

NA KŘÍDLECH

ASIE – SÓLOVÁ HRA

Autoři: David Studley a Issy Waldromová

Úvod

Nemáte-li zrovna po ruce spoluhráče, nezoufejte. Tuto hru si můžete zahrát i sólově. Budete mít virtuálního soupeře a vaším cílem bude jako obvykle získat co nejvíce bodů.

Je žádoucí, abyste se dobře seznámili se všemi pravidly hry. Vy budete hrát stejně jako ve hře více hráčů, pro virtuálního soupeře však budou platit pravidla odlišná. Zde najdete plná pravidla sólové hry obsažená v základní hře i úpravy pro toto rozšíření Asie. Pokud základní hru nemáte, můžete příslušné pasáže přeskočit (zejména karty základních hodnot pro veřejné úkoly) a budete používat jen materiál pro režim DUET, pokud základní hru máte, můžete hrát také alternativně podle jejích pravidel. Pravidla pro veřejné úkoly ze základní hry jsou označena zeleným rámečkem, pravidla pro režim DUET červeným rámečkem.

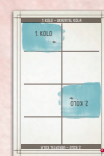
POPIS KARTY AKCÍ

Na každé kartě akcí jsou pomocí symbolů vyznačeny 4 akce, každá určená pro konkrétní kolo hry. Tyto akce bude virtuální hráč provádět podle toho, v jakém kole přijde karta do hry, jak se dozvíte dále.



HERNÍ MATERIÁL

Karta ukazatele kola



Karta ukazatele kola DUET



10 karet akcí virt. hráče



1 karta Asijské aliance
(pro režim Duet)



2 karty osobních úkolů
virtuálního hráče



3 přehledové karty



PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte jako obvykle, s těmito výjimkami:

⇒ Virtuální hráč nedostane žádnou voliéru, bude pro něj stačit na stole menší prostor.

⇒ Na stůl vyložte kartu ukazatel kola tak, aby z vašeho pohledu byl čitelný údaj „1. kolo“ a šipka směřovala doprava (tato karta slouží jen jako pomůcka, je jistě možné se obejít i bez ní),

DUET

Vedle ní zprava vyložte stejně orientovanou kartu ukazatel kola DUET, viz obr.



Pouze v režimu DUET

⇒ zamíchejte balíček 10 karet akcí virtuálního hráče (zvolte si, zda chcete, aby obsahoval i expertní kartu, pokud ne, nechte ji v krabici) a položte ho lícem dolů na stůl vedle karty či obou karet ukazatel kola,

DUET

V tomto režimu by měla být v balíčku karet akcí i karta Asijská aliance. Naopak vyřadte ze hry destičky veřejných úkolů **NIKOLI NA OKRAJI MAPY** a **NA OKRAJI MAPY**.

⇒ Virtuálnímu hráči přiřadte náhodně jednu z karet osobních úkolů určených pro něj.

⇒ Virtuálnímu hráči můžete také alternativně přiřadit některou z karet osobních úkolů, které jsou pro něj vhodné (nemají v levém dolním rohu symbol Ⓢ: A I, A II, A III, A V, A X, A XI).

SÓLOVÝ REŽIM ZE ZÁKLADNÍ HRY

Vyhledejte stranu karty základních hodnot pro veřejné úkoly určenou pro 1. kolo a vyložte ji na stůl.)

PRŮBĚH HRY

V každém kole budete začínat vy a jak už bylo uvedeno, hrajete jako obvykle.

VIRTUÁLNÍ HRÁČ

⇒ nemá žádnou voliéru,

⇒ nikdy neplatí žádné náklady,

⇒ nebere si nikdy žádnou potravu,

⇒ nevyužívá žádné efekty karet ptáků.

PRŮBĚH TAHU VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Otočte vrchní akční kartu z balíčku a vyložte ji na ukazatel kola, aby bylo názorně vidět, jaká akce se bude provádět. Vždy se provádí jen jedna z uvedených 4 akcí, na políčku odpovídajícímu aktuálnímu kolu. **Poté proveďte danou akci.** Akcí určených pro jiná kola hry si nevěšmejte, na ty se nebere žádný ohled.

