sor, tedd a következők **egyikét**:

A. ENGEDJ SZABADON EGY ÁLLATOT vagy **B. PIHENJ**



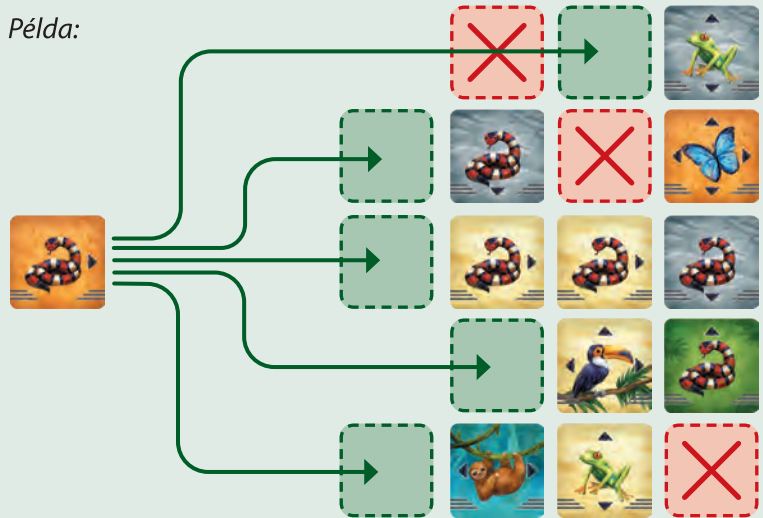
Ezek után a következő játékos kerül sorra.

A. AZ ÁLLATOK SZABADON ENGEDÉSE

Léptesd a vadőröd az óramutató járásával megegyező irányba az út **bármelyik** pontjára, **ahol lapka található**. Vedd fel a lapkát és állítsd a vadőrödet a most megüresedett helyre. A lapkát fektesd felfordítva a *nemzeti parkodra*. A következő szabályokkal:

- Az **új lapkát** mindig **vízszintesen vagy függőlegesen** kell odahelyezned egy *parkodban* már **meglévő** lapkához.
- A lapkákon lévő **nyilak** jelzik, hogy melyik oldalról (balról, jobbról, fentről vagy alulról) kell elhelyezned a lapkát a *parkodban*. A lapkát mindig **kívülről, oldalról** kell a parkodhoz illesztened. Ha egy lapkán több nyíl van, akkor kiválaszthatod a nyilakkal jelzett oldalak közül az egyik oldalt.
- Fontos: **Nem** szabad **elforgatni** a lapkákat! Fektesd a lapkát a *nemzeti parkba* úgy, hogy a talajjelölés mindig a lapka alján legyen.

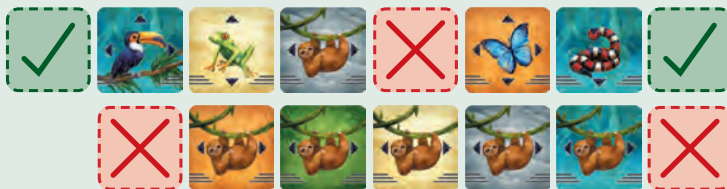
Példa:



A kígyót a jobb oldali nyállal balról kell a nemzeti parkba tenned. A lapkát nem helyezheted a pirossal jelölt helyre. Azokra a helyekre majd egy másik irányból tudsz lapkát betenni.

Figyelem: A *nemzeti parkban* tetszőleges számú lapka lehet, **de soha nem lehet több, mint 5 lapka vízszintesen vagy függőlegesen közvetlenül (!) egymás mellett.**

Példa:

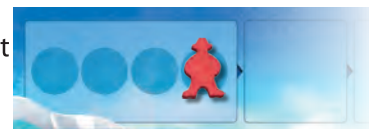


A pirossal jelölt helyekre nem helyezhetsz el lapkát, mert akkor több mint 5 lapka feküdne közvetlenül egymás mellett. A zölddel jelölt helyekre tehetsz lapkákat.

B. PIHENÉS

Helyezd a vadőrt a startmezők egyik üres kör mezőjére, és **fektesd** az oldalára. Ezzel azt jelzed, hogy „pihensz”, és ennek a körnek a végéig **nem csinálsz semmilyen akciót**.

