

ENDEAVOR

HLUBINY MOŘÍ

AUTOŘI: CARL DE VISSER, JARRATT GRAY

ILUSTRACE: MARUŠA GORJUP, FAHED ALRAJIL A JOSH CAPPEL



VÁŠ ÚKOL

Vášim cílem ve hře *Endeavor: Hlubiny moří* je mít co nejpozitivnější dopad na světové oceány – od mělkých pobřežních vod až po tajemné hlubiny. V každém scénáři získáváte body především zvyšováním svých **vlastností** (*reputace, inspirace, koordinace a vynalézavost*), prováděním akcí, které vytvářejí pozitivní **dopad**, a přizpůsobením strategie **cílům scénáře**.

Zpočátku dosáhnete jen na malý úsek oceánu poblíž hladiny... ale postupně budete rozšiřovat svůj dosah stále hlouběji do nových zón. Každá nabízí nové příležitosti k objevům. Vaším úkolem bude najmout efektivní tým specialistů, rozšířit a vylepšit flotilu, publikovat zásadní **výzkumy** a rozvíjet schopnosti, které z vás učiní lídry ve studiu oceánů. Především se však snažte, aby měl váš tým co nejpozitivnější vliv na oceán, který pokrývá naši křehkou planetu.

CO VÁM OCEÁN MŮŽE NABÍDNOUT

Tato hra je o objevování, pozorování, porozumění a ochraně. Z oceánu **nebudete** těžit žádné materiály – vše, co z něj získáte, jsou nehmotná data, která vás zlepší v tom, co děláte!



Zvyšte svou **reputaci**, ať můžete *najímat* nové členy týmu: Každé kolo přidáte do svého týmu nového specialistu. Vyšší reputace znamená, že přilákáte schopnější specialisty.



Získejte **inspiraci** a budete mít více disků: Disky představují *úsilí*, které vynakládáte na aktivaci specialistů a provádění akcí.



Zlepšete svou **koordinaci** a budete *efektivněji* přesouvat disky ze specialistů do svého překladiště: Lepší koordinace zajistí, že vaši specialisté budou připraveni na nové úkoly.



Zvyšte svou **vynalézavost** a zlepšíte své *technologické* schopnosti. Lepší technologie vám umožní nasadit více ponorek a ponořit je až do tajemných hlubin.



Získejte **dopad** a umístíte ukazatele dopadu na scénářovou desku dopadu: Tyto ukazatele představují vaše aktivity v oceánu a jejich dopad na svět. Dopad vám přinese různé bonusy v průběhu hry a je klíčový pro závěrečné bodování.



Sbírejte **body** a vyhraďte hru!



HRAJTE PROTI PŘÁTELŮM, S PŘÁTELI, NEBO BEZ NICH!

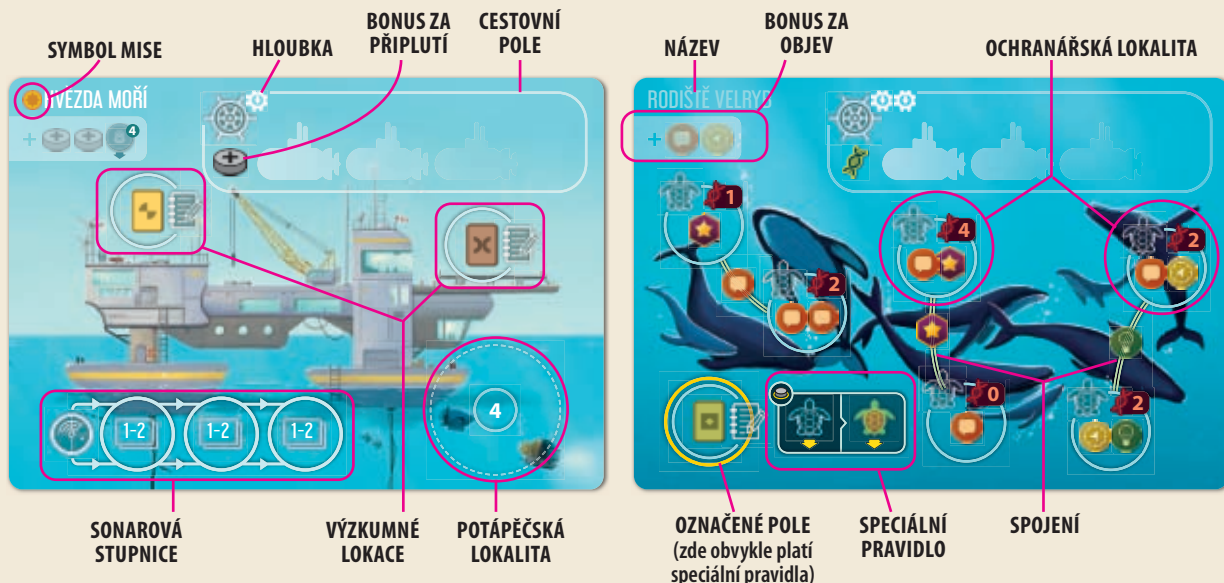
Endeavor: Hlubiny moří je hra založená na **scénářích**. To znamená, že při každé partii si vyberete scénář, který určí přípravu hry, speciální pravidla, cíle bodování a desku dopadu.

Každý scénář lze hrát v **kompetitivním režimu pro více hráčů**, v **kooperačním režimu** i **sólovém režimu**. Nejprve si přečtete pravidla pro kompetitivní hru a poté se podívejte do sekce Kooperace/Sólo na straně 16, kde se dozvíte, jaké změny jsou pro tyto režimy potřeba.



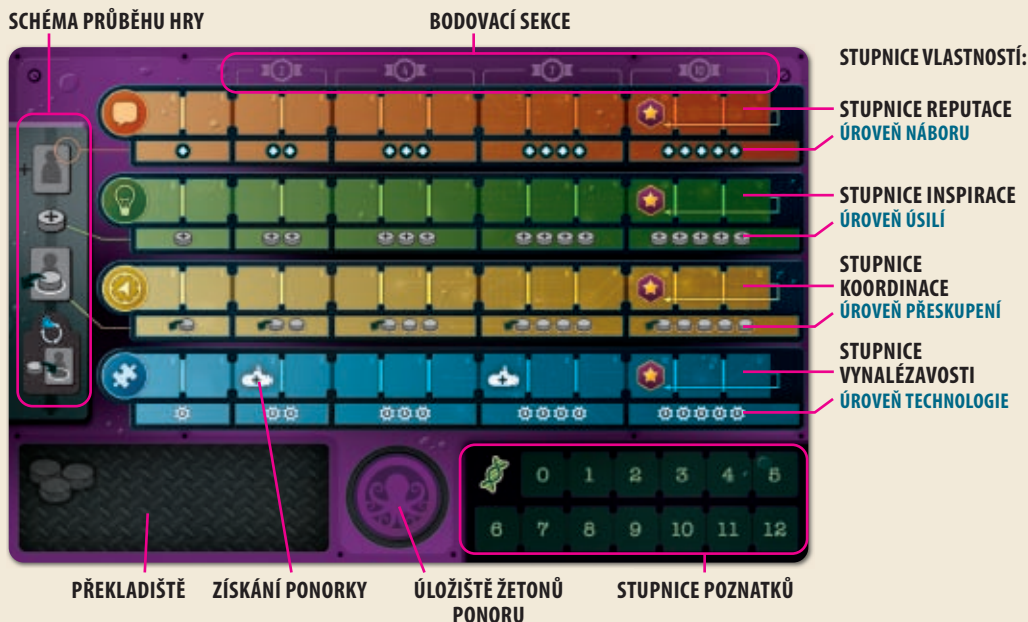
37 DESEK OCEÁNU

Desky oceánu tvoří herní prostor. Jakmile se deska dostane do hry, nazývá se **zóna**. Existuje pět různých **hloubek** zón. Značí je symboly  na přední i zadní straně. Zóny mají mnoho společných prvků a některé mají speciální pravidla nebo efekty.



4 DESKY HRÁČŮ

SCHEMA PRŮBĚHU HRY



36 ŽETONŮ PONORU



POZNÁMKA O NOVÁČCÍCH A SENIORECH:

Všichni specialisté (ať už nováčci nebo senioři) jsou vysoce kvalifikovaní vědci, technici a odborníci v různých oblastech. Status nováčka/seniora **neoznačuje** jejich znalosti, ale jejich zkušenost v rámci vašeho týmu.

51 DESTIČEK SPECIALISTŮ

Ve hře je 21 různých specialistů. Každý má dvě strany: **nováčkovskou** a **seniorskou**.



4 DESTIČKY VELITELŮ

Každý hráč začíná s jedním velitelem – do hry vstupují jako senioři.



