

Aquaria

Tomáš Holek



PRAVIDLA



Ve hře Akvária se hráči ujímají rolí zapálených členů akvaristického spolku, kteří se snaží mít to nejlepší akvárium v celém klubu. Každý hráč pečuje o své akvárium, jež je domovem různých druhů rybek a vodních rostlin. Během hry budou hráči kupovat nové rybky, krmit je a udržovat svá akvária v perfektním stavu. Zároveň budou vykazovat pokrok ve svém studiu akvaristiky pomocí postupu na stupnici encyklopedie. Vítězem se stane hráč, který bude mít na konci hry nejvíce vítězných bodů (VB).

PŘEHLED KOMPONENT



1 variabilní herní plán



1 oboustranná deska
encyklopedie



4 akvária (hráčské desky)



5 oboustranných dílků akčních bonusů
pro umístění na herní plán



4 kostky akcí



4×5 žetonů hráče



3×15 plechovek krmení



32 ukazatelů mikroflóry



27 žetonů bonusů filtru



4 × 5 žetonů filtrační vaty



32 nálepek se šipkou



5 cvočků



4 × 2 žetony
vítězných bodů



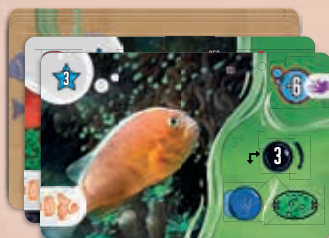
30 žetonů
encyklopedie



24 žetonů perel



4 žetony aktivní
barvy



4 × 25 karet akvária



8 počátečních dílků
[s přehledem kola na zadní
straně]



4 × 2 pomůcky pro
bodování

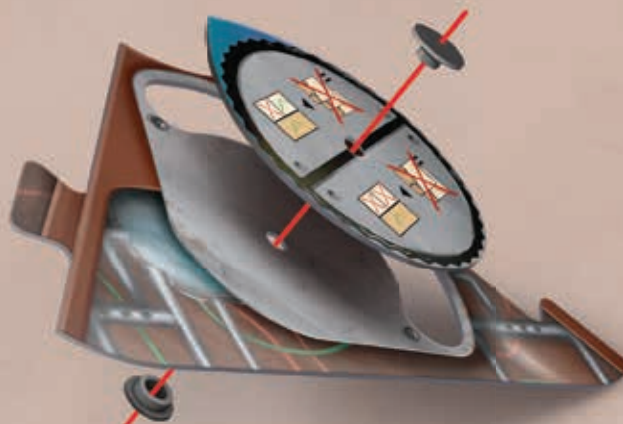


8 dílků pro sólovou hru

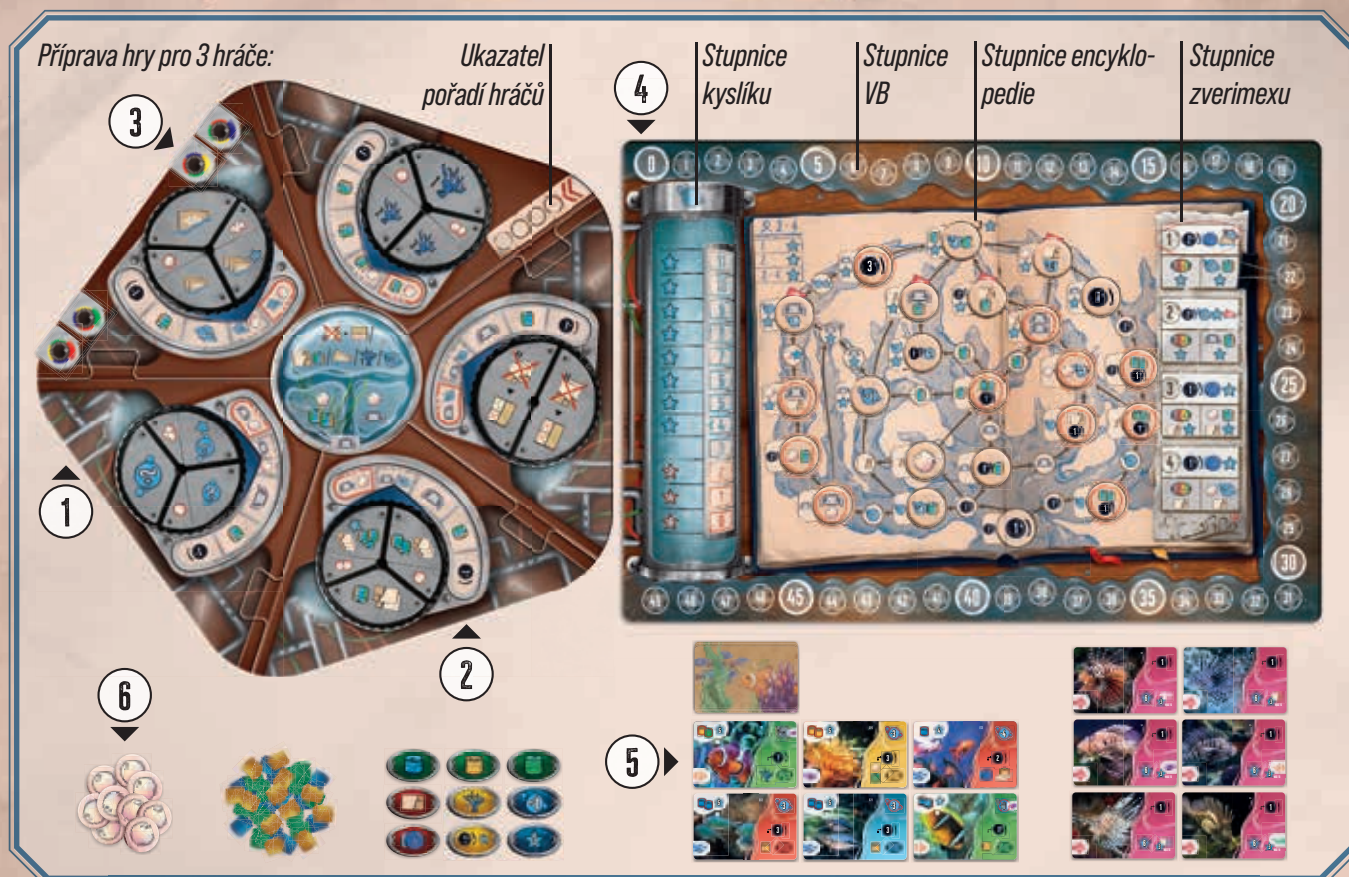


10 karet perutýnů

Před první hrou nalepte nálepky se šipkou na ukazatele mikroflóry a sestavte akční kruhy.



PŘEHLED HRY



PŘÍPRAVA HRY

1. Sestavte herní plán tak, že náhodně umístíte jeho pět sektorů.
2. Náhodně rozmístěte dílky akčních bonusů do volných otvorů na herním plánu. Umístěte je tak, aby byla viditelná správná strana podle počtu hráčů (4 pole pro 1-2 hráče, 5 polí pro 3-4 hráče). Šipku každého akčního kruhu nastavte na výchozí bonus – tedy na pole se šedým okrajem.
3. Na jednom okraji herního plánu se nacházejí 4 pozice pro žetony aktivní barvy, pomocí



nichž se určuje, která barva je aktivní v každém ze 4 kol (a zároveň slouží i k počítání kol). Na každou pozici náhodně umístěte lícem nahoru jeden žeton aktivní barvy.

