



ZACHRAŇTE *Korály*

PRAVIDLA HRY



ZACHRAŇTE Korály

PŘESTOŽE KORÁLOVÉ ÚTESY POKRÝVAJÍ SOTVA 1 % OCEÁNSKÉHO DNA, ODHADUJE SE, ŽE JSOU DOMOVEM ZHRUBA 25 % VŠECH DRUHŮ PODMOŘSKÉHO ŽIVOTA. BOHUŽEL TATO BARVITÁ PODMOŘSKÁ MĚSTA POSTUPNĚ VYMÍRAJÍ. KLIMATICKÁ ZMĚNA A ROSTOUCÍ TEPLoty OCEÁNŮ NIČÍ PESTROBAREVNÉ ŘASY, KTERÉ ČINÍ KORÁLOVÉ ÚTESY TAK PŘEKRÁSNÝMI. KORÁLY SE POMALU MĚNÍ NA VYBLEDLÉ KOSTRY. SMRTÍCÍCH HROZEB JE ALE VÍC, JAKO NAPŘÍKLAD ZNEČIŠTĚNÍ VOD, V MNOHA JEHO ODPUDIVÝCH PODOBÁCH, A NADMĚRNÝ RYBOLOV. TO VŠE NARUŠUJE KŘEHKOU ROVNOVÁHU KORÁLOVÝCH EKOSYSTÉMŮ.

VĚDCI Z MNOHA OBLASTÍ PŘÍRODNÍCH VĚD A VÝZKUMNÍCI ZABÝVAJÍCÍ SE EKOLOGICKÝM VÝZNAMEM A KOMPLEXITOU KORÁLŮ PROTO ZAČALI SPOLUPRACOVAT NA ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ, KTERÉ SUŽUJÍ TYTO EKOSYSTÉMY. VAŠIM ÚKOLEM JE UJMOUT SE KORMIDLA VĚDECKÉHO PLAVIDLA A VYPLOUT VSTRČIT ZÁCHRANĚ KORÁLŮ. NAJMĚTE CO NEJLEPŠÍ POSÁDKU, VYČISTĚTE OCEÁN A NAVRAŤTE KORÁLOVÝM ÚTESŮM ZAŠLOU SLÁVU.

HERNÍ MATERIÁL



1 OBOUSTRANNÝ HERNÍ PLÁN



1 DESKA NABÍDEK (2 DÍLY)



5 OBOUSTRANNÝCH DESEK LODÍ



2 PŘEKRYVNÉ DESKY MOŘE



30 DESTIČEK POSÁDKY



44 KARET MISÍ



9 KARET CÍLŮ



17 DESTIČEK OSTROVŮ
(6 ZELENÝCH, 7 FIALOVÝCH,
4 ORANŽOVÉ)



28 DESTIČEK ZNEČIŠTĚNÍ
(11 MALÝCH, 9 STŘEDNÍCH,
8 VELKÝCH)



14 DESTIČEK NÁDOB
NA KYSLÍK
(8 ŽLUTÝCH, 6 ORANŽOVÝCH)



10 DESTIČEK MILNÍKŮ



12 DESTIČEK PRŮZKUMU
MOŘSKÉHO DNA
(7 SVĚTLÉ A 5 TMAVĚ MODRÝCH)

17 KARET PRO
SÓLOVÝ MÓD



35 MINCÍ (25 × 1, 10 × 5)



10 ŽETONŮ HVĚZDIC

MATERIÁL HRÁČŮ



1 DVOUVSTVÁ DESKA
HRÁČE PRO KAŽDÉHO
HRÁČE



1 POČÍTADLO
ENERGIE PRO
KAŽDÉHO
HRÁČE



1 NÁPOVĚDA
PRO
KAŽDÉHO
HRÁČE



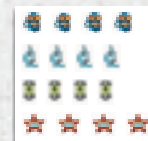
15 UMĚLÝCH ÚTESŮ PRO KAŽDÉHO HRÁČE



1 LOŤ PRO KAŽDÉHO HRÁČE



3 UKAZATELE ZDROJŮ
PRO KAŽDÉHO HRÁČE



1 LIST SAMOLEPEK



1 UKAZATEL BODŮ, 1 UKAZATEL VĚDCŮ,
1 UKAZATEL POTÁPĚČŮ, 1 UKAZATEL ENERGIE
(PRO KAŽDÉHO HRÁČE)



Příklad přípravy pro 3 hráče

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HRY

Před první partií pečlivě vyloupejte všechny kartonové dílky, destičky a žetony. Poté se řiďte následujícími kroky.

1. Herní plán umístěte doprostřed stolu.

A. Při hře 2 hráčů použijte stranu pro 2 hráče.

B. Při hře 3 nebo 4 hráčů použijte stranu pro 3–4 hráče. Při hře 3 hráčů navíc umístěte na herní plán 2 překryvné desky moře, přesně podle ilustrace 1B.



2. Sestavte desku nabídek a umístěte ji poblíž herního plánu 2.

3. Ostrovy rozřídte podle barev a poté:

A. Při hře 2 hráčů vraťte do krabice ostrovy označené na rubu čísly „3+“ a „4“.

B. Při hře 3 hráčů vraťte do krabice ostrovy označené na rubu číslem „4“ 3B.

Každou barvu ostrovů zamíchejte zvlášť. Poté rozmístěte ostrovy lícem vzhůru na herní plán. Ostrovy umísťujte náhodně na pole, která jim barevně odpovídají 3.