5 OBOUSTRANNÝCH SCÉNÁŘŮ

Každý scénář popisuje **přípravu hry** a **speciální pravidla** dané mise. Určuje jedinečné cíle, které mění závěrečné bodování. Najdete zde také **desku dopadu**, kam budete umísťovat získaný dopad  v závislosti na vaší strategii. Každý scénář také obsahuje **kooperativní cíle**.

DETAILY MISE A PŘÍPRAVA

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

SCHÉMA DESEK OCEÁNU

MISE 3: OCEÁNSKÝ VÝZKUM

Publikování nových poznatků z terénního výzkumu je klíčové, pokud chcete vybudovat tým zkušených odborníků. S publikací výzkumu neotálejte – může se vám vyplatit specializovat na jedno téma, ale i různorodost poznatků!

- Tato mise má pět sloupců. Umístěte , ,  a jednu náhodnou zónu hloubky 1, podle nákresu.
- Hráči si v pořadí průběhu hry vyberou libovolnou zónu hloubky 1 jako výchozí zónu, umístí tam svou ponorku a získají bonus za příplutí.

Kdykoli získáte ponorku, můžete si jako výchozí zónu vybrat libovolnou zónu hloubky 1.



SPECIÁLNÍ PRAVIDLO

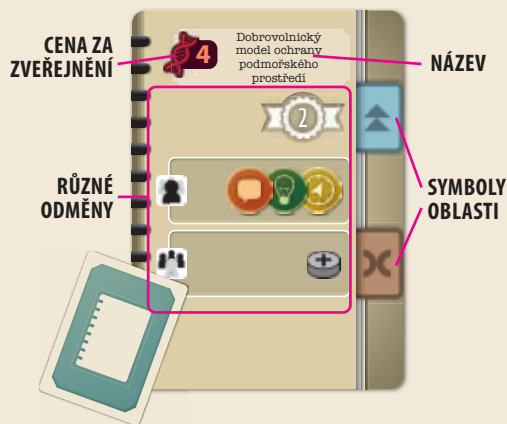
DESKA DOPADU

KOOPERATIVNÍ CÍLE

CÍLE BODOVÁNÍ

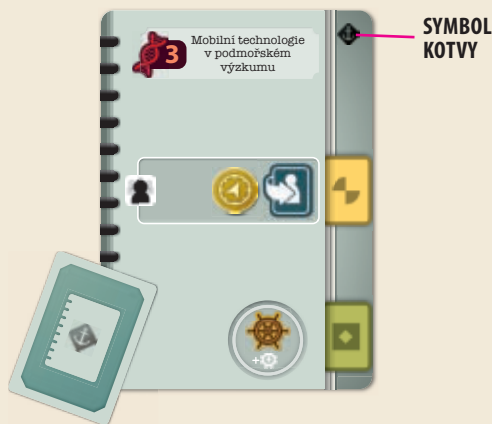
24 KARET VÝZKUMU

Na každém výzkumu najdete oblast, cenu za zveřejnění a odměny.



8 KARET VÝZKUMU S KOTVOU

Fungují stejně jako běžné výzkumy, ale jsou určeny pro začátek hry.



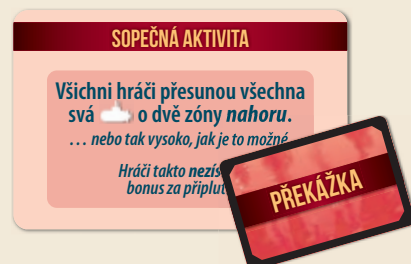
6 KARET BONUSOVÝCH CÍLŮ

Dodatečné cíle pro kooperativní a solový režim.

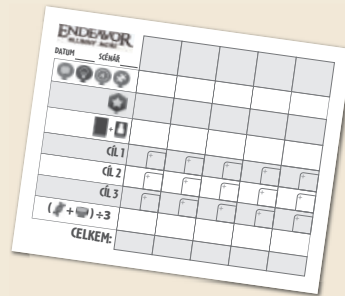


6 KARET PŘEKÁŽEK

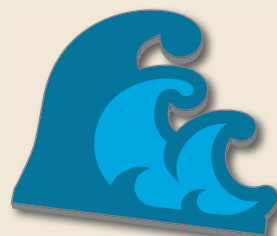
Nepředvídatelné výzvy pro kooperativní a sólo režim.



1 BODOVACÍ BLOČEK



1 ŽETON VLNY



120 DISKŮ

30 PRO KAŽDÉHO HRÁČE



80 UKAZATELŮ DOPADU

20 PRO KAŽDÉHO HRÁČE



20 UKAZATELŮ POSTUPU

5 PRO KAŽDÉHO HRÁČE



12 PONOREK

3 PRO KAŽDÉHO HRÁČE



Tento herní materiál je technicky vzato neomezený – pokud dojde, použijte materiál v barvě, která není ve hře, nebo vhodnou náhradu.

PŘÍPRAVA HRY (Na straně 16 najdete dodatečná pravidla pro sólo/kooperativní režim.)

- Scénář:** Vyberte scénář a položte jej na stůl. Obsahuje přípravu hry, informace o bodování a případná speciální pravidla.

Hrajete poprvé? Použijte **Misi 1: Volání oceánu**.

- Desky oceánu:** Scénář určí, které desky budou ve hře, a náčrtek vám ukáže jejich rozmístění. Najděte odpovídající desky a uspořádejte je podle náčrtu. Nechte kolem nich dostatek místa pro rozšíření prostoru. *Náčrtek na scénáři ukazuje maximální šířku a hloubku prostoru – většinou je maximální hloubka pět. Jakmile se deska dostane do hry, nazývá se **zóna**.*

Desky, které mají u jména , jsou součástí konkrétních misí. Najděte a **vyřadte** všechny desky s , které vám neurčuje scénář.

- Balíčky desek oceánu:** Zamíchejte zbývající desky do pěti samostatných balíčků lícem dolů, podle jejich hloubky.
- Žetony ponoru:** Zamíchejte je do zásoby lícem dolů. Umístěte odpovídající počet žetonů ponoru lícem dolů na každou **potápěčskou lokalitu**.

Například **Hvězda moří** začíná se **čtyřmi** žetony ponoru.



- Výzkumy:** Zamíchejte zvlášť balíček výzkumů s kotvou a balíček běžných výzkumů. Otočte **čtyři** náhodné výzkumy s **kotvou** lícem vzhůru do nabídky. Zbytek vraťte do krabice. Balíček **běžných výzkumů** nechte lícem dolů poblíž nabídky.
- Specialisté:** Připravte **zásobník specialistů**. Úrovně 1–4 by měly být **správně seřazené už z předchozí hry**. U úrovně 5 položte do každé sekce sloupce tři náhodné destičky specialistů, nováčkovskou stranou vzhůru.

- Vlna:** Náhodně určete začínajícího hráče a dejte mu žeton vlny.

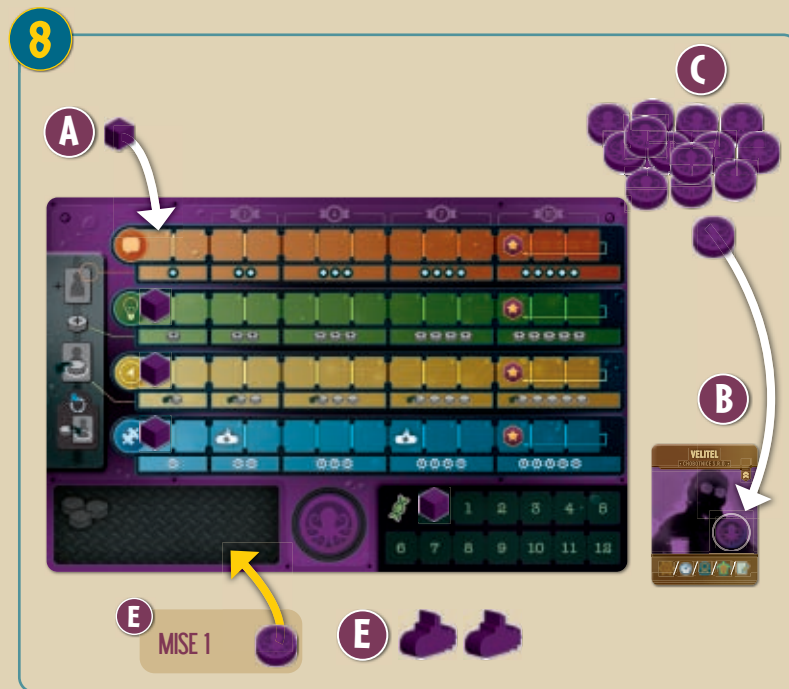
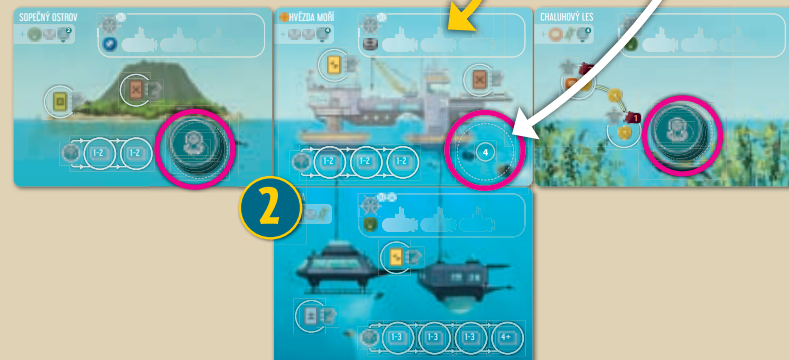
- Materiál pro hráče:** Každý hráč si vybere barvu a vezme si **desku hráče**, **destičku velitele** a sadu komponent ve své barvě: 30 disků, 5 stupnicových kostiček, 20 ukazatelů dopadu, 3 ponorky.