4. Umístěte desku encyklopedie vedle herního plánu tak, aby ukazovala stranu odpovídající počtu hráčů. Poté náhodně rozmístěte žetony encyklopedie s červeným okrajem lícem nahoru na každé velké pole s červeným okrajem. Stejným způsobem umístěte žetony bez okraje na pole s černým okrajem. Žetony s červeným okrajem poskytují silnější bonusy než žetony bez okraje. Všechny zbývající žetony vraťte zpět do krabice – v této partii je nebudete potřebovat.
5. Oddělte karty perutýnů od hlavního balíčku karet akvária. Hlavní balíček karet akvária zamíchejte, odhalte 6 karet a umístěte je doprostřed stolu lícem nahoru tak, aby na ně všichni hráči viděli. Tyto karty představují společnou nabídku karet k zakoupení. Zbytek balíčku umístěte lícem dolů vedle této nabídky. Karty perutýnů vyložte lícem nahoru vedle nabídky karet akvária. Počet vyložených karet perutýnů je dvojnásobkem počtu hráčů – například při hře tří hráčů vyložte 6 karet perutýnů.

6. Zbývající součásti hry – plechovky krmení (ve 3 barvách), žetony bonusu filtru a žetony perel – umístíte vedle herního plánu jako společnou zásobu. Žetony bonusu filtru je vhodné roztrždit podle typu, aby hráči snadno viděli, které jsou k dispozici.

POZNÁMKA: Plechovek krmení a žetonů perel je neomezené množství. Pokud ve společné zásobě dojdou, nahradíte je jinými vhodnými předměty.

PŘÍPRAVA HRÁČE

1. Každý hráč si vezme ve zvolené barvě 1 hráčskou desku, která představuje jeho vlastní akvárium, 1 kostku akcí, 5 žetonů hráče, 5 žetonů filtrační vaty a také jednu pomůcku pro bodování. Na každou z 8 pozic pro mikroflóru na své desce umístí jeden žeton ukazatele mikroflóry.
2. Dále obdrží každý hráč náhodně 2 počáteční dílky a dobere si 5 karet akvária. Z obou počátečních dílků si jeden vybere a druhý vrátí zpět do krabice. Poté si zvolí 3 ze svých 5 karet akvária, zbývající 2 karty akvária umístí naspod balíčku karet akvária.
3. Pořadí hráčů se určí pomocí čísel na počátečních dílcích, jež si hráči zvolili. Začínat bude hráč s nejnižším číslem, poslední bude hráč s nejvyšším. Každý hráč si vezme suroviny uvedené na jeho počátečním dílku. Pokud má získat kartu, vybere si ji ze společné nabídky (v pořadí hráčů) a ihned doplní novou.



4. Všichni hráči nastaví své ukazatele mikroflóry stejným způsobem. Nejprve zjistí, která barva bude aktivní na konci prvního kola, a poté otočí všechny své žetony ukazatele mikroflóry tak, aby jejich šipky směřovaly na barvu **naproti** aktivní barvě. Toto nastavení znamená, že hráči budou muset během prvního kola pootočit ukazatele mikroflóry dvakrát ve směru hodinových ručiček, pokud budou chtít dosáhnout na bonusy mikroflóry na konci kola.



5. V pořadí od začínajícího hráče umístí každý hráč svůj žeton hráče na stupnici pořadí hráčů. Poté mohou hráči svůj počáteční dílek otočit a během hry jej používat jako přehled kola.
6. Nakonec umístí všichni hráči jeden ze svých žetonů hráče na každé z následujících míst: na začátek stupnice zverimexu, na začátek stupnice encyklopedie, na úroveň 4 na stupnici kyslíku a na hodnotu 0 na stupnici vítězných bodů.

PŘÍKLAD:

Honza si zvolil zobrazený počáteční dílek. Okamžitě získá 1 modrou plechovku krmení, 1 žeton perly a umístí 1 žeton filtrační vaty na svůj filtr. Na jeho počátečním dílku je číslo 3, které je nejnižší ze všech hráčů, proto bude hrát jako první.



Stupnice pořadí hráčů

Stupnice zverimexu

Stupnice encyklopedie

Stupnice kyslíku

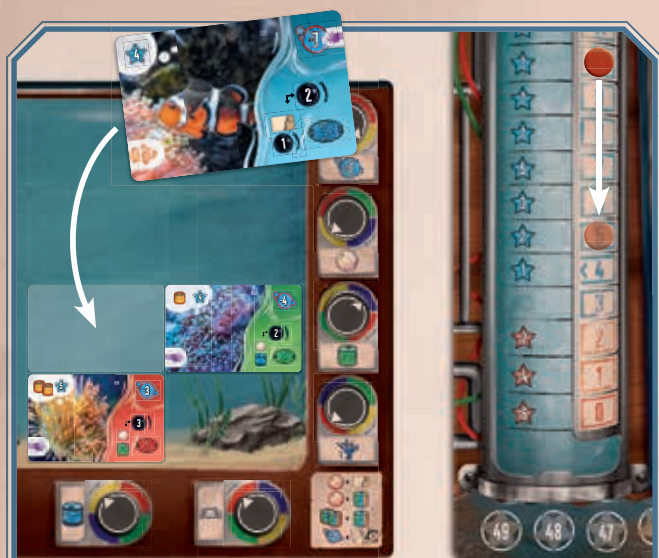
Stupnice VB

BLIŽŠÍ POPIS SOUČÁSTÍ HRY

1. Karty akvária



Každá karta akvária obsahuje několik symbolů. V levém dolním rohu se nachází symbol typu karty (**klaun, hejno rybek, vodní rostlina, sasanka**). Tyto symboly jsou důležité při závěrečném bodování. V levém horním rohu je uveden požadavek na krmení, který se plní během fáze krmení, a také bonusové vítězné body, které hráč získá za úspěšné splnění tohoto požadavku. V pravém horním rohu se nachází cena karty, která se platí pomocí bodů kyslíku (BK) – hráč posune svůj žeton hráče o odpovídající počet polí směrem dolů po stupnici kyslíku. Pokud se vedle ceny karty nachází symbol sasanky, lze tuto kartu umístit do akvária se slevou 1 za každou sousedící kartu sasanky.



PŘÍKLAD: Honza chce do svého akvária umístit kartu klauna. Cena karty je 7 bodů kyslíku (BK), ale může být umístěna se slevou. Honza proto zvolí místo, které sousedí se 2 sasankami, čímž získá slevu 2 BK. Zaplatí tedy pouze 5 BK, a to tak, že na stupnici kyslíku posune svůj žeton hráče o 5 polí dolů.

V pravém dolním rohu karty akvária se nachází bonus, který hráč získá ve chvíli, kdy kartu umístí do svého akvária. Některé bonusy

jsou rozděleny lomítkem – v takovém případě si hráč musí vybrat, který bonus chce získat. Všechny bonusy se uplatňují okamžitě.