4. Destičky znečištění rozřídte na hromádky podle velikosti (stranou s bonusem dolů). Každou hromádku zamíchejte zvlášť. Poté umístěte jednu destičku znečištění lícem dolů na každé pole pro znečištění na herním plánu (na symbol jednoho žraloka patří malé destičky, na symbol dvou žraloků patří střední destičky a na symbol tří žraloků patří velké destičky),

aniž byste se podívali na stranu s bonusem 4. Zbylé destičky znečištění vyskládejte na desku nabídek do samostatných sloupečků 4A, čímž vytvoříte zásobu znečištění.

5. Mince a hvězdice umístěte poblíž herního plánu do společné zásoby 5.

6. Destičky průzkumu mořského dna rozřídte podle barev (světle a tmavě modré). Každou barvu zamíchejte zvlášť. Umístěte jednu destičku průzkumu mořského dna na každé pole odpovídající barvy na stupnici mořského dna 6 (zleva doprava: čtyři světle modré destičky, pak tři tmavě modré destičky). Destičku nejvíc vlevo otočte lícem vzhůru. Nakonec vraťte zbylé destičky průzkumu mořského dna do krabice, aniž byste se na ně podívali.

7. Destičky nádob na kyslík rozřídte podle barev a zamíchejte jednotlivé barvy zvlášť. Náhodně je rozmístěte (otočené na stranu A) na odpovídající pole na stupnici mořského dna 7 (zleva doprava tři žluté nádoby, pak tři oranžové nádoby). Nakonec vraťte zbylé destičky nádob na kyslík do krabice, aniž byste se na ně podívali.

8. Všechny destičky posádky zamíchejte dohromady. Vytvořte z nich sloupeček lícem vzhůru a umístěte jej na odpovídající pole náborového centra. Poté vytvořte nabídku posádky: nalevo od sloupečku vyskládejte lícem vzhůru destičky posádky na jednotlivá pole nabídky 8.

9. Zamíchejte destičky milníků. Na každé pole pro milníky na desce nabídek umístěte lícem dolů tolik milníků, kolik je ve hře hráčů, plus 1 (tzn. vytvoříte dva sloupečky čítající 3/4/5 destiček lícem dolů, při hře 2/3/4 hráčů) 9.

10. Vytvořte balíček karet misí v závislosti na počtu hráčů. Při hře 2 hráčů nepoužijte karty označené čísly „4“ a „3+“. Při hře 3 hráčů nepoužijte karty označené číslem „4“. Zamíchejte balíček a umístěte jej lícem dolů na vyznačené pole desky nabídek. Poté vytvořte nabídku karet misí. Otočte lícem vzhůru z balíčku 5 karet misí a vykládejte je nad stupnici výzkumu 10.

11. Zamíchejte karty cílů a vytvořte z nich balíček lícem dolů poblíž herního plánu 11.



Sestavení desky hráče

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- 12.** Hráč, který byl naposledy u moře, bude začínajícím hráčem (popřípadě vyberte začínajícího hráče náhodně). Hra bude probíhat po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče.
- 13.** Vyskládejte na stůl tolik náhodně vybraných desek lodí, kolik je ve hře hráčů, plus 1. V obráceném pořadí hry (tzn. od hráče sedícího napravo od začínajícího hráče a poté dál proti směru hodinových ručiček) si každý hráč vybere desku lodí. Všichni hráči **musí** hrát s deskami lodí otočenými na stejnou stranu (budto **A**, nebo **B**). Každý hráč vloží desku lodí do dvojvrstvé desky hráče a přiloží k desce počítadlo energie **13**.

TIP: Každá deska lodí je oboustranná a najdete na ní jedinečnou zvláštní schopnost (viz dodatek na str. 14). Pokud hrajete poprvé, doporučujeme desky lodí otočit na stranu **A**.

- 14.** Každý hráč si vezme náповědu hráče, 3 mince **14** a veškerý herní materiál ve vybrané barvě. Poté každý hráč umístí:
- A.** Loď na počáteční ostrov **14A**.
 - B.** Ukazatel bodů na pole „0“ počítadla vítězných bodů **14B**.

- C.** Ukazatel potápěčů na levé pole stupnice mořského dna **14C**.
- D.** Ukazatel vědců na počáteční pole stupnice výzkumu. Sem musejí hráči vyskládat ukazatele v obráceném pořadí hry (vespod bude poslední hráč, nahoře začínající hráč) **14D**.
- E.** Ukazatele zdrojů na pole „1“ každého počítadla zdrojů v oblasti zásob **14E**.
- F.** Umělé útesy na pole označená světlým okrajem na **počítadlech zdrojů**. Zbylé umělé útesy patří do **podpalubí** **14F**.
- G.** Ukazatel energie **14G** na:

- Pole „4“, pokud jste začínající hráč.
- Pole „5“, pokud jste druhý hráč.
- Pole „6“, pokud jste třetí hráč.
- Pole „7“, pokud jste čtvrtý hráč.

- 15.** Každému hráči rozdejte 3 karty misí z balíčku. Z těchto karet si každý hráč vybere jednu, kterou si ponechá v ruce, a zbylé 2 karty předá hráči po své levici. Z těchto tří karet (1 původní a 2 od hráče po své pravici) si poté každý hráč vybere 2, které si ponechá **15**. Zbylou kartu každý hráč vrátí dospodu balíčku karet misí.

POZNÁMKA: Pokud hrajete poprvé, namísto výběru popsaného výše dejte každému hráči dvě náhodné karty misí z balíčku.