DUET


Kartu akcí vyložte na obě karty ukazatel kola tak, abyste překryli pravou polovici jedné a levou polovici druhé této karty, viz obr.



Příklad: Probíhá 3. kolo hry v režimu DUET. Virtuální hráč dobere 1 kartu lícem dolů a podle instrukcí uvedených na kartě ukazatel kola DUET za něj položí na mapu jeden jeho označovací žeton; význam symbolů viz dále.


PŘEHLED AKCÍ VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

POZOR: U prvních dvou níže uvedených akcí si virtuální hráč dobírá kartu a odhazuje karty v nabídce. Liší se však metoda, jakou karty za virtuálního hráče vybíráte.

 **DOBRÁNÍ KARTY LÍCEM DOLŮ:** Nejprve odhodte všechny 3 karty ptáků, které leží v nabídce lícem vzhůru. Potom vezměte vrchní kartu z balíčku a uložte ji do zásoby virtuálního hráče lícem dolů. Každá karta lícem dolů v zásobě virtuálního hráče má na konci hry hodnotu 3–5 bodů podle zvolené obtížnosti (viz dále).

DUET


Kdykoli budete za virtuálního hráče provádět tuto akci, položte jeden jeho označovací žeton na mapu dle instrukcí na str. 6.

 **ZÍSKÁNÍ KARTY LÍCEM NAHORU:** Z víka vyberte VŠECHNY karty, které splňují kritéria karty úkolu virtuálního hráče (v případě, že jste virtuálnímu hráči přidělili kartu úkolu A XI, jsou to karty s efektem umožňujícím skladování potravy). Z nich vyberte kartu s nejvyšší bodovou hodnotou a uložte ji do zásoby virtuálního hráče lícem vzhůru. Je-li jich více se shodnou hodnotou, je jedno, kterou vyberete. Druhou nebo obě zbylé karty odhodte. Karty v zásobě virtuálního hráče lícem vzhůru mají na konci hry bodovou hodnotu, jež je na nich vyznačena. Pokud podmínce karty osobního úkolu nevyhovuje žádná karta na víku, vezměte vrchní kartu z balíčku a uložte ji do zásoby virtuálního hráče lícem dolů.


Příklad: V nabídce leží karty č. A04 snovač indomalajský, A33 pinie obecná a A20 ibis čínský. Virtuální hráč má kartu úkolu A III, jejíž kritéria splňují ptáci se symbolem G (geografickým pojmem v názvu). Z nabídky vyberte snovače a ibise, pinii ponechte. Kartu ibise vyložte do zásoby virtuálního hráče lícem nahoru, kartu snovače odhodte.

DUET




Kdykoli budete za virtuálního hráče provádět tuto akci, položte jeden jeho označovací žeton na mapu dle instrukcí na str. 6.

 **ZÍSKÁNÍ VEJCE:** Dejte virtuálnímu hráči z banku uvedený počet vajec. Virtuální hráč jen shromažďuje vejce v zásobě bez ohledu na velikost snůšky jakýchkoli jeho karet ptáků.


POZN. AUTORA: *Nebudte překvapeni, že virtuální hráč získává karty ptáků a vejce rychleji než vy, nahrazují totiž také potravu skladovanou na vašich kartách a zasunutě karty. Virtuální hráč také nedostane žádné body za svou kartu osobního úkolu (viz dále).*


 **ODEBRÁNÍ KOSTEK Z KRMÍTKA:** Je-li na všech kostkách v krmítku stejný symbol, všechny kostky z krmítka odstraňte a vhoďte všech 5 kostek znovu do budky (resp. na desku krmítka).

Pak postupujte podle klíče uvedeného na kartě akcí a vyhledejte první symbol zleva, který se vyskytuje na některé kostce v krmítku. Tuto kostku z krmítka odstraňte (je-li kostek s tímto symbolem více, odstraňte všechny). Jak už bylo uvedeno, virtuální hráč si žádné žetony potravy nebere.

 **AKTIVACE EFEKTŮ S ČASOVÁNÍM „V CIZÍM TAHU“**  Můžete aktivovat efekty  všech karet ptáků ve své voliére. Virtuální hráč neprovádí nic.