Fontos: Aki először választja a pihenés akciót, az az „1”-es körmezőre fekteti a vadőrt (ő lesz a következő kör kezdőjátékosa). Mindenki más, aki később választja ezt az akciót, a körsorrendnek megfelelően helyezi el vadőrt a következő üres körre.



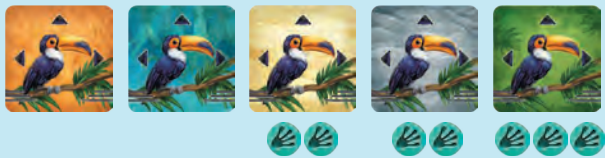
BIOLÓGIAI SOKFÉLESEG:

Minden alkalommal, amikor elhelyezel egy lapkát a *nemzeti parkodban*, ellenőrizned kell, hogy az **éppen lehelyezett lapkával** megfelelsz-e a **biológiai sokféleség egyik kritériumának**, amiért pontokat kapsz:



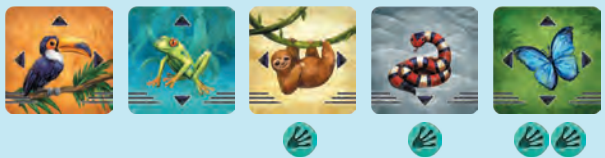
A. kritérium:

A **3/4/5** lapka közvetlenül egymás mellett egy sorban vagy oszlopban, **különböző állatokkal, de ugyanazzal a tájjal, 2/2/3 pont.**



B. kritérium:

A **3/4/5** lapka közvetlenül egymás mellett egy sorban vagy oszlopban, **különböző tájakkal, de ugyanazzal az állattal, 2/2/3 pont.**



C. kritérium:

A **3/4/5** lapka közvetlenül egymás mellett egy sorban vagy oszlopban, **különböző állatokkal és különböző tájakkal, 1/1/2 pont.**

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy egy lapka lehelyezésével két kritériumnak is megfelelsz (függőlegesen és vízszintesen), és pontokat kapsz értük! Lépj előre a pontjelölőddel a kapott pontok mértékében a pontsávon.

Példa:



Egy pillangót helyez el szavanna tájjal a nemzeti parkod egy olyan sorában, ahol már két pillangó van különböző tájakkal.

Ezért 2 pontot kapsz.

Egy későbbi körben egy másik pillangót helyezel ugyanabba a sorba, ezúttal mangrove tájjal.

Amiért további 2 pontot kapsz.

Fontos: A pontozáskor mindig figyelembe kell vened az **összes** közvetlenül **egymás mellett fekvő lapkát!**

Példa:



Ebben az esetben **nem kapsz pontot** a pillangó elhelyezéséért, mivel az 5 lapka nem felel meg a biológiai sokféleség kritériumainak.

A KÖR VÉGE:

Amint az összes vadór a rajtmezőre került (és lefektetettétek), a kör véget ér.

1. Vegyétek le az összes megmaradt lapkát az *útról*, és tegyétek vissza őket a dobozba.
2. Fordítsatok fel 12 új lapkát a pakliból, és helyezzétek őket felfelé fordítva az út 12 helyére az óramutató járásával megegyező irányban.
3. Állítsátok fel a vadőröket. Aki az „1”-es körön áll, az kezdi az új kört.



A JÁTÉK VÉGE:

A játék kétféleképpen fejeződhet be:

- A. Valaki eléri vagy meghaladja a **20-as mezőt** a pontozósávon a pontjelölőjével. Ebben az esetben **mindenki** más pontosan 1 akciót hajthat még végre.
- B. A forduló végén már nem tudjátok teljesen feltölteni az utat 12 új lapkával. Ebben az esetben a játék azonnal véget ér.

Az a győztes, akinek a pontjelzője az első helyen van. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek kevesebb lapka van a *nemzeti parkjában*. Ha itt is döntetlen van, akkor a döntetlenben részt vevők osztoznak a győzelemben.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van a „Pura Vida” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: piatnik@piatnik.hu - piatnik.hu



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermekeknek nem adható!
Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Órizzze meg a címet.

Megtalál minket a:



/PiatnikBudapest



/piatnikhungary

 8+
 2-4
 30'



PURA VIDA



Flóra a fauna v národních parcích Kostariky! Spletitá hra od Ralfa zur Linde & Carstena Rohlfse

Pura Vida - čistý život - je nejen životním krédem v Kostarice, ale také symbolem obrovské biologické rozmanitosti země a snahou žít v souladu s přírodou a divokými zvířaty. K ochraně biologické rozmanitosti významně přispívá také přibližně 30 národních parků, které tvoří asi čtvrtinu rozlohy Kostariky.