Připravený prostor začínajícího hráče

PŘEHLED HRY

Během hry se z vás stanou výzkumníci a zachránci oceánů. Budete brázdit vody na lodi, najímat posádku, prozkoumávat korálové útesy a pokusíte se jim navrátit někdejší slávu. Aby se vám tento úkol podařil, musíte chytře nakládat s dostupnými zdroji a energií, zbavit oceán znečištění a splnit co nejvíc misí.

Když jste na tahu, rozhodnete se mezi akcemi **NABÍJENÍ** a **PLAVBA**. Pokud si vyberete **NABÍJENÍ**, získáte odměny z počítadla VB . Pokud se rozhodnete pro **PLAVBU**, budete umísťovat umělé útesy, pohybovat lodí, hrát karty misí a provádět různé akce. Více detailů najdete na str. 10.

Hra bude probíhat po předem neurčený počet kol. Jakmile některý z hráčů překročí hranici 22 VB, jeho tah se ihned přeruší, aby si hráči mohli rozebrat cíle, podle pravidel popsanych na str. 10. Jakmile některý hráč překročí 45 VB, nastane konec hry. V tuto chvíli hráči dokončí rozehrané kolo, odehrají ještě jedno závěrečné kolo a přejdou k závěrečnému bodování. Hráč s nejvyšším počtem VB po závěrečném bodování se stane vítězem hry.

ZDROJE

Ve hře jsou tři hlavní zdroje:

-  **Rasy** používáte k vytváření biopaliva, které je vašim hlavním zdrojem energie.
-  **Lastury** používáte k vytváření umělých útesů (viz str. 11).
-  **Kamery** představují foto a videodokumentaci vašeho postupu. Ta je zásadní pro získání dalšího financování.

Maximální počet zdrojů, které smíte vlastnit, je omezený umělými útesy na vašich počítadlech zdrojů. Na začátku hry je většina polí počítadel nedostupná, protože jsou na nich umělé útesy. Kromě těchto zdrojů také musíte pracovat s úrovní energie, kterou budete potřebovat k plavbě mezi ostrovy. Také budete potřebovat peníze, za které najmete posádku (viz str. 9).

STUPNICE VÝZKUMU

Kdykoliv získáte , posuňte svůj ukazatel vědců o jedno pole dál po stupnici výzkumu. Pozice vašeho ukazatele vědců určuje,

ze kterých karet misí si smíte vybírat. Na začátku hry smíte vybírat pouze z prvních dvou karet v nabídce. Každé liché pole na stupnici vám odemkne další kartu (další popis karet misí najdete na str. 12). Kdykoliv získáte kartu misí z nabídky misí, posuňte zbylé karty v nabídce doleva, aby se zaplnila vzniklá mezera, a poté doplňte do nabídky kartu mise lícem vzhůru z balíčku.

Na konci hry získáte VB v závislosti na pozici vašeho ukazatele vědců na stupnici výzkumu. Pozice ukazatelů vědců na stupnici během hry také **rozhoduje všechny shody** (ve prospěch toho, kdo je na stupnici dál).

DŮLEŽITÉ: Pokud se na stupnici výzkumu nachází více ukazatelů vědců na jednom poli, za ukazatel „dál“ na stupnici se považuje ten, který je na poli níž (tzn. ten, který se na toto pole posunul jako první).

Když se váš ukazatel vědců nachází na 3. nebo 7. poli stupnice a má se posunout znovu, musíte se rozhodnout: buďto jej posunete vpřed, jako obvykle, nebo jej posunete bokem a vezmete si destičku milníku. Pokud si vyberete druhou možnost, vezměte všechny destičky milníků ve sloupečku, ke kterému se váš ukazatel vědců posunul. Destičky si prohlédněte, jednu z nich si vyberte a zbylé vraťte zpět lícem dolů na desku nabídek (ostatní hráči je nesmí vidět). Okamžitě získáte odměny vyobrazené na vámi vybrané destičce milníku a destičku umístíte poblíž vaší desky hráče. Pokud se rozhodnete pro první možnost – tzn. posunete ukazatelem vědců vpřed – musíte vzít horní destičku milníku ze sloupečku, který minete. Tuto destičku pouze umístíte lícem dolů vedle své desky hráče a nezískáte žádné odměny.

Na posledním poli stupnice smí být ukazatel vědců pouze jednoho hráče. Pokud získáte  a váš ukazatel vědců se už nachází na posledním poli nebo se na posledním poli nachází ukazatel jiného hráče, nic se nestane, váš ukazatel se neposune a efekt je ztracen.

ZAJÍMAVOST: Korálové útesy fungují jako přirozené filtry a mají zásadní význam pro čistotu pobřežních vod. Mnohé korály a podmořské houby aktivně pohlcují drobné částice, včetně nečistot nerozpustných ve vodě. Díky tomu se tyto nečistoty neusazují na dně oceánů a korály tak brání hromadění škodlivých materiálů ve vodě.

PŘÍKLAD: Růžový hráč se posouvá po stupnici výzkumu. Rozhodne se postoupit bokem a vzít si destičku milníku.



Prohlédne si všechny destičky ve sloupečku a vybere si tu, která mu poskytne 2 energie. Ihned získá odměnu na této destičce. Zbylé destičky vyskládá zpět do sloupečku lícem dolů. Až se růžový posune po stupnici výzkumu znovu, vrátí svůj ukazatel zpět na hlavní stupnici, na pole, které původně „obešel“. V tomto případě na pole se 4 VB.