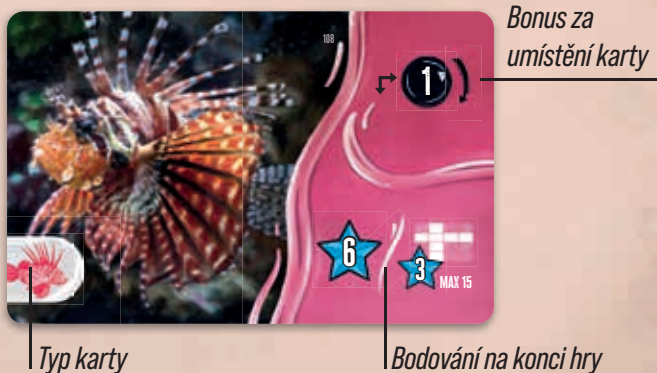
Bonusy zobrazené nad symbolem ruky znamenají, že je hráč bude získávat pouze během každé fáze příjmu.

Umístění **vodní rostliny** do akvária nestojí nic. Vodní rostliny jsou nezbytné pro udržení čistoty vody v akváriu.



PŘÍKLAD: Zuzana chce umístit vodní rostlinu do svého akvária. Nemusí platit žádné BK. Jako bonus za umístění karty okamžitě získá 1 zelenou plechovku krmení a 1 postup na stupnici encyklopedie. Navíc bude od této chvíle získávat 1 BK během každé fáze příjmu.

2. Karty perutýnů



Karty perutýnů jsou speciální karty, které se bodují až na konci hry. Symbol typu karty se nachází v levém dolním rohu. Každý hráč může během hry získat **maximálně 2** karty perutýnů. Tyto karty lze získat třemi způsoby: postupem po stupnici encyklopedie, ze stupnice zverimexu nebo přidáním čtvrtého žetonu bonusu do horní části filtru. Jakmile hráč dosáhne některé z těchto podmínek, vybere si jednu z dostupných karet perutýnů ze společné nabídky a umístí ji kamkoli do svého akvária. Umístění karty perutýna nestojí nic. Po umístění karty do akvária získá hráč okamžitě vyobrazený bonus. Karta navíc poskytuje bonus při závěrečném bodování.

3. Filtr

Filtr je nezbytnou součástí každého akvária. Je rozdělen na vrchní a spodní část, přičemž do každé části se umísťuje jiný druh žetonů.

Horní část filtru se plní žetony bonusů filtru zdola nahoru. Pole stálého bonusu je stejné na všech hráčských deskách a poskytuje hráči 1 perlu a 1 kartu ze společné nabídky. Toto pole nelze překrýt **žádným** žetonem bonusu a jeho bonus získá hráč při každé aktivaci filtru. Jakmile jsou žetony bonusů filtru umístěny na pole ve filtru, nesmí se již přesouvat. Hráč **nemůže mít ve svém filtru 2 žetony stejného typu**. Může však mít více žetonů stejné barvy, pokud každý z nich poskytuje jiný bonus. Pokud by měl hráč získat žeton stejného typu, který už ve filtru má, nesmí si jej vzít – je-li to možné, může si zvolit získání jiného bonusu, nebo nezíská nic.

Spodní část filtru se plní pomocí žetonů filtrační vaty. Ty nemusí být umístovány v žádném konkrétním pořadí. Každý hráč má sadu 5 těchto žetonů ve své barvě.

Jakmile je spodní část filtru zcela zaplněna žetony filtrační vaty, filtr se aktivuje. Na konci tahu, ve kterém k zaplnění došlo, získá hráč všechny bonusy z pole počátečního bonusu a také ze všech dříve umístěných žetonů bonusů filtru v horní části. Bonusy se vyhodnocují odspodu nahoru. Poté se všechny žetony filtrační vaty ze spodní části filtru odstraní. Filtr se znovu aktivuje až po opětovném zaplnění. Nakonec hráč získá nebo ztratí vítězné body (VB) podle své pozice na stupnici kyslíku, a to podle čísla zobrazeného ve hvězdě vedle dané pozice.

Pokud hráč aktivuje filtr během fáze mikroflóry, získá nejprve bonusy z fáze mikroflóry, a teprve poté se aktivují bonusy z filtru (viz strana 11).

Jestliže hráč získá během svého tahu žeton filtrační vaty, ale spodní část filtru je již plná, může jeden ze svých umístěných žetonů otočit. To slouží jako připomínka, že při odstraňování žetonů ze spodní části filtru může tento žeton otočit opět lícem nahoru a ponechat jej na desce.

4. Stupnice kyslíku

Stupnice kyslíku se nachází vlevo od stupnice encyklopedie. Na začátku hry umístí všichni hráči svůj žeton hráče na úroveň 4. Stupnice kyslíku představuje čistotu a průzračnost vody v akváriu a zaznamenává, kolik bodů kyslíku (BK) má hráč aktuálně k dispozici. Hráči tyto body používají k placení za karty, které chtějí umístit do svého akvária. Pokud se žeton hráče nachází na některém z červeně označených polí ve spodní části stupnice ve chvíli, kdy se aktivuje filtr, ztratí hráč vítězné body (VB) podle hodnoty uvedené vedle daného pole. Některé karty akvária poskytují hráčům body kyslíku během fáze příjmu, jiné zase coby bonus za umístění karty. Maximální úroveň na stupnici kyslíku je 11. Pokud hráč dosáhne horního pole, nemůže již svůj žeton hráče posunout výše.

Jestliže si hráč přeje umístit novou kartu akvária do svého akvária, musí mít na stupnici kyslíku dostatek BK, aby mohl cenu karty uhradit. V opačném případě danou kartu do svého akvária přidat nesmí.

Body za pozici
na stupnici kyslíku

Při zakrytí získáte
karty perutýna

Vrchní část filtru

Žeton bonusu

Pole stálého bonusu

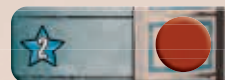
Žeton filtrační vaty

Spodní část filtru



PŘÍKLAD:

Honza zaplnil spodní část svého filtru, takže na konci jeho tahu se aktivují bonusy. V prvním kroku získá bonusy ve vrchní části filtru, a to odspodu nahoru dle pořadí žetonů. Získá 1 žeton perly a 1 kartu akvária (vybere si ji ze společné nabídky a ihned doplní novou), poté získá 1 zelenou plechovku krmení, následně se posune o 1 pole na stupnici encyklopedie a nakonec si vezme další kartu akvária. Ve druhém kroku získá VB podle své pozice na stupnici kyslíku. Má 5 bodů kyslíku, takže získá 2 VB. Po vyhodnocení bonusů odstraní všech 5 žetonů filtrační vaty ze spodní části filtru.