Najdete zde všechny možné biotopy: od hustých deštných pralesů a mangrovových lesů, až po skalnaté sopky, suché savany a písčité pobřežní oblasti. Stejně rozmanitá je i divoká příroda: žijí zde tukani, lenochodi, hadi, motýli - a v neposlední řadě také ikonické rosničky listovnice červenooké.

Jako strážce se snažíte zajistit, aby byla populace zvířat v četných přírodních parcích vyvážená. Zvláštní výzvou je přitom zohlednění individuálních směrů pohybu zvířat. I přes četná složitá rozhodnutí poznáte také veselý a uvolněný přístup Kostariky k životu - Pura Vida!

OBSAH HRY:



75 destiček

na každé destičce je zobrazený jeden z pěti různých biotopů
a jedno z pěti různých zvířat



1 hrací deska



4 strážci

v různých barvách



4 bodovací kameny

v různých barvách



1 pravidla hry

CÍL HRY

Cílem je, aby hráč získal jako první 20 bodů, a to tak, že taktickým výběrem destiček rozšiřuje národní parky. Hráč, který přitom ještě bere v úvahu jejich biodiverzitu, má nakonec navrch.



PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou vyjměte opatrně destičky z perforované předlohy.

1. **Hrací desku** položte doprostřed stolu.
2. Každý hráč si vezme **1 strážce** a **1 bodovací kámen** stejné barvy. Umístěte **bodovací kámen** na první políčko **bodovací stupnice** (0) ve spodní části hrací desky.
3. Všechny **destičky** zamíchejte a vytvořte několik sloupečků obrázkem dolů. Ty položte vedle hrací desky. Každému rozdejte **1 destičku**, kterou si položíte obrázkem nahoru před sebe jako začátek vašeho **národního parku**. Nyní otáčejte z libovolných sloupečků jednu destičku za druhou a položte je obrázkem nahoru ve směru hodinových ručiček na **12 políček** na hrací desce. Toto je **cesta**.
Poznámka: na startovní pole žádnou destičku nepokládejte.
4. Vyberte hráče, který začíná. Tento hráč umístí svého **strážce** do kruhu na startovním poli označeném číslem 1. Všichni ostatní umístí svého strážce na zbývající kruhy na startovním poli.
5. Přebytečné strážce a bodovací kameny vraťte zpátky do krabice.



Rozložení hry pro 3 hráče.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v několika kolech a hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, provede **jednu** z následujících dvou **akcí**:

A. VYPUŠTĚNÍ ZVÍŘETE DO VOLNÉ PŘÍRODY nebo **B. ODPOČINEK**

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček, pokud však jeho strážce právě „neodpočívá“.

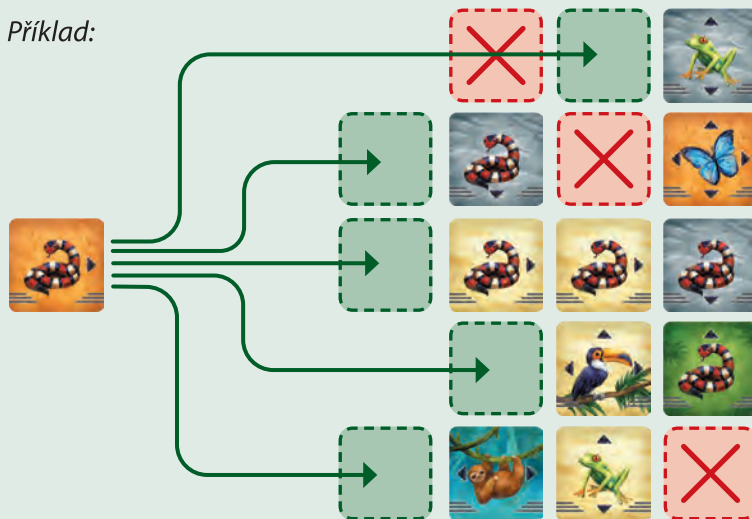


A. VYPUŠTĚNÍ ZVÍŘETE DO VOLNÉ PŘÍRODY

Přesuňte strážce po směru hodinových ručiček na **libovolné políčko** na *cestě*, na **kterém leží destička**. Vezměte si příslušnou destičku a umístěte strážce na prázdné políčko. Přiložte získanou destičku obrázkem nahoru k destičce do vašeho *národního parku*. Upozornění:

- Nové destičky musíte vždy přikládat **vodorovně** nebo **svisle** k vyloženým destičkám ve vašem *národním parku*.
- **Šipka** označuje, z jaké strany (zleva, zprava, shora, zdola) se musí destička do *národního parku* přikládat. Destičky musíte do vašeho *národního parku* přikládat vždy z **vnější strany**. Pokud je na destičce znázorněno více šipek, můžete si jednu vybrat.
- **Důležité:** destičky se **nesmí otáčet!** Destičky pokládejte do vašeho **národního parku** tak, aby jejich spodní okraj přiléhal na vyznačené pole.

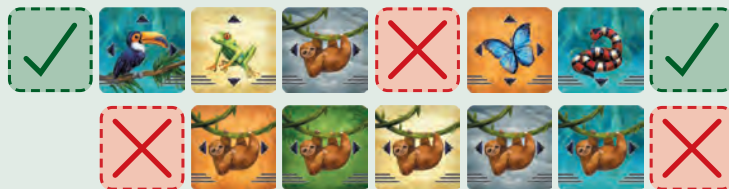
Příklad:



Hada se šipkou na pravé straně musíte přiložit k destičkám ve vašem *národním parku* **zleva**. Na červeně označená místa hada umístit nesmíte, protože se nesmí přiložit z jiných stran, než ukazuje šipka.

Upozornění: v *národním parku* můžete mít libovolný počet destiček, ale **maximálně 5 vodorovně nebo svisle přímo (!) vedle sebe**.

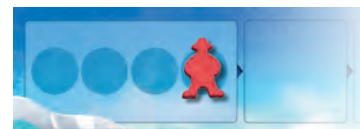
Příklad:



Na červeně označená políčka nesmíte umístit žádné další destičky, protože jinak by se přímo vedle sebe nacházelo více než 5 destiček. Na políčka označená zeleně se destičky přikládat mohou.

B. ODPOČINEK

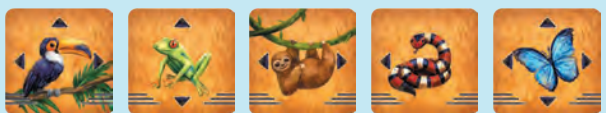
Přesuňte strážce zpět na startovní pole a **položte** ho do volného kruhu. Tím, že strážce nestojí, ale leží, dáváte najevo, že "odpočíváte" a až do konce kola nebudete provádět **žádné akce**.



Důležité: hráč, který dorazí na startovní pole jako první, umístí svého strážce na kruh s číslem. Všichni ostatní, kteří dorazí na startovní pole později, umístí své strážce na ostatní kruhy ve směru hodinových ručiček.

BIOLOGICKÁ ROZMANITOST

Pokaždé, když do vašeho *národního parku* umístíte zvíře, zkontrolujete, zda **právě umístěná destička** splňuje jedno z **kritérií biodiverzity** a přinese vám body:



Kritérium A:

Za **3/4/5** vodorovně nebo svisle sousedících destiček s **různými zvířaty**, ale se **stejným biotopem**, získáte **2/2/3 body**.



Kritérium B:

Za **3/4/5** vodorovně nebo svisle sousedících destiček s **různými biotopy**, ale se **stejným zvířetem**, získáte **2/2/3 body**.

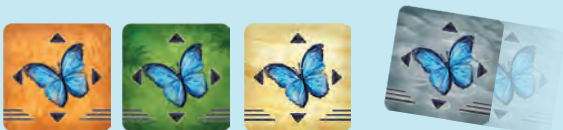


Kritérium C:

Za **3/4/5** vodorovně nebo svisle sousedících destiček s **různými zvířaty** a s **různými biotopy** získáte **1/1/2 body**.

Poznámka: je také možné, že destičku umístíte tak, že splníte obě dvě kritéria (vodorovně a svisle) najednou a získáte za to body! Bodovací kámen na bodovací stupnici posouvajte dopředu podle počtu získaných bodů.