SÓLOVÝ REŽIM ZE ZÁKLADNÍ HRY

 **POLOŽENÍ KOSTIČKY NA DESTIČKU VEŘEJNÉHO ÚKOLU:** Položte 1 kostičku virtuálního hráče na destičku veřejného úkolu platnou pro právě probíhající kolo.

 **ODSTRANĚNÍ KOSTIČKY Z DESTIČKY VEŘEJNÉHO ÚKOLU:** Odstraňte 1 kostičku virtuálního hráče z destičky veřejného úkolu platné pro právě probíhající kolo, pokud tam nějaká je. Kostičku vraťte do zásoby virtuálního hráče.

VÁŠ TAH

Ve vašem tahu se virtuálního hráče týkají jen efekty s časováním „**PŘI VYLOŽENÍ**“ a „**VE SVÉM TAHU**“, které se nějak dotýkají soupeřů, a to způsobem popsáním zde.

SKLADOVÁNÍ POTRAVY VIRTUÁLNÍM HRÁČEM

Pokud v důsledku takového efektu má něco získat soupeř (dobrat kartu, vzít si vejce, skladovat potravu nebo zasunout kartu, viz příklady níže), prostě přidejte virtuálnímu hráči žeton či žetony potravy, přičemž její druh nehraje žádnou roli.

Pokud má při využití efektu soupeř něco zaplatit či odhodit, přidejte virtuálnímu hráči **1 libovolný žeton potravy** za každý zdroj, jež má získat. Nemusí-li platit či odhazovat nic, přidejte mu **2 žetony potravy** za každý zdroj.

PŘÍKLAD 1. Aktivujete efekt karty bažant zlatý č. A32 „Každý hráč položí 2 na svou LIBOVOLNOU kartu či karty, VY navíc další 2 – virtuálnímu hráči přidejte 4 žetony potravy.



PŘÍKLAD 2. Aktivujete efekt karty jeřáb Antigonin č. A70 „Každý hráč může odhodit 1 a dobrat si 1 z BALÍČKU.“ – virtuálnímu hráči přidejte 1 žeton potravy.



Máte-li vy něco předat či odevzdat soupeři, odhodte to do banku. Virtuální hráč dostává vždy jen žetony potravy dle popisu v tomto odstavci.

PŘÍKLAD 3. Aktivujete efekt karty tygříček tečkovaný č. A59 „Dejte 1 z RUKY SOUPEŘI a poté si doberte 2“ – jednu kartu odhodte a virtuálnímu hráči přidejte 2 žetony potravy.



Je-li se získáním něčeho spojena nějaká podmínka, virtuální hráč ji vždy splní.

PŘÍKLAD 4. Aktivujete efekt karty rehek bystrinný č. A57 „Doberte si 1 z BALÍČKU, každý SOUPEŘ otočí 1 z BALÍČKU a živí-li se pták / , dobere si ji.“ – virtuální hráč splnil podmínku dobrání karty, přidejte mu proto 2 žetony potravy.



POZN. AUTORA: Tato mechanika má za cíl obrátit vaši pozornost k faktu, že provedením určitých efektů pomůžete i soupeři. Režim sólová hra – STRAKA tuto mechaniku rozpracovává ještě detailněji (viz str. 8). Vliv na hru však záměrně není příliš velký, ostatně karet s efektem prospěšným i pro soupeře není mnoho. Snad vás tato mechanika bude bavit.

DALŠÍ INTERAKTIVNÍ EFEKTY

POROVNÁNÍ MNOŽSTVÍ URČITÝCH PRVKŮ SE SOUPEŘEM

Virtuální hráč má takové množství porovnávaných prvků, kolik symbolů je na jeho aktuální kartě akcí. To znamená, že ve vašem prvním tahu každého kola nemá nic, protože ještě není vyložena žádná karta akcí virtuálního hráče.

Máte-li něco získat od soupeře nebo mu něco vzít, berete si to vždy z banku.

VYUŽITÍ EFEKTU KARTY SOUPEŘE

Máte-li využít nějaký efekt karty soupeře, využijte příslušný efekt některé ze 3 karet lícem vzhůru na víku.