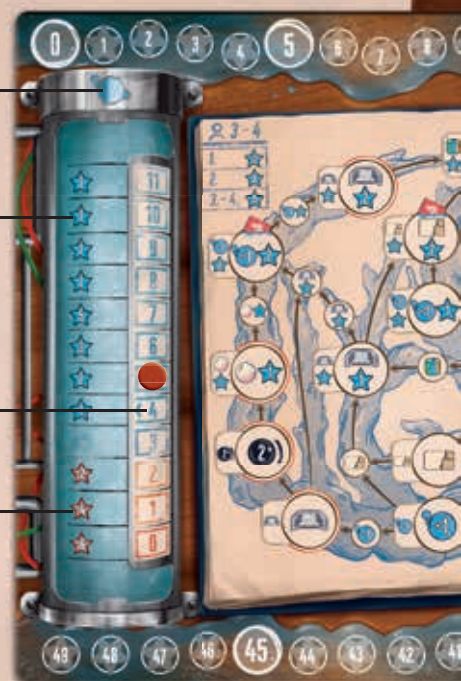


Stupnice kyslíku

Získ VB při
aktivaci filtru

Počáteční pozice

Ztráta VB při
aktivaci filtru



5. Otáčení ukazatelů mikroflóry

Během hry budou hráči ve svých akváriích rozvíjet mikroflóru. Její kultivaci reprezentují ukazatele mikroflóry umístěné podél spodního a pravého okraje každého akvária. Po získu odpovídajícího bonusu může hráč otočit ukazatele mikroflóry (UM) dohromady až o tolik kroků, kolik daný bonus uvádí. Jeden krok znamená otočení ukazatele ve směru hodinových ručiček na další barvu.



Tento symbol bonusu určuje, že je možné otočit pouze ukazatele mikroflóry ve stejném řádku nebo sloupci, kam byla umístěna karta.



Některé bonusy umožňují hráči otočit libovolné ukazatele.

Pozice šipky na ukazateli má význam pouze při vyhodnocení fáze mikroflóry. Hráč má možnost otočit ukazatel o menší počet kroků, než udává získaný bonus.



PŘÍKLAD:

Aktivní barva

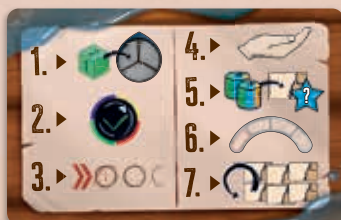
Zuzana zaplatí 3 BK a umístí červenou kartu do svého akvária. Okamžitě může provést až 3 otočení ukazatelů mikroflóry (UM) ve stejném řádku nebo sloupci, do kterého kartu umístila. Tato otočení může libovolně rozdělit mezi 2 povolené ukazatele, nebo může otočit jeden ukazatel až třikrát. Poté si Zuzana vybere jeden z bonusů oddělených lomítkem: buď žeton filtrační vaty a 1 otočení libovolného UM, nebo jeden z červených žetonů bonusu filtru. Rozhodne se pro první možnost – vezme si žeton filtrační vaty a poté otočí jeden UM. Nyní má dva své UM nastavené na aktivní barvu, takže za ně získá bonusy ve fázi mikroflóry (viz strana 11).



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 4 kola. V každém kole má hráč 4 tahy, které si zaznamenává pomocí kostky ve své barvě. Na rubové straně všech počátečních dílků se nachází přehled kola, který zobrazuje jednotlivé fáze. Každé kolo se skládá ze 7 fází:

1. Fáze akcí
2. Fáze mikroflóry
3. Fáze určení pořadí hráčů
4. Fáze příjmu
5. Fáze krmení
6. Příprava dalšího kola
7. Obnovení společné nabídky



FÁZE AKCÍ

Tato fáze se odehrává na herním plánu. Herní plán obsahuje 6 akčních kruhů, které představují 5 různých akcí. U pěti vnějších kruhů leží dílky akčních bonusů rozmístěné na začátku hry.

Hráči se střídají na tazích podle pořadí na stupnici pořadí hráčů. Ve svém prvním tahu umístí hráč svou kostku stranou s číslem 1 nahoru na libovolný akční kruh. Kostka už zůstane na herním plánu po zbytek hry. Hráč vybere akci, kterou chce provést, tak, že přesune svou kostku na jiný akční kruh. Na jednom akčním kruhu může být více kostek hráčů. Když hráč přesune svou kostku, otočí ji na hodnotu o jedna vyšší, než ukazovala předtím, protože číslo na kostce ukazuje, kolik akcí hráč v daném kole provedl. Kostku lze přesunout na libovolný akční kruh, ale hráč ji **musí přesunout**, kostka nesmí zůstat na stejném místě ve dvou po sobě jdoucích tazích. Každý vnější kruh sousedí se třemi jinými kruhy – dvěma po stranách a středovým kruhem. Středový kruh sousedí se všemi vnějšími kruhy.

Pokud hráč přesune svou kostku na sousední akční kruh, okamžitě získá bonus, na který ukazuje šipka daného akčního kruhu. Poté posune šipku o jedno pole ve směru hodinových ručiček. Jakmile ukazuje šipka na poslední pole dílku akčního bonusu, již se dále neposouvá a zůstává na místě po zbytek kola. Jestliže hráč přesune

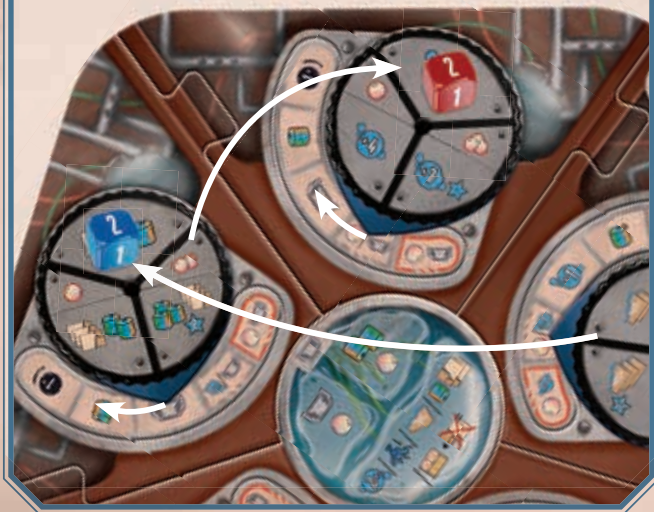
svou kostku na nesousedící kruh, bonus nezíská, ale šipku stále posune o jedno pole ve směru hodinových ručiček. V obou případech hráč následně provede akci kruhu, na kterém jeho kostka nyní leží.

Na každém akčním kruhu (kromě středového) jsou zobrazeny dvě silnější verze dané akce. Hráč před provedením akce zvolí, kterou verzi chce použít, a v případě silnějších musí zaplatit příslušný počet perel.

PŘÍKLAD:

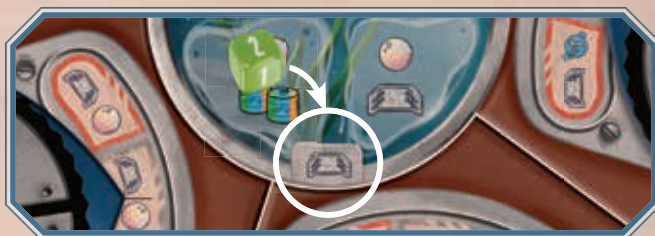
Honza si jako svou druhou akci zvolil pohyb po stupnici kyslíku. Protože se přesunul ze sousedícího akčního kruhu, okamžitě si zvolil 1 perlu jako bonus a šipku posunul o jedno pole ve směru hodinových ručiček. Poté se rozhodl zaplatit 1 perlu, aby mohl provést silnější verzi akce, a posunul svůj žeton na stupnici kyslíku o 4 pole na úroveň 9.