PŘÍKLAD: Jednotliví hráči mohou vybírat z těchto karet v závislosti na pozici jejich ukazatelů vědců na stupnici výzkumu.



ČIŠTĚNÍ OCEÁNU

Jakmile je na všech námořních cestách kolem některého sektoru oceánu **alespoň jeden** umělý útes (nezávisle na barvě), tento sektor se považuje za vyčištěný. V tu chvíli nastane následující:

- Každý hráč okamžitě získá 1 VB za každý umělý útes, který má na cestách kolem tohoto sektoru. Lodě zakotvené u ostrovů v rozích tohoto sektoru v tuto chvíli také přinesou 1 VB svým majitelům.
- Hráč, který tímto vyhodnocením získal nejvíc VB, získá destičku znečištění, která leží v tomto sektoru. Případné shody rozhodněte podle stupnice výzkumu.

Pokud je potřeba vyhodnotit dva sektory oceánu naráz, vyhodnoťte je v pořadí, o kterém rozhodne ten hráč, jehož tah právě probíhá (tzn. aktivní hráč).

PŘÍKLAD: Růžový hráč za 3 energie umístí umělý útes **A**. V tuto chvíli se na každé cestě kolem sektoru oceánu označeného **B** nachází alespoň 1 umělý útes.



Růžový i modrý získají 3 VB a oranžová získá 2 VB. Mezi růžovým a modrým je tedy shoda, ale protože růžový je dál na stupnici výzkumu, vezme si destičku znečištění z tohoto sektoru.



RECYKLACE DESTIČKY ZNEČIŠTĚNÍ

Kdykoliv získáte destičku znečištění, umístěte ji lícem dolů poblíž své desky hráče. Smíte se kdykoli podívat, co je na opačné straně. Kdykoliv během svého tahu smíte otočit destičku znečištění lícem vzhůru a ihned získat odměny vyobrazené na otočené destičce znečištění. Smíte otočit pouze **jednu destičku za tah**.

Destičky znečištění, které zůstanou až do konce hry lícem dolů, vám přinesou určitý počet VB.

PRŮZKUM ÚTESŮ

Když vyhodnotíte efekt průzkumu útesů , smíte posunout svým ukazatelem potápěčů o jedno pole dál po stupnici mořského dna. Když se posouváte po stupnici mořského dna, **smíte zaplatit dva stejné zdroje a posunout se o jedno další pole**. Toto smíte provést maximálně **jednou za tah**.

POZNÁMKA: Může se stát, že dojdete až na poslední pole stupnice mořského dna. Pokud se nacházíte na posledním poli stupnice mořského dna a máte se na ni znovu posunout, získáte namísto každého posunu 1 VB. I v tuto chvíli smíte zaplatit dva stejné zdroje za další posunutí a získat tak 1 VB navíc. Nezapomeňte, že toto bonusové posunutí si smíte připlatit pouze jednou za tah.

Pokud se váš ukazatel potápěčů posune na pole, které je přímo pod destičkou průzkumu mořského dna (která je dosud lícem dolů), otočte tuto destičku lícem vzhůru.

Navíc smíte ihned získat odměnu vyobrazenou na nádobě na kyslík pod polem stupnice s vaším ukazatelem potápěčů (pokud se tam nádoba nachází). Pokud jste první, kdo získává odměnu z nádoby otočené na stranu **A**, získáte tuto odměnu a otočte nádobu na stranu **B**. Tato odměna bude od této chvíle dostupná pro všechny ostatní hráče až do konce hry. Mohou ji získat, pokud se jejich ukazatel potápěčů posune nad tuto nádobu s kyslíkem.

DŮLEŽITÉ: Odměnu z nádoby s kyslíkem získáte pouze tehdy, když se váš ukazatel poprvé posune nad danou nádobu s kyslíkem, ne při každém posunutí.

OBNOVA ÚTESU

Když vyhodnotíte efekt obnovy útesů , podívejte se na pole, na kterém se nachází váš ukazatel potápěčů. Smíte v tuto chvíli vyhodnotit efekty vyobrazené na destičce průzkumu mořského dna, která se nachází přímo nad vaším ukazatelem potápěčů.

ZAJÍMAVOST: K obnově útesů je potřeba intenzivní spolupráce mnoha expertů a vědců, např. podmořských biologů, korálových ekologů, specialistů na mořskou faunu, genetiků, techniků zaměřených na obnovu mořského dna nebo ekologických inženýrů. Práce na obnově útesů se obvykle odehrává v náročných podmínkách mořských vod. Je to fyzicky namáhavá a dobrodružná práce.

PŘÍKLAD: Růžový hráč prozkoumává útesy . Posune svůj ukazatel potápěčů o jedno pole doprava. Získá 1  a otočí nádobu na kyslík na stranu **B**.



Destičku průzkumu mořského dna nad ukazatelem potápěčů otočí lícem vzhůru. Nakonec vyhodnotí efekt obnovy útesů . Získá 3 energie a posune svůj ukazatel vědců na stupnici výzkumu o jedno pole doprava.



NAJMUÍ POSÁDKY

Když najímáte posádku , zaplatíte tolik mincí, kolik je vyobrazeno pod vybranou destičkou posádky a umístíte tuto destičku na svoji desku hráče do jedné z řad na této desce. Když destičku umísťujete do některé z řad, musíte ji umístit na pole nejvíc vlevo v rámci této řady (nemusí se jednat o pole nejvíc vlevo napříč všemi řadami na desce, pouze v rámci vybrané řady). Ihned smíte získat odměnu vyobrazenou na právě překrytém poli.