- Položte **stupnicové kostičky** na hodnotu 0 na stupnici **poznatků** a na všechny 4 stupnice **vlastností**.
- Položte **destičku velitele** poblíž desky hráče a umístěte na její aktivační kruh jeden svůj **disk**.
- Zbylé disky ponechte stranou ve své **zásobě** (nejsou zatím dostupné).
- Ukazatele dopadu** ponechte poblíž desky dopadu.
- Umístěte počáteční **ponorku** do **výchozí lokace** podle scénáře a získajte jeho **bonus za připlutí** (viz str. 9). Zbylé ponorky nechte u své desky hráče.

Například v **Misi 1** umístíte svou ponorku na **Hvězdu moří** a získáte bonus za připlutí, jeden disk do překladiště.



NÁČRTEK DESEK OCEÁNU



3

ZÓNA NA HLADINĚ



0 m

EPIPELAGICKÁ ZÓNA



0-200 m

MEZPELAGICKÁ ZÓNA



200-1000 m

BATYPELAGICKÁ ZÓNA



1000-4000 m

ABYSOPELAGICKÁ ZÓNA



4000 m+

Máte málo místa na stole pro jednotlivé balíčky? Vyzkoušejte následující postup: Naskládejte balíčky do kříže – nejmenší hloubku nahoru a nejhlubší dolů.

ZÓNA NA HLADINĚ



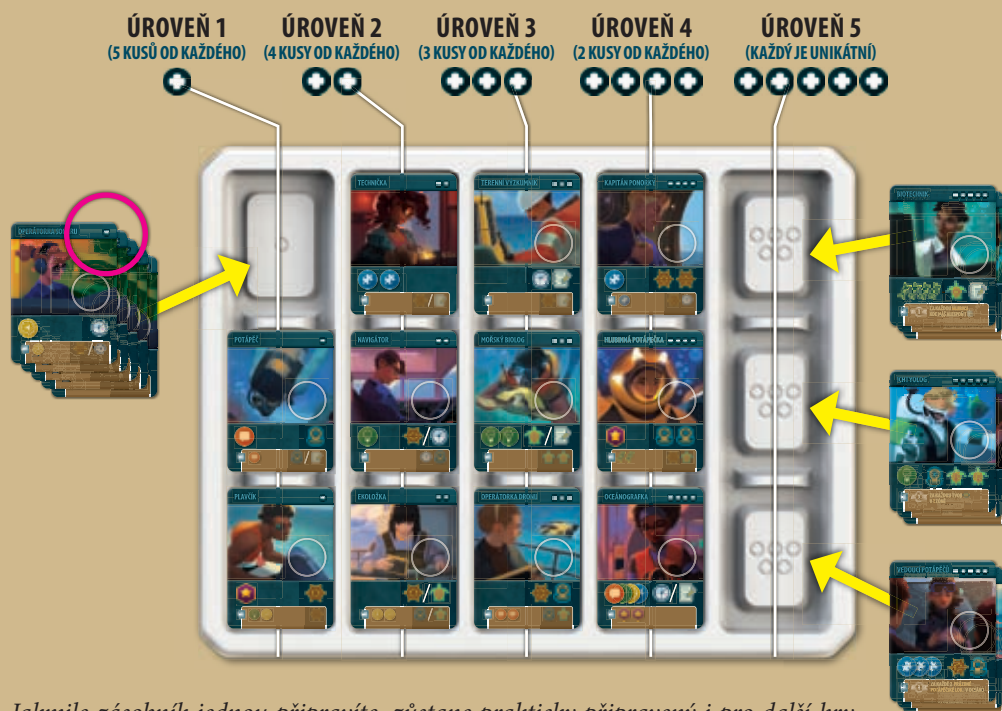
0 m

6

PŘÍPRAVA ZÁSObNÍKU SPECIALISTŮ

Specialisté úrovně 1–4: Otočte všechny speciality na nováčkovskou (*modrou*) stranu a rozdělte je do hromádek podle názvu. Umístěte tři hromádky specialistů **úrovně 1** do prvního sloupce vlevo, specialisty **úrovně 2** do druhého sloupce a tak dále.

Specialisté úrovně 5: Zamíchejte je nováčkovskou stranou vzhůru. Umístěte tři náhodné desítky do každé sekce v pravém sloupci zásobníku.



Jakmile zásobník jednou připravíte, zůstane prakticky připravený i pro další hry. Při úklidu hry stačí vrátit speciality zpět do správných sekcí. Vždy stačí pouze znovu zamíchat a rozmístit speciality úrovně 5.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na šest kol, přičemž každé kolo se skládá ze dvou fází. Hráč s žetonem vlny začíná každou fází, ostatní hráči následují ve směru hodinových ručiček.

FÁZE 1: PŘÍPRAVA • Každý hráč v pořadí hry provede všechny tři následující kroky:

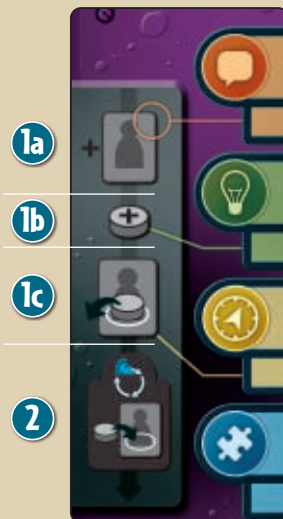
1a) NÁBOR • Najměte jednoho specialistu.

1b) ÚSILÍ • Získejte disky ze své zásoby do překladiště.

1c) PŘESKUPENÍ • Přesuňte disky ze specialistů zpět do svého překladiště.

FÁZE 2: AKTIVACE • Hráči se postupně střídají v aktivaci specialistů a provádění akcí. Fáze pokračuje po směru hodinových ručiček, dokud všichni nepasují.

Na vaší desce hráče se nachází schéma průběhu hry, které znázorňuje pořadí fází. Drobné čáry vám ukazují, která stupnice vlastností ovlivňuje jednotlivé fáze.



SYMBOLY ODMĚN

Během hry budete získávat odměny různými způsoby, například: nábor nebo povýšení specialistů, interakce se zónami oceánu, umísťování ukazatelů na desku dopadu, publikace výzkumu apod. Zde najdete obvyklé odměny a jejich symboly:

-  Posuňte svůj ukazatel na stupnici reputace o jeden krok.
-  Posuňte svůj ukazatel na stupnici inspirace o jeden krok.
-  Posuňte svůj ukazatel na stupnici koordinace o jeden krok.
-  Posuňte svůj ukazatel na stupnici vynalézavosti o jeden krok.
-  Posuňte libovolnou vlastnost o jeden krok.
-  Posuňte svou nejnižší vlastnost o jeden krok (v případě shody si vyberte z nejnižších).
-  Posuňte svůj ukazatel na stupnici poznatků o jeden krok (maximálně na 12; o přebytky přijdete).
-  Umístěte jeden ukazatel na desku dopadu (viz str. 14).
-  Získejte jeden disk ze své zásoby do překladiště.
-  Povýšte specialistu (viz Povýšení, str. 13).
-  Utraťte 2 body výzkumu.
-  Vraťte jeden disk ze svého překladiště do zásoby.
-  Proved'te akci sonar.
-  Proved'te akci sonar v této zóně.



FÁZE 1a: NÁBOR

Ve svém tahu si vyberte jednoho specialistu ze zásobníku a přidejte jej do svého prostoru. Vaše **stupnice reputace**  určuje nejvyšší úroveň specialistů, ze které můžete nabírat. **Úroveň náboru** je zobrazena ve spodní části stupnice a udává, které specialisty můžete najmout. Je vyjádřena počtem symbolů .

Každý nováčkovský specialista má v horním rohu symboly  označující jeho úroveň. K náboru specialisty musíte mít odpovídající nebo vyšší úroveň náboru.

- Nový specialista vždy vstupuje do hry na **nováčkovské** straně.
- **Můžete** najmout více stejných specialistů.
- Pokud má specialista **okamžitou odměnu**, vyhodnoťte ji před dalším krokem.
- Pokud během náboru získáte  nebo , ovlivní to další dva kroky, takže to může ovlivnit vaše rozhodování!
- Pokud nábor specialisty úrovně 5 způsobí, že jeho sekce v zásobníku zůstane prázdná, přesuňte horní destičku z jiné sekce, aby v nabídce byli vždy tři specialisté úrovně 5.