Zuzana si jako svou druhou akci zvolila získání karet akvária a plechovek krmení. Nepřesunula se však ze sousedního akčního kruhu, takže nezískala bonus, nicméně šipku přesto posunula o jedno pole ve směru hodinových ručiček. Zaplatila 1 perlu, aby využila silnější akci, a získala tak 3 karty akvária a 2 plechovky krmení.



Středový akční kruh je také rozdělený na 3 části, ale žádnou silnější verzi akce nemá. Místo toho umožňuje provést libovolnou ze základních akcí, získat 2 libovolné plechovky krmení a perlu, nebo si vzít žeton filtrační vaty a perlu. Navíc vždy poskytuje žeton filtrační vaty jako bonus (viz obrázek dále). Při přesunu na středový akční kruh

si hráč musí vybrat jednu ze tří částí, jejíž akci provede. Jakékoli získané bonusy nesmí hráč odmítnout.



AKCE:

Ve hře je pět typů akcí:

1. Umístění karet do akvária



Hráč umístí kartu akvária ze své ruky do svého akvária. Pokud má karta cenu za umístění, musí ji zaplatit v bodech kyslíku (BK), tedy posunout svůj žeton hráče na stupnici kyslíku směrem dolů o příslušný počet polí. Cenu lze snížit o slevu za sousedící sasanky. Jestliže hráč nemá dostatek bodů kyslíku k zahrání karty akvária, nesmí tuto akci provést.

Po umístění karty do akvária získá hráč bonusy zobrazené na kartě – obvykle otočení ukazatelů mikroflóry nebo jiné bonusy. Karta může být umístěna v akváriu kamkoli, nemusí sousedit s jinou kartou.

Hráč může zaplatit 1 perlu, aby namísto jedné karty akvária umístil dvě. Pokud zaplatí 4 perly, může umístit tři karty akvária a navíc získá 3 VB.



PŘÍKLAD:

Zuzana chce umístit modrou kartu klauna do svého akvária, takže musí zaplatit 2 body kyslíku (3 minus 1 díky sousedící kartě sasanky). Posune svůj žeton na stupnici kyslíku o 2 pole dolů na úroveň 2. (Pokud by se v tuto chvíli aktivoval její filtr, ztratila by příslušný počet vítězných bodů.) Jako bonus okamžitě získá až 3 otočení ukazatelů mikroflóry ve stejném řádku nebo sloupci, do kterého kartu umístila. Rozhodne se využít pouze 1 otočení UM, aby nastavila ukazatel na aktivní barvu. Nakonec získá kartu akvária. Od této chvíle bude získávat modrou plechovku krmení během každé fáze příjmu coby bonus příjmu této karty.

2. Studium encyklopedie



Hráč posune svůj žeton hráče na stupnici encyklopedie o 1 pole vpřed. Hráč může zaplatit 1 perlu, aby postoupil o 2 pole, nebo 2 perly, aby postoupil o 3 pole. Stupnice encyklopedie se na několika místech větví – hráč se může pohybovat pouze směrem vpřed, a jakmile si zvolí konkrétní větev, nemůže se vrátit zpět. Na jednom poli se může nacházet více hráčů zároveň, své žetony skládají na sebe. Každé pole představuje buď malý, nebo velký kruh. Jakmile se hráč posune na velký kruh, vezme si žeton encyklopedie, pokud na daném poli stále leží (i v případě, že polem pouze prochází). Tyto žetony lze využít kdykoli během hry. Pokud je hráč nevyužije do konce hry, získá za každý nepoužitý žeton encyklopedie VB (jejich počet je uvedený na rubové straně). Bonusy na jednotlivých polích nebo vedle nich hráči při průchodu nebo zastavení na nich nezískávají. Tyto bonusy lze získat pouze prostřednictvím stupnice zverimexu, žetonů bonusů filtru nebo karet s tímto symbolem (viz strana 11).



PŘÍKLAD:

Jako třetí akci si Honza vybírá postup na stupnici encyklopedie. Rozhodne se zaplatit 2 perly, aby postoupil o 3 pole, a zvolí si levou střední větev. Při prvním kroku se posune na malý kruh (nezískává žádný bonus), při druhém kroku se posune na velký kruh s žetonem encyklopedie a vezme si jej. Tento žeton mu umožní získat 1 perlu. Třetím krokem se posune na větev napravo od svého pole a získá další žeton encyklopedie, který mu umožní otočit 1 ukazatel mikrofóry a získat 2 plechovky krmení libovolné barvy. Může si vybrat, kdy a zda tyto žetony použije, ale každý z nich lze využít pouze jednou za hru. Pokud je nevyužije, získá za ně na konci hry VB uvedené na jejich rubové straně.

Pokud žeton hráče dosáhne posledního pole na stupnici encyklopedie, přesune se na příslušnou pozici v tabulce v levém horním rohu desky encyklopedie. Hráči na konci hry získají VB podle pořadí, v jakém na konec stupnice dorazili. Jestliže by se hráč měl posunout po dosažení konce stupnice, získá okamžitě 2 VB za každý krok.

VYSVĚTLENÍ ŽETONŮ ENCYKLOPEDIE:

	Získejte 2 žetony filtrační vaty
	Získejte 1 perlu
	Získejte 1 perlu a 1 BK
	Získejte 1 BK a 1 plechovku krmení
	Získejte 1 otočení UM a 1 plechovku krmení
	Získejte 1 otočení UM a 1 BK
	Získejte 1 žeton filtrační vaty a 1 otočení UM
	Získejte 1 žeton filtrační vaty a 1 BK
	Získejte 1 žeton filtrační vaty a 1 plechovku krmení
	Získejte 1 žeton filtrační vaty a 1 kartu akvária
	Získejte 1 kartu akvária a 1 plechovku krmení
	Získejte 1 kartu akvária a 1 BK
	Získejte 2 otočení UM
	Získejte 1 BK
	Získejte 1 kartu akvária a 1 otočení UM
	Získejte 2 žetony filtrační vaty
	Získejte 1 perlu a 1 BK
	Získejte 2 karty akvária a 1 otočení UM
	Získejte 2 plechovky krmení a 1 otočení UM
	Získejte 3 BK
	Získejte 1 perlu a 1 plechovku krmení
	Získejte 1 žeton filtrační vaty a 1 perlu
	Získejte 1 žeton filtrační vaty a 1 kartu akvária
	Získejte 3 otočení UM
	Získejte 2 otočení UM a 1 perlu
	Získejte 1 kartu akvária a 1 perlu
	Získejte 1 kartu akvária a 2 BK
	Získejte 1 kartu akvária a 2 otočení UM

3. Zvýšení hladiny kyslíku ve vodě



Hráč posune svůj žeton na stupnici kyslíku o 2 pole nahoru. Žeton kyslíku nesmí překročit horní pole stupnice – jakékoli další body se ztrácí.