VYUŽITÍ KARTY OSOBNÍHO ÚKOLU SOUPEŘE

Kdykoli vyložíte na svou voliéru kartu ptáka s tímto efektem, otočte náhodně 2 karty osobních úkolů a vyložte je na stůl lícem vzhůru. Při aktivaci efektu pak budou tyto dvě karty představovat karty osobních úkolů soupeře, které můžete pro tento účel využít.

KONEC KOLA

DUET

Vyhodnocení destiček veřejných úkolů probíhá jako ve hře dvou živých hráčů.


SÓLOVÝ REŽIM ZE ZÁKLADNÍ HRY

Při posuzování, kdo splnil veřejný úkol pro dané kolo, se hodnota daného kritéria dosažená virtuálním hráčem zjistí takto:

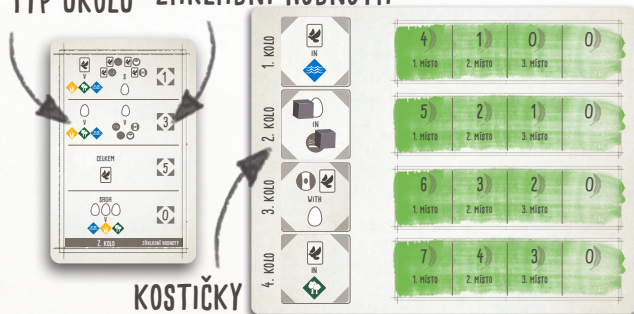
Nejprve na kartě základních hodnot pro veřejné úkoly vyhledejte, o jaký typ veřejného úkolu se jedná. Vpravo odečtete základní hodnotu (strany karet se pro jednotlivá kola liší právě jen těmito základními hodnotami). K ní přičtete počet kostiček virtuálního hráče nashromážděných na destičce veřejného úkolu. Takto zjištěnou hodnotu porovnejte s hodnotou, jíž jste dosáhli vy.

Pozn.: U úkolů „počet ptáků v biotopu konkrétního typu“ nemůže ani u virtuálního hráče hodnota přesáhnout 5.

Samozřejmě platí jako obvykle, že virtuální hráč získá body za splnění veřejný úkol pouze tehdy, dosáhl-li hodnoty alespoň 1.

Příklad: Probíhá 2. kolo hry, na stole tedy leží karta základních hodnot pro veřejné úkoly správnou stranou nahoru a platí úkol „počet vajec na kartách ptáků s hnízdem typu “. Základní hodnotou pro tento typ úkolu je 3, na destičce úkolu leží 2 kostičky virtuálního hráče, jeho hodnota pro tento úkol tedy je 5.

TYP ÚKOLU ZÁKLADNÍ HODNOTA



KOSTIČKY VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Jako obvykle použijte i u virtuálního hráče jednu jeho kostičku k označení dosaženého skóre na desce úkolů. Zbylé kostičky vraťte do jeho zásoby.

Pro další kolo připravte kartu základních hodnot pro veřejné úkoly správnou stranou nahoru.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Otočte náležitým způsobem kartu ukazatele kola.

DUET

Stejně tak otočte i kartu ukazatele kola DUET.

Z karet akcí virtuálního hráče vyřadte všechny, které pro nové kolo uvádějí, že mají být vyřazeny, zbylé karty zamíchejte a vytvořte nový balíček.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Před závěrečným vyhodnocením nejprve vyměňte žetony skladované potraviny virtuálního hráče za vejce v poměru podle zvolené obtížnosti hry: 1 vejce za 5 žetonů při hře pro holátka, za 4 žetony při hře pro zdatné opeřence (základní úroveň) a za 3 žetony při hře pro krále vzduchu.

Poté sečtete body získané virtuálním hráčem takto:

- body uvedené na kartách lícem vzhůru v jeho zásobě,
- 1 bod za každé získané vejce,
- body za každou kartu lícem dolů ve své zásobě podle zvolené obtížnosti hry:
 - 3 při hře pro holátka,
 - 4 při hře pro zdatné opeřence,
 - 5 při hře pro krále vzduchu.

DUET

- Body za splněné veřejné úkoly v tomto režimu, viz mapa DUET, včetně bodů za největší spojitou skupinu označovací žetonů.

SÓLOVÝ REŽIM ZE ZÁKLADNÍ HRY

- Body získané při vyhodnocování veřejných úkolů v každém kole.