Příklad: Vaše úroveň náboru je , takže můžete najmout specialistu z úrovně 2 nebo nižší.

*Najmete **Navigátora** z úrovně 2, který poskytuje **okamžitý zisk** 1 inspirace. Posunete svůj ukazatel inspirace o 1 krok dál.*



FÁZE 1b: ÚSILÍ

Získejte nové disky ze své zásoby do **překladiště**. Vaše **stupnice inspirace**  určuje počet disků, které získáte. **Úroveň úsilí** je zobrazena ve spodní části stupnice a udává počet disků, které získáte. Jedná se o symboly . Za každý symbol získáte jeden disk.

- Pokud vám dojde zásoba disků, použijte disky nevyužité barvy hráče nebo jiný vhodný materiál.



Příklad: Vaše úroveň úsilí je , takže získáte tři disky ze zásoby do překladiště.



FÁZE 1c: PŘESKUPENÍ

Ve svém tahu můžete „přeskupit své specialisty“, tzn. přesunout disky ze specialistů zpět do **překladiště**. Tím připravíte specialisty a disky na další použití. Vaše **stupnice koordinace**  určuje, kolik disků můžete přesunout. **Úroveň přeskupení** je zobrazena ve spodní části stupnice a udává počet disků, které můžete přesunout. Představují ji symboly . Za každý takový symbol můžete přeskupit jeden disk.

- Pokud nemáte dostatek koordinace na přesunutí **všech** disků, musíte si **vybrat**, které přesunete. Přebytečné disky musí zůstat na specialistech do dalšího kola.

V prvním kole budete mít pouze jeden disk na Veliteli a možnost přeskupit jeden disk, takže si disk z něho vezmete zpět do překladiště.



*Příklad: Vaše úroveň přeskupení je , což znamená, že můžete přesunout pouze jeden disk. Máte dva specialisty s disky, ale musíte si vybrat. Zvolíte **Velitele**, protože je univerzálnější než **Plavčík**.*



FÁZE 2: AKTIVACE

Hráči se během fáze střídají v tazích postupně v pořadí od hráče, který vlastní žeton vlny, a poté dál po směru hodinových ručiček. Když jste na tahu musíte buď **provést tah**, nebo **pasovat**. Jakmile pasujete, již se v tomto kole nemůžete znovu vrátit do hry a tahy pokračují bez vás. Kolo končí, když **všichni** hráči pasují (viz *Konec kola* na straně 14).

PROVEDENÍ TAHU

Tah obvykle probíhá **aktivací specialisty**. Položíte disk z **překladiště** na specialistu ve svém prostoru (pokud má volný **aktivační kruh**) a poté můžete provést jeho akce. Položení disku vám umožňuje provést akci. Některé typy akcí mohou vyžadovat použití **dalšího disku z překladiště** (ne ze zásoby) k samotnému vykonání akce.

- Pokud má specialista více akčních symbolů oddělených „/“, musíte si **vybrat jednu** z akcí.
- Pokud má specialista **více** akčních symbolů **bez** „/“, **můžete** provést všechny jeho akce v libovolném pořadí – stále se však počítají jako jeden tah. Akce můžete provést v různých zónách, přičemž každou akci musíte zcela dokončit, než začnete další.
- **Smíte** aktivovat specialistu a následně **neprovést** žádnou z jeho akcí.

Pokud provádíte jiné aktivity místo aktivace specialisty (viz dále), aplikují se na ně stejná pravidla jako při aktivaci specialisty.

OBEČNÁ PRAVIDLA FÁZE AKTIVACE

- Můžete vždy odmítnout získání odměny nebo provedení akce, na kterou máte nárok.
- Pokud chcete provést akci v zóně, **musíte mít v dané zóně ponorku**. Místa v zónách, kde lze provádět různé akce, jsou jasně označena příslušnými symboly.

CESTOVÁNÍ...	SONAR...	PONOR...	OCHRANA...	VÝZKUM...
				
... VYŽADUJE	... VYŽADUJE	... VYŽADUJE	... VYŽADUJE	... VYŽADUJE
				

- Pokud dosáhnete symbolu **dopad**  na konci některé stupnice vlastností, získáte jeden dopad (viz *Deska dopadu* na str. 14). Pokud přesáhnete **konec** stupnice, vraťte ukazatel zpět na symbol dopadu a znovu jej získejte (naznačeno šipkou).

- **Stupnice vynalézavosti**  vám umožňuje získat **další ponorku**. Když váš ukazatel poprvé dosáhne polí se symbolem „Získání ponorky“, umístěte novou ponorku do **výchozí zóny** (viz *scénář*) mise a získejte bonus za příplutí (viz *Bonus za příplutí* str. 9).

Příklad s jednou akcí:

Pokud umístíte disk na aktivační kruh tohoto **specialisty**, umožní vám to provést akci **ponor**.



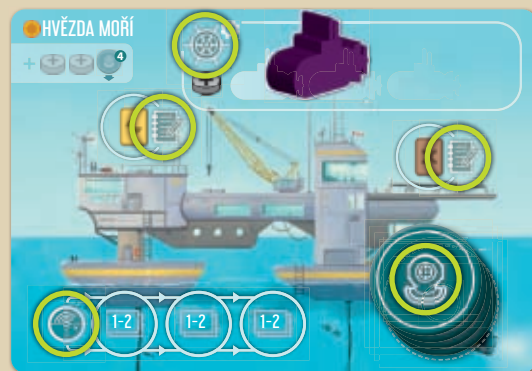
Příklad výběru akce:

Pokud aktivujete tuto **specialistku**, můžete si vybrat mezi akcí **cestování**, **nebo** **ochrana**.

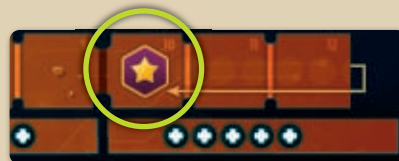


Příklad více akcí:

Pokud aktivujete tohoto **specialistu**, můžete provést akci **sonar** a akci **výzkum** v libovolném pořadí.



Například, pokud máte ponorku na **Hvězdě moří**, smíte zde cestovat, provést akci sonar, ponor (symbol ponoru je na žetonech ponoru) a výzkum (na dvou místech).





CESTOVÁNÍ

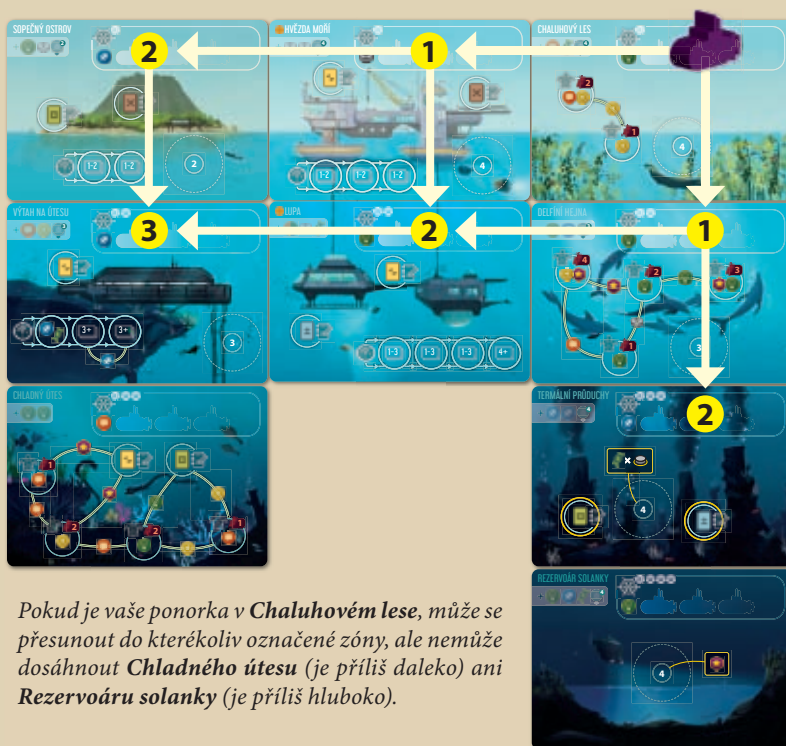
Přesuňte ponorku do jiné zóny, získáte bonus za příplutí a provádějte zde další akce.