Hráč může zaplatit 1 perlu, aby posunul svůj žeton o 4 pole nahoru. Pokud zaplatí 3 perly, může se posunout o 7 polí a navíc získá 1 VB.

4. Zisk karet akvária a plechovek krmení



Hráč si vezme plechovku krmení libovolné barvy a dobere si 2 karty ze společné nabídky 6 karet akvária nebo svrhu balíčku karet akvária. Obě možnosti lze kombinovat a je možné rozhodnout se po každé kartě. Po dobrání karty ze společné nabídky se ihned doplní nová karta z balíčku.

Hráč může zaplatit 1 perlu, aby si vzal 3 karty akvária a 2 plechovky krmení. Pokud zaplatí 2 perly, získá 3 karty akvária, 3 plechovky krmení a 2 VB.

5. Postup na stupnici zverimexu



Tato akce umožňuje hráči posunovat jeho žeton na stupnici zverimexu, která se nachází na pravé straně desky encyklopedie. Hráč odhodí 2 karty akvária stejné barvy ze své ruky a poté posune svůj žeton hráče na další úroveň na stupnici zverimexu a získá bonus v horní části nové úrovně.

Pokud chce hráč navíc získat jeden ze dvou spodních bonusů na dané úrovni, musí odhodit ještě jednu další kartu akvária stejné barvy. Není možné aktivovat oba spodní bonusy, hráč si může vybrat pouze jeden.



Jakmile je aktivován tento symbol (ať už díky žetonu bonusu filtru, umístěním karty akvária, nebo posunem na stupnici zverimexu), může hráč získat bonus encyklopedie z pole, u nějž se právě nachází jeho žeton na stupnici encyklopedie. Bonus je zobrazen vlevo u velkých polí nebo uvnitř kruhu u malých polí. Jak bylo popsáno dříve, tyto bonusy hráči nezískávají při pouhém průchodu nebo zastavení na daných polích. Po dosažení posledního pole stupnice encyklopedie získá hráč bonus posledního pole při každé aktivaci bonusu encyklopedie až do konce hry.

Získejte 2 otočení UM, bonus encyklopedie a umístěte kartu akvária zdarma.

Získejte žeton bonusu filtru a 4 VB. / Získejte 2 BK, 1 plechovku krmení a 4 VB.

Získejte 2 otočení UM, 2 BK, 4 VB a umístěte kartu perutýna.

Získejte žeton bonusu filtru a 3 VB. / Získejte žeton filtrační vaty, 1 plechovku krmení a 3 VB.

Získejte 1 otočení UM, bonus encyklopedie a 3 VB.

Získejte žeton bonusu filtru, 1 kartu akvária a 1 VB. / Získejte 1 perlu, 1 plechovku krmení, 1 kartu akvária a 1 VB.

Získejte 1 otočení UM, bonus encyklopedie a 1 VB.

Získejte žeton bonusu filtru a 1 kartu akvária. / Získejte 1 perlu, 2 BK a 1 kartu akvária.

Počáteční oblast



PŘÍKLAD:

Jako třetí akci si Zuzana vybírá posun na stupnici zverimexu. Odhodí dvě červené karty akvária z ruky a posune se na 4. úroveň stupnice. Získá bonus z horní části – 1 otočení libovolného UM, 1 VB a bonus encyklopedie. Její žeton na stupnici encyklopedie leží na výchozí pozici, takže Zuzana získá ještě 1 otočení libovolného UM navíc.

Volné akce

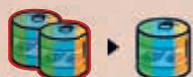
Volné akce může hráč provádět kdykoli během svého tahu a v libovolném množství. Tyto akce jsou zobrazeny v pravém dolním rohu hráčské desky.



Vyměňte 1 perlu za 1 kartu akvária. Vezměte si kartu ze společné nabídky a okamžitě doplňte novou.



Vyměňte 1 perlu za libovolnou plechovku krmení.



Vyměňte 2 plechovky krmení libovolných barev za 1 plechovku krmení libovolné barvy.



Utraťte 1 BK, abyste obnovili společnou nabídku karet akvária.

FÁZE MIKROFLÓRY

Ve fázi mikroflóry získávají hráči všechny bonusy ze svých ukazatelů mikroflóry, které jsou otočeny na aktivní barvu daného kola, určenou žetonem aktivní barvy pro aktuální kolo. Bonusy lze vyhodnocovat v libovolném pořadí.

Kdykoli je to důležité, získávají hráči bonusy v pořadí hráčů (například při získávání karty akvária ze společné nabídky nebo při pohybu na stupnici encyklopedie). Ve všech ostatních případech mohou hráči tuto fázi provádět současně.

V posledním kole si hráč může u každého svého ukazatele mikroflóry zvolit, zda získá zobrazený bonus, nebo 2 VB.



PŘÍKLAD:

Honzovi se podařilo nastavit dva své ukazatele mikroflóry tak, aby ukazovaly na aktivní barvu tohoto kola. Díky tomu získá 1 modrou plechovku krmení a 1 žeton filtrační vaty.

FÁZE URČENÍ POŘADÍ HRÁČŮ

Prvním hráčem se stane ten hráč, který měl ve fázi mikroflóry nejméně UM otočených na aktivní barvu. Hráč s druhým nejnižším počtem správně otočených UM bude druhý v pořadí atd. V případě remízy si remizující hráči prohodí pořadí z předchozího kola mezi sebou.

FÁZE PŘÍJMU



Hráči získají všechny bonusy z karet ve svém akváriu, u kterých je symbol ruky. Tento symbol se nachází v pravé dolní části některých karet akvária.

FÁZE KRMENÍ

Za každou kartu ve svém akváriu s požadavkem na krmení v levém horním rohu musí hráč zaplatit plechovky krmení odpovídající barvy do společné zásoby. Jako odměnu získá VB uvedené vedle požadavku na krmení na daných kartách. Za každou kartu, u které hráč **není schopen splnit všechny požadavky** na krmení, neplatí žádné plechovky krmení a ztratí 4 VB. (Například má modrou plechovku krmení a dvě karty požadující dohromady modrou, žlutou a zelenou plechovku krmení. Nezaplatí tedy nic a ztratí 8 VB). Má-li hráč 0 VB, další neztrácí, skóre nemůže být záporné.

V této fázi lze provádět volnou akci výměny 2 plechovek krmení libovolných barev za 1 plechovku krmení libovolné barvy.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Nyní se připraví vše potřebné pro následující kolo.

Otočte žeton aktivní barvy aktuálního kola lícem dolů. Další žeton v řadě určuje aktivní barvu pro nadcházející kolo.

Připravte akční kruhy. Nejprve si poznamenejte, který nebo které akční kruhy byly využity nejméněkrát (podle polohy jejich šipek).