Virtuální hráč nezískává žádné body za kartu osobního úkolu, ta slouží pouze pro sběr karet.

V případě shody vítězíte, pokud vám zbylo více žetonů potraviny než virtuálnímu hráči po výměně za vejce či je-li počet shodný.

Pokud právě skončilo 4. kolo, přejděte k závěrečnému vyhodnocení.

ZVOLENÁ OBTÍŽNOST

Jak již bylo uvedeno, můžete upravit obtížnost virtuálního hráče tím, že upravíte body, které získává za svoje karty lícem dolů a za své skladované (či strakou získané) žetony potraviny.

	HOLÁTKA	ZDATNÍ OPEŘENCI (ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ)	KRÁLOVÉ VZDUCHU
Přidělené žetony potravy (vč. varianty Straka)	1 vejce/5 žetonů	1 vejce/4 žetony	1 vejce/3 žetony
Karty virt. hráče lícem dolů	3 body	4 body	5 bodů

UMÍSTOVÁNÍ OZNAČOVACÍCH ŽETONŮ NA MAPU

Při umísťování označovací žetonů na mapu za virtuálního hráče postupujte takto:

Na karty ptáků se nebere žádný ohled, postupujte podle pokynů na kartě ukazatel kola DUET popsaných zde.

Virtuální hráč nikdy nezískává žádný bonus při obsazení políčka mapy, v každém jeho tahu se za něj položí vždy maximálně 1 označovací žeton a celkem jejich počet nikdy nepřesáhne 15.

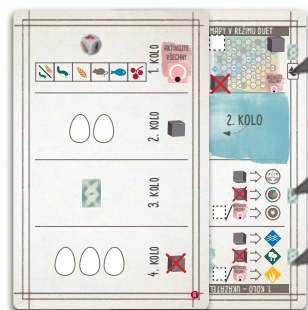
Při určování pole mapy, kam označovací žeton za virtuálního hráče položit, jsou důležité dva faktory:

Startovní roh, odkud se prohledávání mapy začíná, a způsob, jak se cílové políčko určí.



START PROHLEDÁVÁNÍ

Startovní políčko je vždy jedno ze čtyř rohových políček mapy. Které konkrétní to bude, určuje „mapová sekce“ karty ukazatel kola DUET a symbol na kartě akcí, který právě k mapové sekci přiléhá.



MAPOVÁ SEKCE


DRUH POLÍČKA

OBLAST BIOTOPU

Začněte v takto určeném rohu a postupujte ve vodorovné řadě doleva (nebo doprava), dokud nenaleznete políčko určené dle postupu níže. Pokud takové v první (či poslední) řadě nenajdete, prohledejte stejným směrem druhou (či předposlední řadu) atd.



Příklad: Přilehlým symbolem je „NIC“, prohledávání tedy bude začínat v pravém horním rohu mapy a bude postupovat v první řadě zprava doleva, poté případně pokračovat v druhé řadě zprava doleva atd., dokud nenajdete první vhodné políčko splňující zadané parametry (viz dále).

 **DOBRÁNÍ KARTY LÍCEM DOLŮ:** Po provedení této akce virtuálního hráče za něj položte na mapu jeden jeho označovací žeton. Políčko je určeno kombinací jeho druhu a oblasti biotopu.

Druh určuje sekce „druh políčka“ karty ukazatel kola DUET a k ní příslušající symbol – může to být druh políčka „hnízda“ , „potrava“ , nebo „jiný druh“ .


Oblast biotopu určuje sekce „oblast biotopu“ karty ukazatel kola DUET a k ní příslušající symbol.

Příklad (viz dolní obr. na vedlejší straně):

K sekci „druh políčka“ přiléhá symbol  , takže políčko musí být druhu „potrava“. Je úplně jedno, jakého druhu potrava bude.

K sekci „oblast biotopu“ přiléhá symbol  , políčko musí ležet v oblasti biotopu .

Pokud na mapě není žádné volné políčko, které by splňovalo požadované parametry, žádný označovací žeton za virtuálního hráče neumísťujte.

 **ZÍSKÁNÍ KARTY LÍCEM VZHŮRU:** Po provedení této akce virtuálního hráče za něj položte na mapu jeden jeho označovací žeton.