Příklad:



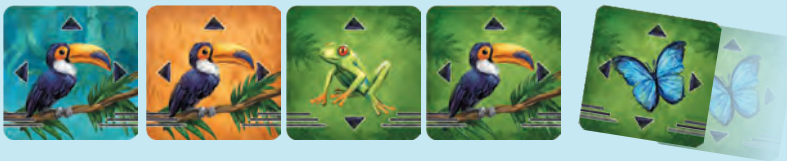
Motýla s biotopem savany umístíte vodorovně do národního parku, ve kterém se již nacházejí dva motýli s různými biotopy. Za to obdržíte 2 body.

V pozdějším tahu umístíte dalšího motýla vodorovně, tentokrát s biotopem mangrovů. Za to získáte další 2 body.



Důležité: při bodování musíte vždy brát v úvahu **všechny** destičky, které spolu sousedí!

Příklad:



V tomto případě nezískáte přiložením destičky s motýlem **žádné body**, protože těchto 5 destiček dohromady nesplňuje kritéria biologické rozmanitosti.

KONEC KOLA

Jakmile všichni hráči přesunou (a položí) své strážce na startovní pole, kolo končí.

1. Odstraňte všechny zbývající žetony z cesty a vraťte je zpět do krabice.
2. Otočte postupně 12 nových destiček ze sloupečků a položte je obrázkem nahoru na 12 políček cesty ve směru hodinových ručiček.
3. Znovu postavte všechny strážce. Hráč stojící na kruhu s číslem 1. začíná nové kolo.



KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby:

- A. Hráč dosáhne nebo překročí **pole 20** na bodovací stupnici. V tomto případě mohou **všichni ostatní** hráči provést ještě 1 akci.
- B. Na konci kola již není možné zcela doplnit cestu 12 novými destičkami. V tomto případě hra okamžitě končí.

Vítězem se stává hráč, jehož bodovací kámen je na bodovací stupnici nejdále. V případě shodného počtu bodů vyhrává ten, kdo má ve svém *národním parku* méně destiček.

Pokud i zde dojde k remíze, dělí se o vítězství všichni hráči, kteří se na remíze podíleli.

Máte-li jakékoli dotazy nebo připomínky ke hře „Pura Vida“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty. Nebezpečí udušení. Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na:



/PiatnikCZ



/piatnikcz



/PiatnikSpiele

 8+
 2-4
 30'



PURA VIDA



Flóra a fauna v národných parkoch Kostariky! Spletitá hra so žetónmi od Ralfa zur Linde & Carstena Rohlfsa

Pura Vida - čistý život - je nielen životným krédom v Kostarike, ale aj symbolom obrovskej biodiverzity krajiny a snahou žiť v súlade s prírodou a divokou zverou. K ochrane biodiverzity významne prispieva aj približne 30 národných parkov, ktoré tvoria asi štvrtinu rozlohy Kostariky.

Nájdete tu všetky možné biotopy: od hustých dažďových pralesov a mangrovových lesov, až po skalnaté sopky, suché savany a piesočné pobrežné oblasti. Rovnako rozmanitá je aj divoká príroda: žijú tu tukany, leňochody, hady, motýle – a v neposlednom rade aj ikonické rosničky listovnice červenooké.

Ako strážca sa snažíte zaistiť, aby bola populácia zvierat v početných prírodných parkoch vyvážená. Zvláštnou výzvou je pritom zohľadnenie individuálnych smerov pohybu zvierat. Aj napriek početným zložitým rozhodnutiam spoznáte aj veselý a uvoľnený prístup Kostariky k životu - Pura Vida!

OBSAH HRY:



75 doštičiek

na každej doštičke je zobrazený jeden z piatich rôznych biotopov a jedno z piatich rôznych zvierat



4 strážcovia

v rôznych farbách



4 bodovacie kamene

v rôznych farbách



1 hracia doska



1 pravidlá hry

CIEĽ HRY

Cieľom je, aby hráč získal ako prvý 20 bodov, a to tak, že taktickým výberom žetónov rozširuje národné parky. Hráč, ktorý pritom ešte berie do úvahy aj biodiverzitu, má nakoniec navrch.



PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou vyberte opatrne doštičky z perforovanej predlohy.