Šipky na těchto kruzích otočte na pole s červeným okrajem na začátku jejich dráhy, ostatní šipky otočte na výchozí pole s šedým okrajem. Pokud došlo k remíze v počtu nejméně použití, otočte šipky u všech remizujících akčních kruhů na červená pole. Tím se dané akce zvýhodní pro příští kolo. Pokud šipka některého akčního kruhu na konci kola stále ukazuje na červené pole, umístěte na toto pole perlu (v příštím kole případně další atd.), aby byla akce daného kruhu ještě výhodnější. V takovém případě by ostatní šipky měly ukazovat na výchozí pole s šedým okrajem.

Kostky všech hráčů ponechte na akčních kruzích, kde se aktuálně nacházejí, a otočte je na prázdnou stranu, aby mohly být v dalším kole v prvním tahu opět nastaveny na hodnotu 1.



OBNOVENÍ SPOLEČNÉ NABÍDKY

Tuto fázi není potřeba provádět po čtvrtém kole.

Odstraňte ze společné nabídky 6 karet akvária a nahradte je 6 novými kartami z balíčku akvária.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Po dokončení 4. kola hra končí a následuje závěrečné bodování, které se provádí pomocí bodovací karty. Pro základní variantu bodování použijte stranu s hnědým okrajem, pro pokročilou variantu bodování použijte stranu se zlatým okrajem.

ZÁKLADNÍ BODOVÁNÍ

K VB nasbíraným během hry získá každý hráč:

- 1 VB za každou perlu a 1 VB za každý žeton filtrační vaty na svém filtru,
- VB podle své konečné pozice na stupnici kyslíku,
- VB ze stupnice encyklopedie, pokud dosáhl posledního pole,
- 1 VB za každé 3 plechovky krmení, které má ve své zásobě,
- 3 VB za každý zcela zaplněný řádek nebo sloupec ve svém akváriu,
- VB uvedené na rubu každého získaného žetonu ze stupnice encyklopedie, který nepoužil,
- VB z každé karty perutýna, kterou má ve svém akváriu,



- VB za sasanky – každá sasanka poskytuje 2 VB za každou kartu klauna [karty perutýnů se do tohoto bodování nezapočítávají], která s ní ortogonálně sousedí (tedy maximálně 8 VB za jednu sasanku),
- VB za hejna rybek – počet VB se odvíjí od počtu těchto karet, které spolu ortogonálně sousedí. Každá karta se počítá pouze jednou. Každou skupinu karet je potřeba vyhodnotit samostatně.

POKROČILÉ BODOVÁNÍ

Vyhodnocuje se stejně jako základní bodování, jen sasanky a hejna rybek přinášejí více VB a hráč získá ještě:

- VB za vodní rostliny – počet VB se odvíjí od počtu různobarevných karet, které s nimi ortogonálně sousedí: 1 VB za 2 různé barvy, 3 VB za 3 různé barvy a 6 VB za 4 různé barvy. Pro účely bodování vodních rostlin se karty perutýnů počítají jako žolíci a hráč je může považovat za libovolnou barvu. U každé karty perutýna si musí zvolit jednu barvu pro celé bodování.



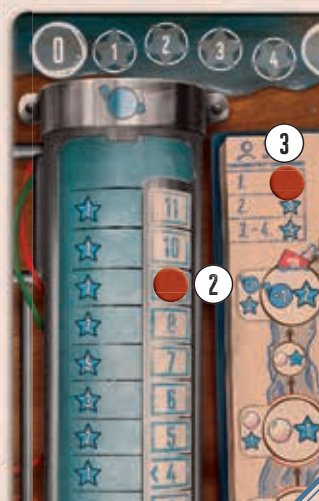
PŘÍKLAD: Základní bodování

Honza má po posledním kole 45 bodů. K nim navíc získává ① 5 VB za zbývající perly a žetony filtrační vaty na svém filtru, ② 7 VB za svou pozici na stupnici kyslíku, ③ 12 VB, protože jako první dosáhl posledního pole stupnice encyklopedie, ④ 1 VB za zbývající plechovky krmení, ⑤ 3 VB za jeden zaplněný sloupec karet ve svém akváriu a ⑥ 0 VB za nepoužité žetony encyklopedie, protože žádné nemá. ⑦ Poté započítá svou kartu perutýna, která mu přináší 3 VB za každou modrou kartu v jeho akváriu – získá 15 VB, což je maximum. ⑧ Za sasanky dostane 4 VB. ⑨ Nakonec získá 4 VB za své karty hejna rybek. Honzovo konečné skóre je 96 VB.



PŘÍKLAD: Pokročilé bodování

Při pokročilém bodování získá Honza stejné množství VB za perly, žetony filtrační vaty, stupnici kyslíku, stupnici encyklopedie, plechovky krmení, zaplněný sloupec karet, žetony encyklopedie a kartu perutýna. ⑧ Za sasanky získá 6 VB a ⑨ za hejna rybek získá 9 VB. ⑩ Nakonec získá 6 VB za vodní rostliny. Honzovo konečné skóre je 109 VB.



SÓLOVÁ HRA

Vytvořil Vladimír Suchý

Při sólové hře soupeří hráč s automou, která simuluje skutečného hráče. Akce automy jsou určeny odhalením jednoho z 8 dílků pro sólovou hru.

PŘÍPRAVA HRV

Připravte herní plán, desku encyklopedie, zásobu žetonů a zásobu karet perutýnů stejně jako při hře 2 hráčů. Společnou nabídku karet akvária vyložte ve dvou řadách po třech kartách. Vyberte si barvu a připravte svou herní oblast jako obvykle.

Poblíž herního plánu umístěte balíček dílků pro sólovou hru. Poté vezměte kostku jiné barvy, než je vaše, a umístěte žeton této barvy na začátek stupnice encyklopedie.

Náhodně doberte 2 počáteční dílky pro sebe a 1 počáteční dílek pro automu, ale na ten se nedívejte. Z obou svých počátečních dílků si jeden vyberte a druhý odhodte. Porovnejte svůj počáteční dílek s dílkem automy – hráč s nižším číslem začíná. Umístěte svůj žeton a žeton automy na stupnici pořadí hráčů. Následně si můžete vzít suroviny uvedené na svém počátečním dílku.

FÁZE AKCÍ

V tahu automy otočte vrchní dílek pro sólovou hru a přesuňte kostku automy na akční kruh, který je na něm zobrazen. Šipku daného akčního kruhu poté posuňte o jedno pole ve směru hodinových ručiček, stejně jako při hře více hráčů. Pokud jsou na dílku zobrazeny další akce, automa je následně provede.

Tah hráče probíhá naprosto stejně jako při hře více hráčů.

Jakmile provedete čtyři akce, dokončete všechny ostatní fáze kola, které se běžně provádějí na konci kola. Pokud se vám podařilo získat 5 nebo více bonusů ve fázi mikroflóry, budete v dalším kole začínat. V opačném případě začíná automa.

Celkem je k dispozici 8 dílků pro sólovou hru. Po druhém kole zamíchejte použité dílky a vytvořte nový dobírací balíček.