Přesuňte **jednu** ze svých **ponorek** ze současné zóny do jiné. Možnosti pohybu ponorky jsou omezeny vaší **stupnicí vynalézavosti** ⚙️, vaše **úroveň technologie** je zobrazena ve spodní části stupnice. Představují ji symboly ⚙️:

- Maximální **hloubka**, do které můžete ponorku přesunout, odpovídá vaší úrovni technologie.
- Maximální **vzdálenost**, kterou může ponorka urazit (měřená v zónách), je **také** rovna vaší úrovni technologie. Ponorka se pohybuje mezi zónami vodorovně nebo svisle, vždy o jednu zónu.
- Nesmíte cestovat přes „prázdné prostory“, kde není žádná zóna.
- Své ponorky vždy udržujte v cestovním poli zóny, ve které se nacházejí.
- Pohyb nelze rozdělit mezi více ponorek, vždy jednou akcí pohybujete pouze jednou ponorkou.



Například, pokud je vaše úroveň technologie 3 (znázorněná ⚙️⚙️⚙️), můžete ponorku přesunout do **hloubky 3** a přesunout se až o **tři** zóny dál.

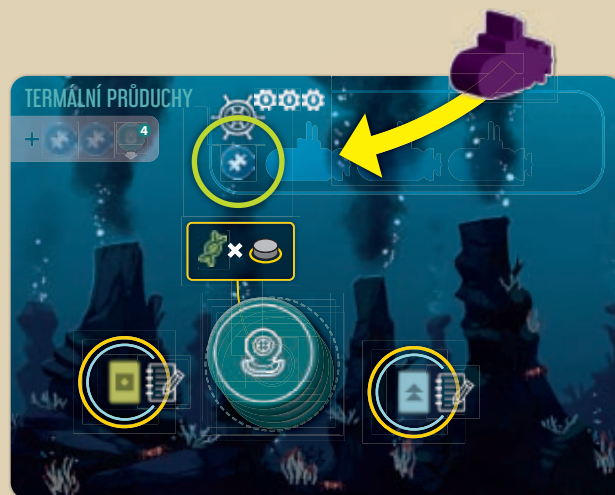


Pokud je vaše ponorka v **Chaluhovém lese**, může se přesunout do kterékoliv označené zóny, ale nemůže dosáhnout **Chladného útesu** (je příliš daleko) ani **Rezervoáru solanky** (je příliš hluboko).

BONUS ZA PŘIPLUTÍ

Po přesunutí ponorky do zóny ihned získáte **bonus za příplutí** dané zóny – tento bonus se vztahuje pouze na cílovou zónu, ne na zóny, kterými ponorka proplula. Bonus je zobrazen pod symbolem cestování v každé zóně.

- Bonus za příplutí získáte i při umístění nově získané ponorky do výchozí zóny, včetně první ponorky na začátku hry. Vaše **výchozí zóna** je určena v přípravě scénáře.



Například se rozhodnete přesunout ponorku k **Termálním průduchům**. Po příplutí získáte **bonus za příplutí** – vylepšení vynalézavosti ⚙️, což vám později umožní pohybovat se hlouběji a dále.



SONAR Přidejte disk na stupnici sonaru, získáte odměny a objevte nové zóny. Vyžaduje druhý disk.

Umístěte disk ze svého překladiště na volné místo co nejvíc vlevo na **sonarové stupnici** v zóně, kde máte ponorku.

- Pokud má zóna **více** sonarových stupnic, můžete si **vybrat**, na kterou umístíte disk.
- Umístěním disku můžete také dokončit spojení (viz *Dokončení spojení na str. 13*).

Některá pole sonarové stupnice poskytují běžné odměny (získáte je jako obvykle), ale **většina** z nich umožňuje **objev** nové zóny a její přidání do prostoru oceánu (viz dále).

OBJEVOVÁNÍ NOVÝCH ZÓN

KROK 1: VÝBĚR DESKY

Doberte si **dvě** desky oceánu. Symbol objevu označuje **hloubky**, ze kterých můžete desky brát. Například pokud symbol ukazuje „1–2“, můžete si dobrat dvě desky hloubky 1, dvě desky hloubky 2, nebo jednu desku z každé hloubky.

- Můžete si dobrat a umístit i desky, do jejichž hloubky ještě nemůžete **cestovat**.
- List scénáře ukazuje hranice herního prostoru a určuje, kam lze umístit nové zóny hloubky 1.
- Kromě desek hloubky 1 lze každou desku přiložit pouze pod desku, která na ni hloubkou navazuje – například desku hloubky 4 **nemůžete** umístit, pokud ve hře není deska hloubky 3, pod kterou je místo.
- Pokud není možné provést objev (například pokud jsou všechny zóny hloubky 1 a 2 obsazené), musíte si dobrat desku z **nejmělčí** dostupné hloubky, která má volné místo. Pak pokračujte dle obvyklých pravidel.
- Pokud je **celý herní prostor** zaplněn, místo dobrání desek získáte a přeskóčíte zbytek procesu.
- Pokud má dobraná deska speciální symbol a scénář ji **nespecifikoval** jako součást hry, odhodte ji a doberte si jinou.

KROK 2: UMÍSTĚNÍ NOVÉ ZÓNY

Podívejte se na obě desky a vyberte jednu, kterou umístíte – druhou vraťte dospod jejího balíčku. Umístěte vybranou desku na libovolné místo (na které lze podle pravidel desku umístit) v odpovídající hloubce. Jakmile je deska ve hře, nazývá se **zóna**.

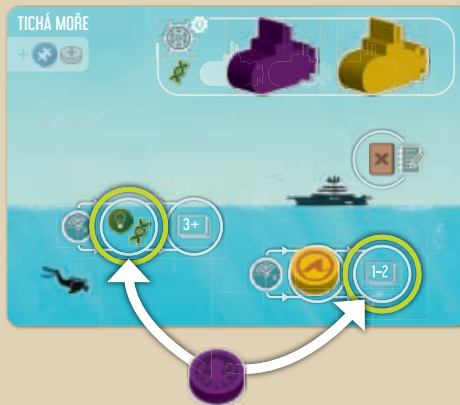
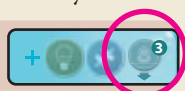
- Pokud má zóna **potápěčskou lokalitu**, umístěte na ní odpovídající počet **žetonů ponoru** lícem dolů.



KROK 3: BONUS ZA OBJEV

Získáte **bonus za objev** nové zóny. Tyto bonusy jsou jednorázové a jsou zobrazeny v levém horním rohu desky.

Zóny s potápěčskou lokalitou mají v sekci bonusu připomínku pro umístění žetonů ponoru.



Pokud máte ponorku v **Tichých mořích**, můžete umístit disk na jednu ze dvou sonarových stupnic. Pokud zvolíte **levou**, získáte odměnu . Pokud zvolíte **pravou** (kam již žlutý hráč umístil svůj disk, takže musíte obsadit další volné místo), **objevíte** novou zónu.

Na symbolu objevu jsou dvě desky (jako připomínka, že vždy doberete dvě desky) a číslo nebo škála, ze které budete vybírat. Tato škála značí **hloubky**, ze kterých smíte vybírat.

2-4

DOBÍREJTE Z HLoubEK 2 AŽ 4

4+

DOBÍREJTE Z HLoubKY 4 NEBO HLoubĚJI

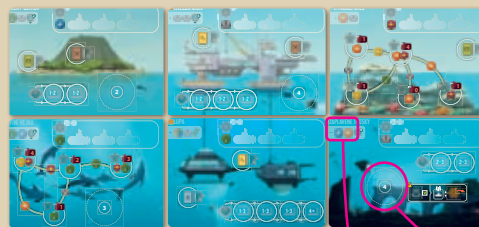
3

DOBÍREJTE POUZE Z HLoubKY 3



Například, pokud symbol objevu zobrazuje hloubky 1–2 a podle scénáře máte dvě volná místa pro hloubku 1 a jedno pro hloubku 2 pod **Hynoucím útesem**, můžete si dobrat jednu desku z každé hloubky.

Doberete **Atol** (hloubka 1) a **Potopené ruiny** (hloubka 2). Po zvážení vlastností obou desek se rozhodnete ponechat si **Potopené ruiny** a **Atol** vrátíte na spodek balíčku.



Rozhodnete se umístit **Potopené ruiny** do jediného volného místa pro hloubku 2, přidáte na ně čtyři žetony ponoru.

Nakonec získáte **bonus za objev** této zóny, tzn. .





PONOR Umožňuje získat žeton ponoru, který může mít různé efekty a představuje důležitý zdroj poznatků.

Vyberte zónu, kde máte ponorku a která obsahuje **potápěčskou lokalitu** s alespoň jedním **žetonem ponoru**. Vezměte horní žeton z hromádky, otočte jej a odhalte jeho efekt.

ŽETONY PONORU

Žetony ponoru zobrazují určité množství **poznatků** , které budete potřebovat pro akce **ochrana** a **výzkum**. Většina žetonů má navíc speciální efekt.

Když jste na tahu, můžete utratit libovolné množství žetonů ponoru. Když žeton utratíte, můžete buďto získat jeho hodnotu poznatků a posunout svůj ukazatel na stupnici poznatků, nebo využít jeho speciální efekt. Použití žetonu ponoru je **doplňková akce** a nepočítá se jako aktivace specialisty.