DŮLEŽITÉ: Na vaší desce lodi jsou předtisknuté 3 počáteční destičky posádky, které nesmíte nikdy překrýt. Pro tyto účely nejsou jejich pole volná.

Na desku hráče smíte rozmístit destičky posádky různých barev na různá místa. V tomto ohledu nejste nijak omezeni. Ale pokud se vám podaří zaplnit celou řadu destičkami stejné barvy (včetně předtisknutých destiček), okamžitě získáte 4 VB. Pozor: Pokud hrajete s deskami lodí otočenými na stranu **B**, získáte tyto VB až na konci hry.

Když zaplníte destičkami posádky (nezávisle na barvě) sloupec na desce hráče, smíte **okamžitě aktivovat** efekt jednoho ze členů posádky v tomto **sloupci**.

Nikdy nesmíte mít na lodi dvě destičky posádky, které mají zcela stejný efekt. Smíte ale zaplatit 1 minci, vzít si nejlacinější destičku posádky z nabídky a otočit ji na opačnou stranu (se stážistou, jinými slovy „žolíkem“). Pro účely bodování se považuje za destičku libovolné barvy, ale má nevýhodu: pokud zaplníte sloupec se stážistou, **musíte** aktivovat efekt stážisty a žádné jiné destičky (získáte 1 minci).

Jakmile získáte destičku posádky z nabídky, posuňte zbylé destičky v nabídce doleva, aby se zaplnila vzniklá mezera, a poté doplňte do nabídky vrchní destičku posádky ze sloupečku.

PŘÍKLAD: Oranžová najímá posádku. Vezme si nejlacinější destičku z nabídky a zaplatí 1 minci. Ostatní destičky se ihned posunou doleva a na pole na konci nabídky se umístí vrchní destička posádky ze sloupečku.



Oranžová umístí získanou destičku posádky na volné pole nejvíce vlevo ve vrchní řadě na desce hráče. Získá odměnu vyobrazenou na právě překrytém poli – 2 karty misí, získané podle obvyklých pravidel, v závislosti na pozici oranžové hráčky na stupnici výzkumu.



Tímto umístěním destičky se oranžové hráčce podařilo zaplnit první sloupec posádky na desce hráče. Smí okamžitě aktivovat efekt jednoho ze členů posádky v tomto sloupci. Oranžová se rozhodne aktivovat destičku posádky, kterou právě umístila. Může buďto získat 2 , nebo zaplatit 2  za získání 4 VB.

AKTIVACE POSÁDKY

Když vidíte symbol , smíte aktivovat některé z destiček posádky na své desce hráče. Některé efekty vám umožní aktivovat jednu či více destiček libovolné barvy, zatímco jiné efekty vám umožní aktivovat všechny destičky konkrétní barvy (viz dodatek na str. 14). Každou destičku posádky smíte aktivovat maximálně jednou za tah.

DŮLEŽITÉ: Když se na destičce posádky nachází šipka, musíte zaplatit to, co je před šipkou, načež získáte to, co je za šipkou. Všechny tyto efekty jsou dobrovolné, smíte se rozhodnout nic nezaplatit a tím pádem nic nezískat.

CÍLE

Jakmile některý hráč dosáhne nebo překročí 22 VB, hra se dočasně zastaví. Hráč, který je poslední na počítadle VB (pokud nastane shoda, bude to hráč ve shodě, který je **poslední** na stupnici výzkumu), si z balíčku karet cílů vezme do ruky tolik karet, kolik je ve hře hráčů, plus 2 (tzn. 4/5/6 karet při hře 2/3/4 hráčů). Vybere si jednu z těchto karet, kterou si ponechá, a jednu z těchto karet, kterou odhodí. Poté předá zbylé karty dalšímu hráči v pořadí podle počítadla VB (tzn. předposlednímu hráči, v případě shody je předá hráči ve shodě, který je víc pozadu na stupnici výzkumu). Tento hráč si vybere jednu kartu cíle a předá zbylé karty dalšímu hráči v pořadí podle stupnice VB. Díky tomuto postupu dostane vedoucí hráč pouze 2 karty cílů. Tento hráč si vybere jednu z nich a zbylou odhodí. Každý hráč by v tuto chvíli měl mít 1 kartu cíle. Zbylé karty cílů nebudou během hry potřeba a vrátí se do krabice. Karty cílů jsou tajné: neodhalujte je ostatním hráčům až do konce hry.

PŘEHLED TAHU

Když jste na tahu, vyberte si mezi **NABÍJENÍM** a **PLAVBOU**. Podle toho, který druh tahu vyberete, budete mít dostupné jiné akce. Nezávisle na tom, který druh tahu vyberete, máte vždy k dispozici stejnou volnou akci, kterou smíte provést kolikrát chcete a kdykoliv během tahu: **smíte směnit 3 mince za 1 libovolný zdroj**.

POČÍTÁNÍ ZDROJŮ

Kdykoli během hry platíte nebo naopak získáváte nějaké zdroje či energii, posouváte ukazatele po počítadlech odpovídajícím směrem. Nikdy nesmíte zaplatit víc zdrojů, než kolik máte aktuálně k dispozici. Kdykoliv získáte umělý útes, vezměte jej z libovolného počítadla zdrojů. Tím uvolníte prostor na počítadle a budete mít příležitost získat více zdrojů. Umělý útes umístíte do podpalubí vaší desky hráče. Když z počítadla odeberete poslední umělý útes, okamžitě získáte VB vyobrazené v horní části počítadla.