1. **Hraciu dosku** položte doprostred stola.
2. Každý hráč si vezme **1 strážcu** a **1 bodovací kameň** rovnakej farby. Umiestnite **bodovací kameň** na prvé políčko **bodovacej stupnice** (0) v spodnej časti hracej dosky.
3. Všetky **doštičky** zamiešajte, vytvorte niekoľko stĺpcikov obrázkom dole a položte ich vedľa hracej dosky. Každému rozdajte **1 žetón**, ktorý položte obrázkom nahor pred seba ako začiatok vášho **národného parku**. Teraz otáčajte z ľubovoľných stĺpcikov jednu doštičku za druhou a položte ich obrázkom hore v smere hodinových ručičiek na **12 políčk** na hracej doske. Toto je **cesta**.
Poznámka: na štartové pole žiadnu doštičku nekladte.
4. Vyberte hráča, ktorý začína. Tento hráč umiestni svojho **strážcu** do kruhu na štartovom poli označenom číslom 1. Všetci ostatní umiestnia svojho strážcu na zostávajúce kruhy na štartovom poli.
5. Prebytočných strážcov a bodovacie kamene vráťte späť do krabice.



Rozloženie hry pre 3 hráčov.

PRIEBEH HRY

Hra prebieha v niekoľkých kolách a hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vykoná **jednu** z nasledujúcich dvoch **akcií**:

A. VYPUSTENIE ZVIERATA DO VOĽNEJ PRÍRODY alebo **B. ODPOČINOK**

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek, pokiaľ však jeho strážca práve „neodpočíva“.

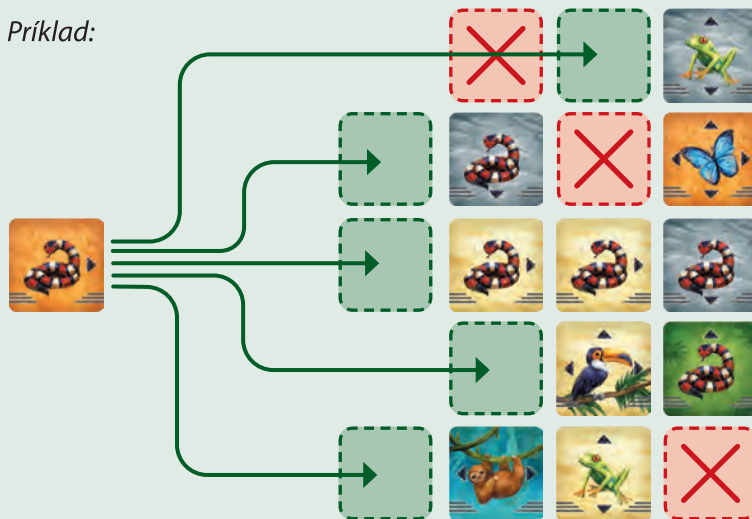


A. VYPUSTENIE ZVIERATA DO VOĽNEJ PRÍRODY

Presuňte vášho strážcu v smere hodinových ručičiek na **ľubovoľné políčko** na ceste, na **ktorom leží doštička**. Vezmite si príslušnú doštičku a umiestnite vášho strážcu na prázdne políčko. Priložte získanú doštičku obrázkom hore k doštičke do vášho *národného parku*. Upozornenie:

- Nové doštičky musíte vždy prikladať **vodorovne** alebo **zvisle** k vyloženým doštičkám vo vašom *národnom parku*.
- **Šípka** označuje, z akej strany (zľava, sprava, zhora, zdola) sa musí doštička do *národného parku* prikladať. Doštičky musíte do vášho *národného parku* prikladať vždy z **vonkajšej strany**. Pokiaľ je na doštičke znázornených viac šípok, môžete si jednu vybrať.
- **Dôležité: doštičky sa nesmú otáčať!** Doštičky pokladajte do vášho **národného parku** tak, aby ich spodný okraj priliehal na vyznačené pole.

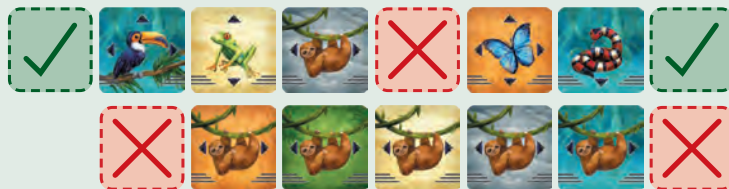
Príklad:



Hada so šípkou na pravej strane musíte priložiť k doštičkám vo vašom *národnom parku* **zľava**. Na červeno označené miesta hada umiestniť nesmiete, pretože nesmie byť pripojený z iných strán ako ukazuje šípka.