Políčko musí být určeno tak, aby se zlepšila šance virtuálního hráče splnit platný veřejný úkol v daném kole. Pokud jeho šanci nezlepší žádné políčko, je to první volné políčko ve směru prohledávání mapy.



Příklad:







*Platí destička veřejného úkolu **PÁRY STEJNÝCH SYMBOLŮ**. První označovací žeton umístíte na první volné políčko ve směru od startovního políčka určeného dle „mapové sekce“ karty ukazatel kola DUET (jak je popsáno výše).*

Druhý žeton umístíte na první volné políčko se stejným symbolem. Třetí opět na první volné políčko libovolného druhu. Atd.

SÓLOVÝ REŽIM - STRAKA

V tomto alternativním režimu lze hrát s libovolnou kombinací rozšíření, ale jeho význam je tím větší, čím více karet ptáků s interaktivními efekty je v balíčku.








Má-li virtuální hráč získat něco, když vy provádíte efekt s časováním „PŘI VYLOŽENÍ“  nebo „VE SVÉM TAHU“ , přidejte mu z banky žetony potravy v náležitém počtu podle toho, co má získat (jejich druh opět nehraje roli):

- Za každý symbol  a  přidejte virtuálnímu hráči po 1 žetonu. Má-li zdroje tohoto druhu odevzdat, 1 žeton z jeho zásoby odhodte.
- Za každý symbol  (při hře s rozšířením Opeřená Oceánie) přidejte virtuálnímu hráči 2 žetony. Má-li zdroje tohoto druhu odevzdat, 1 žeton z jeho zásoby odhodte.
- Za každý symbol  přidejte virtuálnímu hráči 2 žetony. Má-li zdroje tohoto druhu odevzdat, 1 žeton z jeho zásoby odhodte.
- Za každý symbol  přidejte virtuálnímu hráči 3 žetony. Má-li zdroje tohoto druhu odevzdat, 2 žetony z jeho zásoby odhodte.
- Za každý symbol  přidejte virtuálnímu hráči 6 žetonů.


Máte-li vy něco odevzdat virtuálnímu hráči, opět to odhodte do banky.








Má-li virtuální hráč skladovat nějakou potravu na svých kartách nebo zasunout kartu ptáka, přidejte mu místo toho 3 žetony.

PŘÍKLAD 5. Aktivujete efekt karty dvojzoborožec žlutozobý č. A37 „Každý hráč může zasunout 1  z RUKY pod LIBOVOLNOU kartu v  a/nebo skladovat 1  ze své zásoby na LIBOVOLNÉ kartě v  – virtuálnímu hráči přidejte 6 žetonů, 3 za zasunutou kartu a 3 za skladovaný . Poté mu odeberte 2, jeden za ztrátu  z RUKY a jeden za odevzdání . Celkem získá 4.








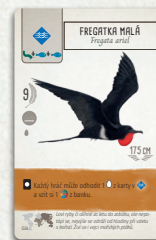
Má-li si virtuální hráč vybrat určitý zdroj, vždy si vybere .

PŘÍKLAD 6. Aktivujete efekt karty jespák lžicozobý č. A75 „Doberte si 2 nové karty osobních úkolů, 1 si nechte, druhou odhodte. Každý SOUPEŘ může odhodit 2 zdroje  /  /  a provést totéž.“ – virtuálnímu hráči přidejte 6 žetonů za  a 2 odhodte, po 1 za každou .



Pokud by měl virtuální hráč více žetonů odhodit než získat, nestane se nic.

PŘÍKLAD 7. Aktivujete efekt karty fregatka malá č. O24 z rozšíření Opeřená Oceánie „Každý hráč může odhodit 1  z karty v  a vzít si 1  z banky.“ – virtuálnímu hráči nepřidělujte ani neodhazujte nic, protože by měl získat 1 žeton (za ) , ale odhodit 2 (za ).



Před závěrečným vyhodnocením opět vyměňte všechny žetony získané virtuálním hráčem za vejce v poměru podle zvolené obtížnosti hry, jak bylo popsáno na str. 5

TIRÁŽ

Autory původních pravidel sólového režimu jsou David Studley, Morten Monrad Pedersen, Lines J. Hutter, Jan Schröder a Nick Shaw.