- Můžete utratit žeton ponoru **namísto aktivace specialisty**.
- Můžete utratit žeton ponoru **před nebo po** aktivaci specialisty, případně **mezi** jeho akcemi, pokud provádí více akcí.
- Můžete utratit žetony ponoru ve stejném tahu, kdy je získáte.
- Pokud dojde zásoba žetonů ponoru, zamíchejte odhrozené žetony do nové zásoby. Pokud není k dispozici žádný další žeton, umístěte jich alespoň co nejvíc.
- Na **stupnici poznatků**  můžete dosáhnout maximálně **dvanácti** poznatků. Jakékoli další poznatky jsou ztraceny.

Na konci svého tahu můžete uložit na desce hráče maximálně **jeden** žeton ponoru. Pokud máte více žetonů, **musíte** je utratit před koncem tahu.



Pokud například provedete akci ponor v **této zóně**, vezmete horní žeton z hromádky a otočíte jej. Na žetonu jsou 3 poznatky a akce cestování. Můžete se rozhodnout, zda použijete poznatky hned, využijete efekt cestování, nebo si žeton ponecháte na později.



Žetony ponoru

Na většině jsou obvyklé efekty



Ochrana, ale při této akci se sníží cena poznatků o jedna.
(minimální cena je 0)

Odhodte disk z překladiště a získejte pět poznatků.

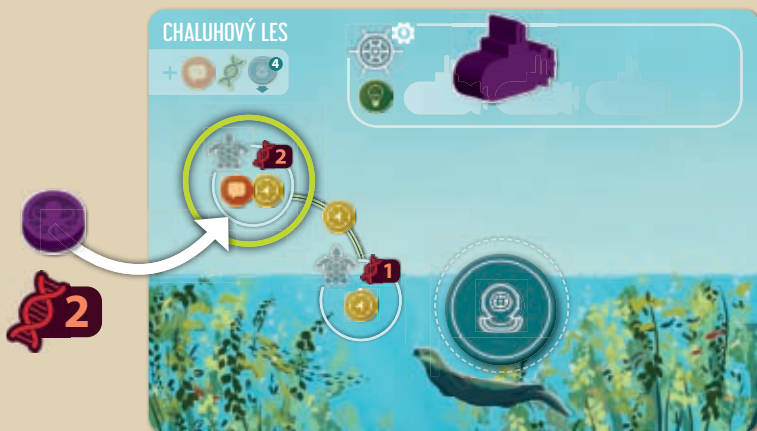
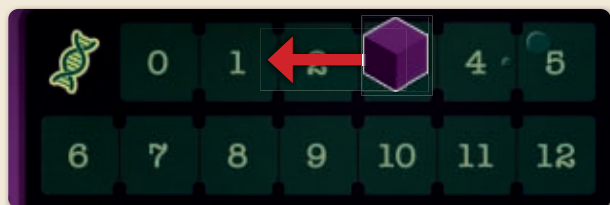


OCHRANA Umožňuje zaplatit poznatky za umístění disku do ochranné lokality. Přináší odměny i dopad. Vyžaduje druhý disk.

Vyberte dostupnou **ochrannou lokalitu** v zóně, kde máte ponorku, zaplaťte uvedenou **cenu v poznatcích** a získejte případné odměny. Poté umístěte disk ze svého překladiště do ochranné lokality. Takto lze dokončit spojení (viz **Dokončení spojení**, str. 13).

PLACENÍ NÁKLADŮ NA OCHRANU

Akce vyžadující poznatky jsou označeny symbolem s číslem udávajícím cenu. Uhradte tuto částku odečtením poznatků ze **stupnice poznatků** na své desce hráče. Nezapomeňte, že můžete také kdykoliv během tahu využít žetony ponoru k získání vyznačené hodnoty poznatků.



Pokud například provádíte akci ochrana v oblasti **Chaluhového lesa** a máte tři poznatky, můžete si dovolit ochrannou lokalitu s cenou dva poznatky. Utratíte poznatky, umístíte disk do ochranné lokality a získáte odpovídající odměnu .



VÝZKUM Umožňuje utratit poznatky za publikaci výzkumu, za což získáte povýšení a další výhody. Vyžaduje druhý disk.

V zóně, kde máte ponorku, vyberte volnou **výzkumnou lokalitu**, jejíž symbol oblasti odpovídá symbolu oblasti na některém výzkumu v nabídce. Je v pořádku, pokud jsou na výzkumu další symboly navíc.

- Pokud se v nabídce **nenachází** žádný výzkum s odpovídajícím symbolem oblasti, v této lokalitě výzkum provést nemůžete.

Uhradte **cenu za zveřejnění** uvedenou na kartě výzkumu (v **levém horním rohu**) a umístěte disk ze svého překladiště do výzkumné lokality. Takto lze dokončit spojení (viz **Dokončení spojení**, str. 13).

Získáte publikovaný výzkum a ponecháte si jej lícem nahoru vedle své desky hráče – jeho efekty jsou nyní aktivní. Okamžitě otočte nový výzkum z balíčku a doplňte nabídku.

- Nezáleží na tom, který symbol oblasti použijete k **publikaci** – **všechny** efekty na kartě se vyhodnotí dle popisu.

Existují čtyři typy efektů výzkumu (jako vždy, jakékoli získané odměny lze odmítnout).



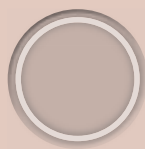
Body: Na konci hry získáte uvedený počet bodů.



Vy: Vy ihned získáte uvedené odměny. Čas-tým efektem je například povýšení specialisty (viz **Povýšení** na str. 13).



Ostatní: Všichni ostatní hráči získají uvedené odměny (ale vy ne). Ujistěte se, že o tomto efektu ostatní vědí.



Akce: Během tahu smíte **místo aktivace specialisty** umístit disk z překladiště na publikovaný výzkum a provést akci, kterou popisuje.

Dále najdete popis některých akcí z výzkumů.

Disky na výzkumech zůstávají na kartách po zbytek hry a **nelze** je odstranit během přesku-pení.



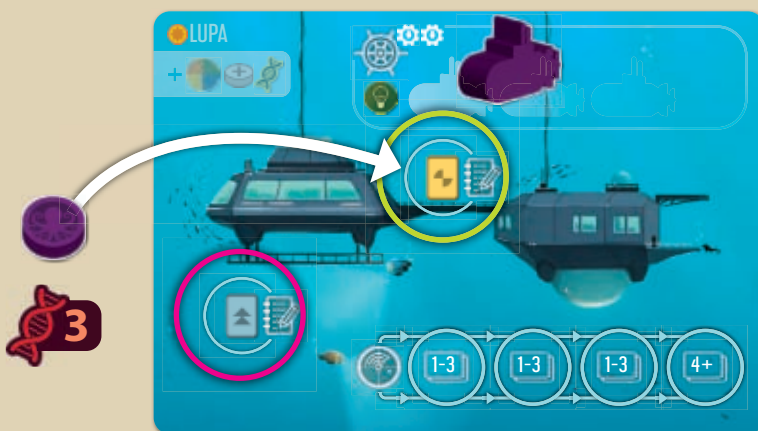
Ponor, ale získáte navíc jeden žeton ponoru z této potápěčské lokality (pokud jsou dostupné).



Cestování, ale pohybujte se, jako by vaše technologie byla o jednu úroveň vyšší (to znamená, že můžete plout o jednu zónu dál a do větší hloubky).

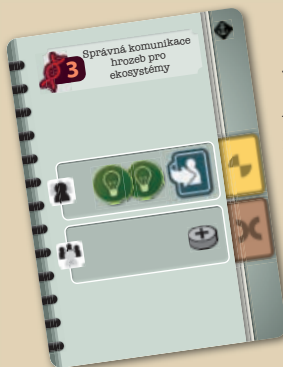


Ochrana, ale proveďte akci ochrana v ochránářské lokalitě ve stejné hloubce, kde máte alespoň jednu ponorku, i když přímo v dané zóně žádnou ponorku nemáte.



Pokud například provedete výzkum v oblasti **Lupy** (kde jsou dvě volné výzkumné lokality a jejich symboly odpovídají dvěma výzkumům v nabídce) můžete publikovat jeden výzkum. Rozhodnete se pro výzkum „**Správná komunikace hrozeb pro ekosystémy**“.

Utratíte tři poznatky, umístíte disk do výzkumné lokality odpovídající symbolu oblasti , získáte kartu výzkumu a doplňte nabídku.



Okamžitě získáte odměnu  a jeden z vašich specialistů je povýšen.

Zároveň každý další hráč získává uvedenou odměnu, v tomto případě .