NABÍJENÍ

Podívejte se na počítadlo VB. Získejte všechny odměny, které váš ukazatel na počítadle překročil anebo se nachází přímo na jeho poli počítadla. Odměny získávejte v pořadí od té, která je nejbližší vašemu ukazateli. Poté pokračujte dál od vašeho ukazatele až k poli „0“ na počítadle a vyhodnocujte jednotlivé odměny. Kromě odměny vyobrazené na poli „0“ (odstranění nejlacinější destičky posádky z nabídky), se smíte vzdát kterékoli z odměn, na které máte nárok (např. protože odměnu nechcete nebo nemůžete využít).

PŘÍKLAD: Oranžová hráčka se rozhodla provést nabíjení. Její ukazatel na počítadle VB je na poli „19“. V tomto pořadí získá: 1 kartu mise z nabídky **1** (nezávisle na tom, kde se nachází její ukazatel na stupnici výzkumu), 2 libovolné různé zdroje a 1 energii **2**, aktivuje jednu destičku posádky **3** a ještě získá 3 energie **4**. Nakonec ještě odstraní nejlacinější destičku posádky z nabídky (a nabídku doplní dle obvyklých pravidel) **4**.



PLAVBA

Pokud plujete, proveďte následující kroky, v pevně daném pořadí:

1. Umístění umělého útesu (dobrovolný krok).
2. Přesun lodi na jiný ostrov (**povinný** krok).
3. Vyložení jedné karty mise (dobrovolný krok).
4. Vyhodnocení efektů ostrova (dobrovolný krok).

1. UMÍSTĚNÍ UMĚLÉHO ÚTESU (DOBROVOLNÉ)

ZAJÍMAVOST: Umělé útesy jsou velké koule z betonu s příměsí mikrosiliky, lastur a přirozených naplavenin s vyrovnaným pH. Mají upravený povrch, který je dostatečně hrubý na to, aby se na něj usadily mořské organismy, jako jsou korály, řasy nebo houby. Umělé útesy hrají klíčovou roli v obnově korálových útesů.

Ještě před tím, než přesunete loď k novému ostrovu, si smíte vybrat jednu z námořních cest, která sousedí s ostrovem, kde se vaše loď právě nachází. Pokud zaplatíte požadovanou energii, smíte na tuto cestu umístit jeden umělý útes. Požadovaná energie je rovna počtu symbolů  viditelných na dané námořní cestě. Pokud je na dané cestě alespoň jeden váš umělý útes, další umělé útesy umísťujete na tuto cestu **zdarma**. Na námořní cestě smí být libovolný počet umělých útesů jednoho hráče.

Jakmile zaplatíte požadovanou energii, vezměte umělý útes **z vašeho podpalubí** (nikoliv z počítadel zdrojů) a umístěte jej na volné pole se symbolem  na vybrané cestě.

UMÍSTĚNÍ UMĚLÉHO ÚTESU má tři účely:

1. Pohyb po dané námořní cestě bude pro vaši loď **zdarma** a zároveň lacinější pro ostatní hráče (protože umělý útes překryje jeden symbol  na dané cestě).
2. Přispívá k čištění sektorů oceánu, takže můžete později získat VB a destičku znečištění, pokud máte v daném sektoru převahu.
3. Na konci hry získá ten, kdo má nejvíc umělých útesů kolem vyčištěného sektoru oceánu, VB podle toho, jaké symboly jsou zde vyobrazené.

PŘÍKLAD: Modrý hráč zaplatil 2 energie a umístil umělý útes na námořní cestu, která sousedí s jeho aktuálním ostrovem. Od teď smí po této cestě plout zdarma.



2. PŘESUN LODI (POVINNÉ)

Pokud provádíte plavbu, musíte přesunout svoji loď. Vyberte si ostrov na herním plánu a přesuňte svoji loď na tento ostrov. Musíte dodržet tato pravidla:

- Přesun nesmíte ukončit na stejném ostrově, na jakém vaše loď začínala tento tah. Přesun také nesmíte ukončit na ostrově, kde se právě nachází cizí loď. Ale smíte se přes ostrov s cizí lodí přesunout na sousedící ostrov.
- Svoji loď smíte přesunout na libovolný dostupný ostrov na herním plánu. Při přesunu se pohybujete po námořních cestách (tzn. cílový ostrov nemusí být přímo sousedící s vaším aktuálním ostrovem, může být libovolně daleko).
- Když se vaše loď pohybuje po námořní cestě, musíte zaplatit 1 energii za každý symbol , který je na dané cestě viditelný. Pokud se na cestě nachází alespoň jeden váš umělý útes, nemusíte za pohyb po této cestě platit nic.

PŘÍKLAD: Navážeme na předchozí příklad. Modrý se může přesunout z ostrovu **A** na ostrov **B** zcela zdarma. Protože se ale chce přesunout na ostrov **C**, musí zaplatit 2 , protože na této cestě dosud žádný umělý útes nemá.



3. VYLOŽENÍ JEDNÉ KARTY MISE (DOBROVOLNÉ)

Ve hře jsou dva druhy karet misí: karty s vyobrazeným konkrétním ostrovem (přeškrtnutým nebo ne) a karty bez konkrétního ostrova. Hlavní rozdíly v těchto kartách jsou: 1) kdy je smíte vyložit a 2) zda v tu chvíli musí být vaše loď na konkrétním ostrově. Pokaždé když provádíte plavbu, smíte zahrát maximálně **jednu** kartu mise. V ruce ale smíte držet **libovolný počet** karet misí.