Na začátku třetího kola zamíchejte karty perutýnů ve společné nabídce a náhodně jednu z nich odstraňte. Zbývající karty vraťte zpět do nabídky. Na začátku čtvrtého kola tento proces zopakujte a náhodně tak odstraňte další kartu. Tento krok proveďte pouze tehdy, pokud jsou ve společné nabídce více než 2 karty perutýnů.

DÍLKY PRO SÓLOVOU HRU

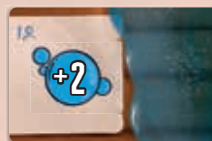
Dílky pro sólovou hru určují pohyb kostky automy. Symbol uprostřed dílku ukazuje, na který akční kruh musí být kostka přesunuta. Pokud je kostka přesunuta na vnější akční kruh, otočte šipku o jedno pole ve směru hodinových ručiček jako obvykle. Symboly vpravo (pokud je dílek má) představují další akce, které musí být následně provedeny.



Symbol akčního kruhu

Dodatečný symbol

V balíčku jsou následující typy dílků:



Přesuňte kostku automy na zobrazený akční kruh a otočte šipku na tomto kruhu o jedno pole ve směru hodinových ručiček. Žádná další akce se neprovádí.



Přesuňte kostku automy na zobrazený akční kruh a otočte jeho šipku o jedno pole ve směru hodinových ručiček. Poté odstraňte spodní řadu ze společné nabídky karet akvária. Doberte tři karty z balíčku karet akvária a vytvořte novou horní řadu nad zbývajícím kartami společné nabídky.



Přesuňte kostku automy na zobrazený akční kruh a otočte jeho šipku o jedno pole ve směru hodinových ručiček. Poté posuňte žeton automy na stupnici encyklopedie o 2 pole vpřed (směr při větvení určuje šipka u symbolu). Jestliže posunete žeton na velký kruh, odstraňte žeton encyklopedie, pokud na něm stále leží.



Přesuňte kostku automy na středový akční kruh. Poté posuňte žeton automy na stupnici encyklopedie o 1 pole vpřed, viz popis předchozího dílku.



Přesuňte kostku automy ve směru hodinových ručiček na sousedící akční kruh a otočte jeho šipku o jedno pole ve směru hodinových ručiček. Pokud se

kostka právě nachází na akci studium encyklopedie nebo zisk karet akvária, proveďte příslušnou dodatečnou akci. Pokud se při odhalení dílku nacházela kostka na středovém akčním kruhu, přesuňte ji na akční kruh uvedený v pravém horním rohu dílku (v tomto případě studium encyklopedie).



Totéž platí pro druhou variantu, ale kostku automy přesuňte proti směru hodinových ručiček na sousedící akční kruh. Pokud se při odhalení dílku na-

cházela kostka na středovém akčním kruhu, přesuňte ji na akční kruh uvedený v pravém horním rohu dílku (v tomto případě zisk karet akvária).



PŘÍKLAD:

Honza otočí dílek pro sólovou hru. Symbol akčního kruhu ukazuje, že má přesunout kostku automy na sousedící akční kruh ve směru hodinových ručiček. Udělá to a otočí šipku na kruhu o jedno pole jako obvykle. Protože se jedná o akci studium encyklopedie, provede také dodatečnou akci – posune žeton automy na stupnici encyklopedie o 2 pole vpřed. Šipka u symbolu určuje pohyb po levé větvi. Z velkého kruhu odstraní žeton encyklopedie.



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráč sečte své závěrečné skóre stejným způsobem jako při hře více hráčů. Zvolí si způsob bodování – buď základní, nebo pokročilý. Pokud žeton automy dosáhl nejvyššího pole na stupnici encyklopedie dříve, než se to podařilo hráči, získá hráč za druhé místo 8 VB.

Základní (pokročilý) bodování:

150 (170) – Pro začátek to ujde

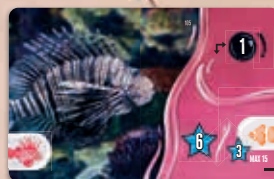
160 (180) – Slušné, příště to bude lepší

170 (190) – Pěkný výsledek

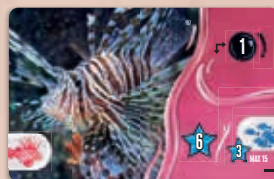
180 (200) – Skvělý výsledek

190 (210) – Úžasný výsledek

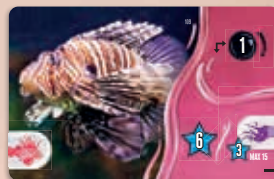
PŘEHLED PERUTÝNŮ



6 VB / 3 VB za každou kartu klauna v hráčově akváriu, maximálně však 15 VB.



6 VB / 3 VB za každou kartu hejna rybek v hráčově akváriu, maximálně však 15 VB. Hejna nemusí sousedit.



6 VB / 3 VB za každou kartu sasanky v hráčově akváriu, maximálně však 15 VB.



6 VB / 3 VB za každou červenou kartu v hráčově akváriu, maximálně však 15 VB. Karty perutýnů se do tohoto bodování nezapočítávají.

Autor hry: Tomáš Holek
Sólová hra: Vladimír Suchý
Vývoj: Vladimír Suchý
Pravidla: Mike Poole
Produkce: Kateřina Suchá

Titulní ilustrace: Milan Vavroň
Grafika, ilustrace:
Anežka Bělohoubková
Fotografie: Pexels, Freepik,
Pixabay

Děkujeme všem, kdo hru testovali:

Kája, Vojta, Katka, Klára, Anežka, Olaf s manželkou, Laadinek, Josef Ševců, Michal Peichl, Milan Zborník, Petr Plášil, Barbora Šulcová, David Rozsival, Matthew Dunstan, Patrik Hajda a Štěpán Peterka.

Česká edice: **Fox in the Box**, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Lukáš Wiesner

Grafické úpravy: David Hanáček

Redakce: Petr Klasna

Korektury: Eliška Pospíšilová

PŘEHLED SYMBOLŮ



Klaun



Vodní rostlina



Sasanka



Hejno rybek



Perutýn



Získejte kartu akvária



Karta akvária
dané barvy



Odhod'te dvě karty
akvária stejné barvy



Umístěte kartu
akvária do svého akvária



Umístěte kartu perutýna
do svého akvária



Řádek/sloupec
karet ve vašem akváriu



Posuňte svůj žeton
na stupnici kyslíku nahoru



Posuňte svůj žeton
na stupnici kyslíku dolů



Posuňte svůj žeton na
stupnici encyklopedie



Získejte bonus encyklopedie



Posuňte svůj žeton na stupnici zverimexu
a získejte příslušný bonus



Získejte plechovku krmení
dané barvy



Získejte plechovku krmení
libovolné barvy



Zaplaťte plechovku krmení
dané barvy



Získejte perlu



Zaplaťte perlu



Příjem



Získejte žeton bonusu filtru
dané barvy



Získejte žeton bonusu
filtru libovolné barvy



Získejte žeton filtrační vaty



Otočte ukazatel mikroflóry ve stejném
řádku/sloupci, do kterého jste umístili kartu



Otočte libovolný ukazatel mikroflóry



Aktivní barva kola



Získejte vítězný bod



Ztraťte vítězný bod



Počet hráčů



Kostka hráče