POVÝŠENÍ

Vyberte jednoho ze svých specialistů (*musí to být nováček*) a otočte jej na **seniorskou** stranu. Ihned získáte všechny uvedené odměny – vylepšení vlastností, poznatky nebo dopad. *Lišta povýšení ve spodní části každého nováčkovského specialisty ukazuje, co se nachází na seniorské straně.*

- **Neztrácíte** žádné symboly vlastností, které byly na nováčkovské straně.
- Pokud byl na aktivačním kruhu nováčka umístěn **disk**, při povýšení jej odhodte zpět do své **zásoby**.



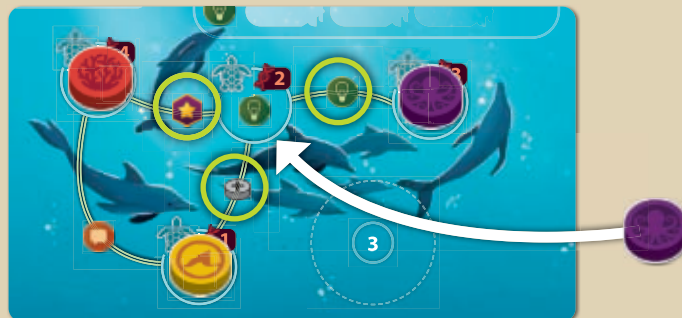
*Pokud například povýšíte svého **Plavčíka** na **Kormidelníka**, disk, který byl na **Plavčikovi**, je ztracen a vy získáte uvedené vylepšení.*

DOKONČENÍ SPOJENÍ

Některé prvky zón jsou propojeny čarami označujícími **spojení**. Jakmile jsou oba konce spojení obsazeny diskem, spojení je **dokončeno**.

Jakmile je spojení dokončeno, **oba hráči** s disky na koncích spojení okamžitě získají uvedenou odměnu po spojnici mezi disky.

- Pokud vlastníte **oba** disky ve spojení, získáte odměnu jednou, **ne** dvakrát.
- Je možné dokončit více spojení najednou.
- Aktivní hráč získává své odměny jako první, poté všichni ostatní hráči v pořadí po směru hodinových ručiček.



*Pokud například umístíte disk do ochránářské lokality, který dokončí **tři spojení** najednou, odměny jsou uděleny v tomto pořadí:*

- Vy (fialová) získáte v libovolném pořadí odměny ze všech tří spojení: .
- Žlutý hráč získá svou odměnu .
- Červený hráč získá svou odměnu .



SPECIÁLNÍ PRVKY ZÓN

Některé zóny mají kromě běžných prvků také speciální efekty. Existují tři základní typy, které jsou popsány níže. Podrobné vysvětlení speciálních vlastností jednotlivých zón naleznete v přehledu pravidel pro oceánské zóny.

OBEČNÉ EFEKTY

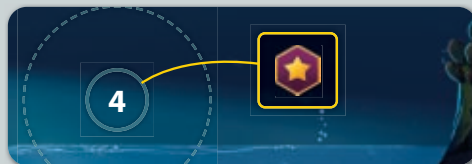
Žlutý varovný trojúhelník označuje efekt, který není přímo spojen s konkrétním prvkem zóny.



Například při cestování pryč z této zóny můžete svou úroveň technologie považovat za vyšší o 1.

EFEKTY AKCÍ

Žlutá čára vedoucí od akčního prvku znamená, že ihned po provedení této akce nastane speciální efekt.



Například při ponoru v této zóně získáte navíc jeden dopad.

OZNAČENÁ POLE

Žlutý kroužek kolem prvku znamená, že po umístění disku na toto místo se na vás začne vztahovat uvedené speciální pravidlo.



Pokud obsadíte toto označené místo, při provedení akce ochrana v této zóně můžete ihned provést znovu akci ochrana v této zóně.



DESKA DOPADU

Deska dopadu na scénáři představuje pozitivní dopad vašich aktivit na oceán a svět.

V prvních misích je deska dopadu poměrně jednoduchá, ale jak budete postupovat jednotlivými scénáři, objevíte širokou škálu efektů a příležitostí, které tento herní prvek přináší.

Deska dopadu je vlastně mřížka šestiúhelníků zobrazujících různé odměny a výhody. Když během hry získáte dopad , umístíte ukazatel dopadu ze své zásoby na prázdný šestiúhelník a získáte uvedenou odměnu.

Ukazatel smíte umístit pouze na šestiúhelník, který má **vstupní šipku**, nebo na **šestiúhelník sousedící s již obsazeným šestiúhelníkem**.

- Umístění ukazatele na šestiúhelníku určité barvy (uvedené v popisu bodování) vám na konci hry přinese body.
- Na šestiúhelníku se symbolem  může být neomezený počet ukazatelů. Pokud potřebujete více místa, naskládejte ukazatele na sebe nebo je umístěte do sousedící vyznačené oblasti.
- Pokud vám dojdou ukazatele, vezměte si ukazatele nevyužité barvy nebo jinou vhodnou náhradu.

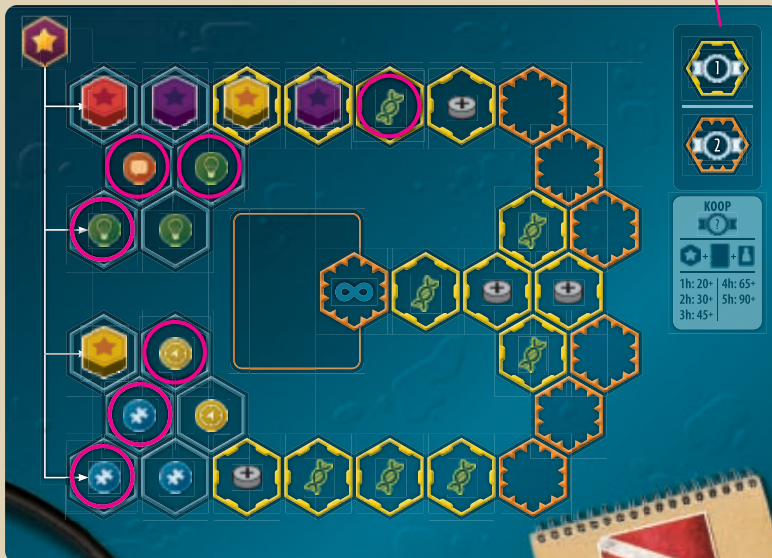


Mnoho scénářů zavádí speciální pravidla pro interakci s deskou dopadu. Obecná pravidla zůstávají ale platná i nadále, pokud scénář výslovně neurčí jinak.



Například, když v této situaci získáte dopad, smíte umístit ukazatel na desku dopadu. Všechny šestiúhelníky označené kroužkem jsou dostupné, protože k nim vede vstupní šipka nebo sousedí s obsazeným šestiúhelníkem.

POPIS BODOVÁNÍ



Nezapomeňte, že ukazatele na některých označených šestiúhelnících vám přinesou body na konci hry!



Jakmile je šestiúhelník se symbolem  obsazený, smíte umístit ukazatele na vyznačený sousedící prostor. Přinesou vám stejné body jako ukazatele na šestiúhelníku .

KONEC KOLA

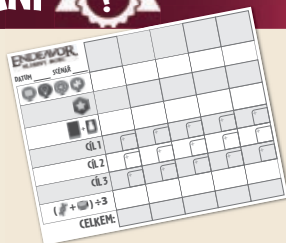
Jakmile **všichni** hráči **pasují**, kolo končí.

Pokud skončilo **šesté** kolo, hra okamžitě končí a nastane závěrečné bodování. *Konec hry poznáte také podle toho, že každý hráč má ve svém prostoru sedm specialistů, včetně Velitele.*

Pokud hra ještě nekončí, předejte žeton vlny hráči po směru hodinových ručiček a tento hráč zahájí další kolo.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Sečtete své body za následující kategorie. K zaznamenání bodů použijte bodovací bloček.



1 STUPNICE VLASTNOSTÍ

Bodovací tabulka v horní části desky hráče platí pro všechny čtyři stupnice vlastností. Každý ukazatel na stupnici vám přinese body podle hodnoty bodovacího pole (uvedeného nad stupnicemi), kterého dosáhl.

2 DESKA DOPADU

Získejte body za ukazatele umístěné na bodovacích šestiúhelnících na desce dopadu, podle čísel uvedených v popisu bodování.

3 VÝZKUMY A SENIORŠTÍ SPECIALISTÉ ÚROVNĚ 5

Některé výzkumy poskytují body. Každý seniorský specialista úrovně 5 má jedinečné podmínky bodování – při jejich výpočtu ignorujte přebytečné nebo liché herní prvky, které bodují.



4 CÍLE MISE

Každá mise obsahuje několik cílů, přičemž každý cíl má vlastní bodovací podmínku.

Mnoho cílů uděluje bonusy pro vedoucí hráče (s nejvyšší hodnotou) v dané kategorii. Tyto bonusy udělte podle popisu.