Jakmile vyložíte kartu mise, ponechte ji lícem vzhůru poblíž vaší desky hráče. Na konci hry získáte VB v závislosti na tom, kolik karet misí se vám podařilo vyložit.

Kromě toho mají karty misí čtyři různé barvy: zelenou, žlutou, červenou a žolíkovou. Kdykoliv se vám během hry podaří sestavit sadu 3 vyložených karet s různými barvami, okamžitě získáte 4 VB (respektive 3 VB, pokud hrajete se stranou B desek lodí, viz str. 14). Tyto karty otočte lícem dolů, aby bylo jasné, že jsou již obodované. Na konci hry za ně získáte další VB.

VYLOŽENÍ KARTY MISE S OSTROVEM

Po pohybu lodí smíte vyložit kartu mise, na které je vyobrazený **stejný ostrov**, kde se právě nachází vaše loď. Karty mise s ostrovem se dále dělí na dva druhy:

- *Dodatečný bonus* (ostrov **není** přeškrtnutý): V libovolném pořadí vyhodnotíte jak efekt této karty mise, tak efekt ostrova (viz další krok).
- *Alternativní efekt* (ostrov **je** přeškrtnutý): Namísto efektu ostrova (viz další krok) vyhodnotíte pouze efekty vyložené karty mise.

VYLOŽENÍ KARTY MISE BEZ OSTROVA

Na některých kartách mise není žádný ostrov. Tyto karty mají efekty s jinými podmínkami. Pokud splňujete podmínku na kartě, smíte vyhodnotit její efekt. Tyto karty smíte zahrát kdykoli ve svém tahu (dokonce i před umístěním umělého útesu, ale nezapomeňte, že za tah smíte vyložit maximálně jednu kartu mise).

4. VYHODNOCENÍ EFEKTU OSTROVA (DOBROVOLNÉ)

Smíte vyhodnotit všechny efekty vyobrazené na ostrově, kde se nachází vaše loď (nezávisle na tom, zda v předchozím kroku vyložíte kartu nebo ne). Některé ostrovy vám dají na výběr mezi dvěma sadami akcí. Efekty smíte vyhodnotit v libovolném pořadí. Žádný efekt není povinný. Smíte je vyhodnotit všechny, pouze některé z nich nebo také žádné. Popis efektů na ostrovech najdete v dodatku na str. 14.

PŘÍKLAD: Navážeme na předchozí příklad. Modrý hráč vyložil kartu mise. Získá 3 energie. Poté vyhodnotí efekty vyobrazené na ostrově samotném (1 odměnu z počítadla VB a aktivuje všechny fialové destičky posádky).



KONEC HRY

Jakmile některý hráč dosáhne nebo přesáhne 45 VB, dokončete právě probíhající kolo. Poté odehrajte ještě jedno závěrečné kolo. Na konci závěrečného kola vezmou všichni hráči své lodě z herního plánu a vrátí je na své desky hráčů. Poté nastane závěrečné bodování.

1. Hráči odhalí karty cílů a získají VB, pokud splnili jejich podmínky.
2. Každý hráč poté získá VB za následující kategorie:
 - A. 1 VB za každou kartu mise, kterou se hráči podařilo vyložit. Nevložené karty mise nemají žádnou hodnotu.
 - B. VB podle pozice ukazatele vědců na stupnici výzkumu.
 - C. VB podle pozice ukazatele potápěčů na stupnici mořského dna – hráč, který je na stupnici nejdál, získá 12 VB, druhý v pořadí získá 10 VB, třetí v pořadí získá 6 VB.

DŮLEŽITÉ: Při hře 2 a 3 hráčů se bodování pozice na stupnici mořského dna účastní také neutrální potápěči. Najdete je na vyznačených polích (při hře 3 hráčů se nacházejí na poli „10“, při hře 2 hráčů se nacházejí na polích „5“ a „10“). Pokud nastane shoda, rozhodněte ji podle obvyklých pravidel pro stupnici výzkumu.

Neutrální potápěči mají pomyslný ukazatel vědců na poli „5“ stupnice (na stupnici je vyznačený kolečkem).

- D. 3 VB za každou sadu tří různých zdrojů, které máte stále na počítadlech (pamatujte, že můžete kdykoli směnit 3 mince za 1 libovolný zdroj).
3. Na herním plánu najděte všechny vyčištěné sektory (tzn. není na nich znečištění). Hráč, který má nejvíc umělých útesů na cestách ohraničující vyčištěný sektor, získá 2 VB za každý symbol žraloka vyobrazený v tomto sektoru (2/4/6 VB). Hráč, který vlastní druhý největší počet umělých útesů na cestách ohraničujících daný sektor, získá 1 VB za každého žraloka (1/2/3 VB). Shody rozhodněte podle stupnice výzkumu, jako obvykle. Obodované sektory můžete označit pomocí žetonů mořských hvězd.
 4. Nakonec získají hráči VB za nepoužité destičky znečištění, které mají v zásobě.

Hráč, který má nejvíc VB, se stává vítězem. Případnou shodu rozhodněte jako vždy pomocí stupnice výzkumu.

PŘÍKLAD:

- Růžový hráč získá 13 VB za kartu cíle, která mu přináší VB podle jeho pozice na stupnici výzkumu.