Upozornenie: v *národnom parku* môžete mať ľubovoľný počet doštičiek, ale **maximálne 5 vodorovne alebo zvisle priamo (!) vedľa seba**.

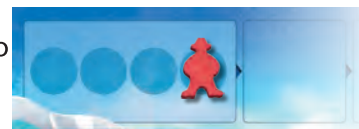
Príklad:



Na červeno označené políčka nesmiete umiestniť žiadne ďalšie doštičky, pretože inak by sa priamo vedľa seba nachádzalo viac ako 5 doštičiek. Na políčka označené zelene sa doštičky prikladať môžu.

B. ODPOČINOK

Presuňte vášho strážcu na štartové pole a **položte** ho do voľného kruhu, namiesto toho aby ste ho postavili vzpriamene. Tým dáte najavo, že „odpočívate“ a až do konca kola nebudete vykonávať **žiadne ďalšie akcie**.



Dôležité: hráč, ktorý dorazí na štartové pole ako prvý, umiestni svojho strážcu na kruh s číslom 1. Všetci ostatní, ktorí dorazia na štartové pole neskôr, umiestnia svojich strážcov na ostatné kruhy v smere hodinových ručičiek.

BIOLOGICKÁ ROZMANITOSŤ

Zakaždým, keď do vášho *národného parku* umiestnite zviera, skontrolujete, či **práve umiestnená doštička** spĺňa jedno z **kritérií biodiverzity** a prinesie vám body:



Kritérium A:

Za **3/4/5** vodorovne alebo zvisle susediacich doštičiek s **rôznymi zvieratami**, ale s **rovnakým biotopom**, získate **2/2/3 body**.



Kritérium B:

Za **3/4/5** vodorovne alebo zvisle susediacich doštičiek s **rôznymi biotopmi**, ale s **rovnakým zvieratom**, získate **2/2/3 body**.



Kritérium C:

Za **3/4/5** vodorovne alebo zvisle susediacich doštičiek s **rôznymi zvieratami** a s **rôznymi biotopmi** získate **1/1/2 body**.

Poznámka: je tiež možné, že doštičku umiestnite tak, že splníte obidve kritériá (vodorovne a zvisle) naraz a získate za to body! Bodovací kameň na bodovacej stupnici posúvajte dopredu podľa počtu získaných bodov.

Príklad:



Motýľa s biotopom savany umiestnite vodorovne do vášho národného parku, v ktorom sa už nachádzajú dva motýle s rôznymi biotopmi.

Za to dostanete 2 body.

V neskoršom ťahu umiestnite ďalšieho motýľa vodorovne, tentoraz s biotopom mangrovov.

Za to získate ďalšie 2 body.



Dôležité: pri bodovaní musíte vždy brať do úvahy **všetky** doštičky, ktoré spolu susedia!

Príklad:



V tomto prípade nezískate priložením doštičky s motýľom **žiadne body**, pretože týchto 5 doštičiek dohromady nespĺňa kritériá biodiverzity.

KONIEC KOLA

Akonáhle všetci hráči presunú (a položia) svojich strážcov na štartové pole, kolo končí.

1. Odstráňte všetky zostávajúce žetóny z cesty a vráťte ich späť do krabice.
2. Otočte postupne 12 nových doštičiek zo stĺpikov a položte ich obrázkom hore na 12 políčok cesty v smere hodinových ručičiek.
3. Znovu postavte všetkých strážcov. Hráč stojaci na kruhu s číslom 1. začína nové kolo.



KONIEC HRY

Hra môže skončiť dvoma spôsobmi:

- A. Hráč dosiahne alebo prekročí **pole 20** na bodovacej stupnici. V tomto prípade môžu **všetci ostatní** hráči vykonať ešte 1 akciu.
- B. Na konci kola už nie je možné úplne doplniť cestu 12 novými doštičkami. V tomto prípade hra okamžite končí.

Víťazom sa stáva hráč, ktorého bodovací kameň je na bodovacej stupnici najďalej. V prípade zhodného počtu bodov vyhráva ten, kto má vo svojom *národnom parku* menej doštičiek. Pokiaľ aj tak dôjde k remíze, delia sa o víťazstvo všetci hráči, ktorí sa na remíze podieľali.

Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky k hre „Pura Vida“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Ušchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Nájdete nás na:



/PiatnikCZ



/piatnik_sk



/PiatnikSpiele