- Pokud se o 1. místo dělí více hráčů, všichni získají bonus za 1. místo a bonus za 2. místo se neuděluje. Pokud obsadí 1. místo jeden hráč a ostatní hráči se dělí o 2. místo, všichni hráči na 2. místě získají příslušný bonus.
- Pokud hráč vůbec nesplní podmínku cíle, nemůže získat bonus za „nejvíce“. Například, pokud se cíl týká ponorek v hloubce 5 a hráč v této hloubce žádnou ponorku nemá, nezískává žádné body.

5 ZBÝVAJÍCÍ POZNATKY A DISKY

Sečtete zbývající poznatky (včetně těch na nevyužitých žetonech ponoru) a disky ve svém překladišti. Celkový počet vydělte třemi a zaokrouhlete dolů – tolik bodů získáte.



Pokud ukazatele na vašich stupnicích vlastností dosáhly pozic výše, získáte 7 + 10 + 4 + 7 bodů, tedy celkem 28 bodů.



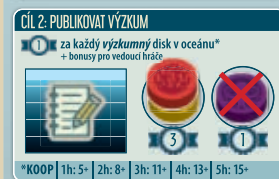
Pokud například jako fialový máte tři ukazatele na šestiúhelnících s hodnotou 1 bodu a tři ukazatele na šestiúhelnících s hodnotou 2 bodů (včetně dvou v oblasti ∞), získáte z desky dopadu celkem 9 bodů.

V tomto příkladě máte kartu výzkumu, která vám dá 4 body. Dále máte seniorského specialistu, který uděluje body za disky nebo ponorky v různých zónách, a vy máte disky nebo ponorky v jedenácti zónách, získáte tak další 3 body.



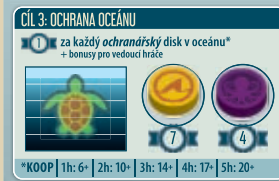
VY (FIALOVÁ) ●●●●●●
ŽLUTÁ ●●●●●●
ČERVENÁ ●●●●●●

Pokud máte například šest sonarových disků v oceánu, získáváte 1. místo a celkem 11 bodů (6 + 5).



VY (FIALOVÁ) ●●●●●●
ŽLUTÁ ●●●●●●
ČERVENÁ ●●●●●●

Pokud máte tři výzkumné disky v oceánu, ale první místo se dělí mezi jinými hráči, nezískáváte bonus za 2. místo a máte pouze 3 body.



VY (FIALOVÁ) ●●●●●●
ŽLUTÁ ●●●●●●
ČERVENÁ ●●●●●●

Pokud máte pět ochranných disků v oceánu, získáváte 2. místo a celkem 9 bodů (5 + 4).



Pokud máte například dva disky v překladišti a pět poznatků (tři ze žetonu ponoru a dva ze stupnice), součet je 7, což znamená zisk 2 bodů.

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem. V případě shody se o vítězství dělí všichni hráči s nejvyšším skóre.

Váš celkový počet bodů činí 69 bodů... bude to stačit na výhru?

KOOPERATIVNÍ A SÓLO REŽIM

Každý scénář lze hrát v kooperativním režimu, kdy hráči spolupracují. Sólo režim nepřidává žádná další pravidla a v podstatě se jedná o variantu pro jednoho hráče v kooperativním režimu. **Jediný** rozdíl je, že v **sólo režimu** se hraje **sedm kol** namísto šesti.

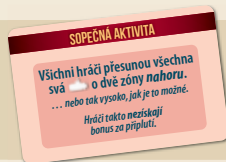
DODATEČNÁ PŘÍPRAVA PRO KOOPERATIVNÍ REŽIM

- 1 Zamíchejte karty **překážek** a vytvořte balíček tří náhodných překážek lícem dolů (**čtyři** v sólo režimu). Poté zamíchejte karty **bonusových cílů** a položte tři z nich lícem dolů na překážky. *Nepoužité karty vraťte do krabice.*
- 2 Zvolte úroveň **obtížnosti**. Během hry budete mít sedm možných cílů ke splnění (**čtyři** určené scénářem a **tři** náhodné bonusové cíle). Rozhodněte se, kolik z nich se pokusíte splnit podle tabulky vpravo.

BONUSOVÉ CÍLE A PŘEKÁŽKY

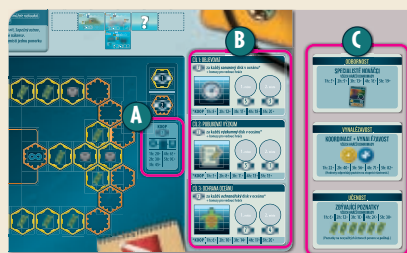
Na **začátku** každého kola (*včetně prvního*) otočte horní kartu z balíčku. V kolech 1–3 to bude **bonusový cíl**, který si budete moci stanovit jako další úkol. Položte jej lícem vzhůru vedle scénáře. V dalších kolech se odhalí **překážka**, která se **okamžitě** vyhodnotí – splňte její efekt a poté ji odhodte.

Pokud například ve čtvrtém kole otočíte překážku „Sopečná aktivita“, všichni hráči musí přesunout všechny své ponorky o dvě zóny směrem k hladině (nebo co nejdále mohou). To může zásadně narušit váš plán!



JAK VYHRÁT

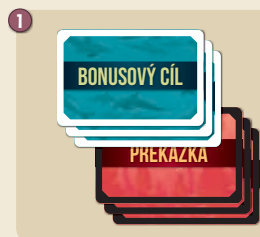
Hrajte podle běžných pravidel. Místo soupeření se snažte jako tým splnit určité hodnoty pro dosažení cílů. Ve hře budete mít (*nakonec*) sedm cílů:



- A CÍL Z DESKY DOPADU
- B TŘI CÍLE MISE
- C TŘI BONUSOVÉ CÍLE

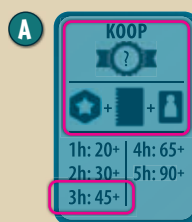
Mnoho kooperativních cílů vyžaduje dosažení minimální hodnoty určitého kritéria, které závisí na počtu hráčů. **Nemusí** jej splnit **každý hráč individuálně** – tým musí dosáhnout požadované hodnoty společně.

Na konci šestého kola (*sedmého* v sólo režimu) zhodnoťte, kolik cílů jste splnili. Pokud jste splnili počet cílů odpovídající vaší zvolené obtížnosti nebo více, zvítězili jste!



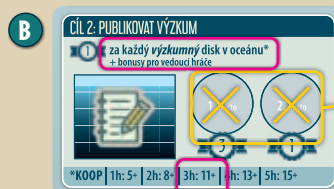
OBTÍŽNOST	POČET SPLNĚNÝCH CÍLŮ
ZAČÁTEČNÍK	JAKÉKOLI 4 CÍLE
POKROČILÝ	JAKÝCHKOLI 5 CÍLŮ
EXPERT	JAKÝCHKOLI 6 CÍLŮ
LEGENDA	VŠECH 7 CÍLŮ

Je dobré uchovávat balíček bonusových cílů a překážek pod žetonem vlny – při jeho předání na začátku kola si vždy připomenete, že máte otočit novou kartu.



Deska dopadu obsahuje cíl, který určuje počet bodů, které váš tým musí získat z **dopadu**, **výzkumu** a **specialistů** dohromady.

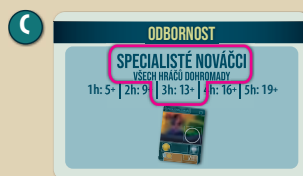
Například při hře 3 hráčů musíte získat alespoň 45 bodů.



Bonusy pro vedoucí hráče u cílů se v kooperativním režimu neudělují – ignorujte je.

Každý z **hlavních cílů mise** má v dolní části kooperativní sekci s podmínkami, které musí tým splnit.

Například při hře tří hráčů může být cíl alespoň 11 výzkumných disků v oceánu dohromady.



Každá **karta bonusového cíle** obsahuje specifický požadavek, který musí tým splnit.

Například při hře tří hráčů může být podmínkou mít alespoň 13 nováčkovských specialistů.

Tvůrci

HERNÍ NÁVRH A VÝVOJ
Carl de Visser a Jarratt Gray

ILUSTRACE
Maruša Gorjup a Fahed Alrajil

GRAFICKÁ ÚPRAVA,
PRAVIDLA A VÝVOJ
Josh Cappel

PROJEKTOVÉ VEDENÍ
Helaina Cappel a Marc Specter

KOMUNIKACE
Sean Jacquemain

NÁVRH INSERTU
Game Trayz



Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

REDAKCE
Miroslav Tlamicha

PŘEKLAD
Ondřej Polák

KOREKTURY
Marcel Ondrák, Tomáš Tvrđý,
Pavel Skalický, Eliška Schmucková

GRAFICKÁ ÚPRAVA
Michal Hubáček



Burnt Island Games
Grand Gamers Guild

©2024 Všechna práva vyhrazena.