

NA KŘÍDLECH

SÓLOVÁ HRA

Autor: David J. Stubley

Spolupracovali: Morten Monrad Pedersen, Lines J. Hutter, Jan Schröder a Nick Shaw

ÚVOD

Nemáte-li zrovna po ruce spoluhráče, nezoufejte. Naši 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.

HERNÍ MATERIÁL



11 karet akcí virtuálního hráče
(10 běžných, 1 expertní)



2 karty základních hodnot pro veřejné úkoly,
každá strana určená pro konkrétní kolo hry



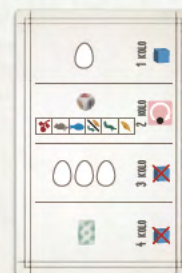
2 přehledové karty



1 karta – ukazatel aktuálního kola

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.



PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte jako obvykle s těmito výjimkami:

- doporučujeme použít zelenou stranu desky úkolů, byť je možné hrát i s modrou stranou,
 - virtuální hráč nedostane žádnou voliéru,
 - zamíchejte balíček karet akcí virtuálního hráče (zvolte si, zda chcete, aby obsahoval i expertní kartu, pokud ne, nechte ji v krabici),
 - na stůl vyložte kartu ukazatele 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),
- připravte kartu osobního úkolu virtuálního hráče tak, že otočíte vrchní kartu z balíčku těchto karet. Není-li pro virtuálního hráče vhodná (⊙: karty IX, X, XIV, XXV a XXVI), pokračujte v otáčení tak dlouho, až narazíte na kartu vhodnou, celý balíček poté znovu zamíchejte a doberte si obvyklé 2 karty pro sebe,
 - vyhledejte stranu karty základních hodnot pro veřejné úkoly určenou pro 1. kolo a vyložte ji na stůl.

PRŮBĚH HRY

Vy budete začínat, a jak už bylo uvedeno, hrajete jako obvykle.

AKTIVACE EFEKTŮ S ČASOVÁNÍM „VE SVÉM TAHU“

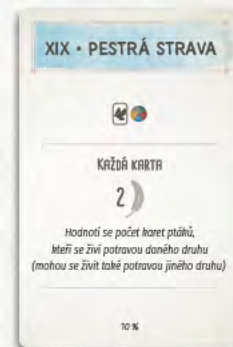
Tyto efekty se virtuálního hráče netýkají a nemohou vyvolat žádné efekty na kartách virtuálního hráče. Mají-li něco dostat nebo provést ostatní hráči, virtuální hráč nedostane ani neprovede nic. Máte-li cokoli porovnat se soupeři, abyste získali nějakou odměnu či zdroj, takové srovnání je pro vás vždy úspěšné a vy uvedený zdroj získáte (např. mají-li něco získat hráči s nejméně ptáky v určitém biotopu, máte na uvedenou odměnu automaticky nárok).

VIRTUÁLNÍ HRÁČ

- nemá žádnou voliéru, karty ptáků a vejce sbírá jen pro účely vyhodnocení osobního úkolu,
- 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. Poté proveďte danou akci. Akcí určených pro jiná kola hry si nevšímejte, na ty se nebere žádný ohled.



PŘEHLED AKCÍ VIRTUÁLNÍHO HRÁČE



DOBRÁNÍ KARTY LÍCEM DOLŮ

Nejprve odhodte všechny 3 karty ptáků lícem nahoru, které leží v nabídce na víku krabičky. 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).



ZÍSKÁNÍ KARTY LÍCEM NAHORU

Z nabídky 3 karet lícem nahoru na víku krabičky vyberte VŠECHNY, které splňují kritéria karty úkolu virtuálního hráče. Z nich vyberte kartu s nejvyšší bodovou hodnotou a uložte ji do zásoby virtuálního hráče lícem nahoru, je-li jich více se shodnou hodnotou, je jedno, kterou vyberete. Druhou nebo obě zbylé karty odhodte. Karty v zásobě virtuálního hráče lícem nahoru mají na konci hry bodovou hodnotu, jež je na nich vyznačena.

Pokud podmínce karty osobního úkolu nevyhovuje žádná karta v nabídce, vezměte vrchní kartu z balíčku a uložte ji do zásoby virtuálního hráče lícem dolů.

Příklad: V nabídce leží karty č. 6 Sluka americká, č. 7 Ťuhýk americký a č. 91 Pilich šedý. Virtuální hráč má kartu úkolu III, jejíž kritéria splňují ptáci s geografickým pojmem v názvu. Z nabídky vyberte sluku a ťuhýka, pilicha ponechte. Kartu sluky vyložte do zásoby virtuálního hráče lícem nahoru, kartu ťuhýka odhodte.



ZÍSKÁNÍ VEJCE

Dejte virtuálnímu hráči z banku uvedený počet vajec. Virtuální hráč jen shromažďuje vejce v zásobě bez ohledu na velikost snůšky jakýchkoli jeho 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 zasunuté 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 vhodte všech 5 kostek znovu do budky.

Pak postupujte podle klíče uvedeného na kartě akcí a vyhledejte první symbol zleva, který se vyskytuje na nějaké 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 potravu nebere.



Příklad: Probíhá 3. kolo hry. Virtuální hráč dobere 1 kartu lícem dolů a odhodí 1 kostičku z desky úkolů, pokud tam nějakou má.



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.



AKTIVACE EFEKTŮ S ČASOVÁNÍM „V CIZÍM TAHU“

Můžete aktivovat všechny efekty s tímto časováním všech karet ptáků ve své voliéře. Virtuální hráč neprovádí nic.

KONEC KOLA

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, již jste dosáhli vy.

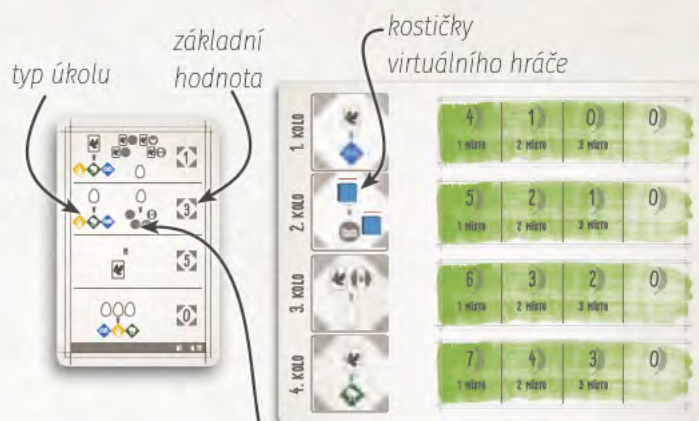
Samozřejmě platí jako obvykle, že virtuální hráč získá body za splněný veřejný úkol pouze tehdy, dosáhl-li hodnoty alespoň 1.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Otočte náležitým způsobem kartu ukazatele kola, z akčních karet vyřadte všechny, které pro nové kolo nemají uvedenu žádnou akci, karty zamíchejte a vytvořte nový balíček.

Připravte kartu základních hodnot pro veřejné úkoly správnou stranou nahoru.

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



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 platforma“. Základní hodnotou pro tento typ úkolu je 3, na destičce úkolu leží 2 kostičky virtuálního hráče, jeho hodnota pro tento úkol tedy je 5.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Virtuální hráč získá následující body:

- body získané při vyhodnocování veřejných úkolů v každém kole,
- body uvedené na kartách lícem nahoru 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 (základní úroveň),
 - ⇒ 5 při hře pro krále vzduchu.

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

Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti při vyhodnocování veřejných úkolů, použijte i expertní kartu akcí.