- Poté získá 7 VB za vyložené karty misí.
- Za pozici na stupnici výzkumu získá 13 VB (znovu).
- Růžový je poslední na stupnici mořského dna, takže získá 0 VB.
- Poslední 3 mince smění růžový za kameru, takže získá 6 VB za zbylé zdroje.
- Růžový získá 12 VB za ovládnutí vyčištěných sektorů (ve dvou sektorech je ve shodě – jednou s oranžovým a jednou s modrým, ale růžový je výš než tyto hráči na stupnici výzkumu). V jednom sektoru je růžový druhý. Zde získá 1 VB.
- Růžovému nezbyly žádné destičky výzkumu.
- Díky tomu, že růžový získal během hry 53 VB, je jeho celkové skóre 105 VB.



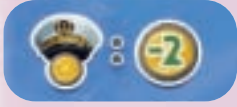
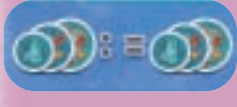
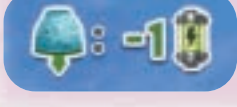
STRANY B DESEK LODÍ

Pokud chcete, můžete použít alternativní strany desek lodí. Mají silnější efekty na polích pro posádku. Všichni hráči musí hrát s loděmi otočenými na stejnou stranu.

Pokud hrajete se stranou **B**, všechny bodové odměny vyobrazené na lodi jsou menší než na **A** a sada karet misí vám přinese pouze 3 VB. Kromě toho získáte VB za zaplněné řady na konci hry, ne během hry.

DODATEK

SCHOPNOSTI LODÍ

	Odměnu vyobrazenou na nádobě na kyslík získáš pokaždé, když se posune tvůj ukazatel potápěčů, nejen když se nad nádobu posune poprvé.
	Pokaždé když vyložíš kartu mise, vezmeš 1 umělý útes z libovolného počítadla zdrojů a umístíš jej do podpalubí.
	Najímání posádky tě stojí o 2 mince méně (tato sleva se sčítá).
	Pokaždé když získáš destičku znečištění, získáš stejně velkou destičku znečištění navíc (ze zásoby na desce nabídek).
	Umístění umělého útesu tě stojí o 1 energii méně.

SYMBOLY

	Zdroje (řasy, lastury, kamery)
	Libovolný zdroj
5 ( / )	5 vyobrazených zdrojů v libovolné kombinaci (např. 4 řasy a 1 lastura), přebytečné jsou ztraceny.
	Mince
	Energie
	Vítězný bod získaný ihned
	Vítězný bod získaný na konci hry
MAX 	Vyber libovolný zdroj a získej jeho maximum, kolik získat můžeš.
	Posuň ukazatel vědců o jedno pole na stupnici výzkumu.
	Posuň ukazatel potápěčů o jedno pole na stupnici mořského dna.
	Vyhodnoť efekt(y) na destičce průzkumu mořského dna, která se nachází nad tvým ukazatelem potápěčů.
	Získej umělý útes (vezmi jej z libovolného počítadla zdrojů a přesuň jej do svého podpalubí).
	Získej nejniž položený umělý útes (vezmi umělý útes z počítadla, kde je nejvíc umělých útesů, a přesuň jej do svého podpalubí). Pokud nastane shoda, rozhodni ji podle sebe.

SYMBOLY

	Tvé umělé útesy na herním plánu
	Umístí umělý útes z podpalubí na libovolné dostupné pole na herním plánu zcela zdarma .
	Odstraň umělý útes z podpalubí (vrať jej do krabice).
	Vezmi si kartu mise z nabídky (na kterou dosáhneš).
	Vylož kartu mise, kterou nevyhodnotíš (ale může ti pomoci k dokončení sady).
	Zahrané karty misí
	Vezmi si kartu mise z nabídky. V tomto případě si smíš vzít kartu z pole o jedna dál, než kam ti umožňuje dosáhnout ukazatel na stupnici výzkumu.
	Vezmi si libovolnou kartu mise z nabídky, nezávisle na pozici ukazatele na stupnici výzkumu.
	Odstraň kartu mise z nabídky
	Najmi posádku (někdy je součástí efektu i sleva)
	Najmi posádku (za destičku zaplatíš o 2 mince navíc)
	Odstraň nejlacinější destičku posádky z nabídky
	Aktivuj libovolnou destičku posádky na tvé desce hráče

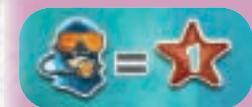
SYMBOLY

	Aktivuj všechny zelené/červené/modré destičky posádky na desce hráče.
	Zelený/fialový/oranžový ostrov
	První sloupec zaplněný destičkami posádky (předtištěný sloupec se nepočítá!).
	Získej jednu z odměn za nabíjení, na kterou máš nárok.
	Získej nejmenší destičku znečištění dostupnou na desce nabídek.
	Obnov některou svoji použitou destičku znečištění (bude znovu k dispozici).
	Aktivuj jednu destičku znečištění a ihned za ni získej VB (stále platí pravidlo povolující pouze 1 aktivaci destičky znečištění za tah!).

CÍLE



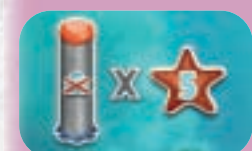
Získej tolik VB, kolik činí pozice tvého ukazatele na stupnici výzkumu (během kroku 2B závěrečného bodování získáš tyto VB znovu).



Získej VB podle pozice tvého ukazatele na stupnici mořského dna, 1 pole se rovná 1 VB.



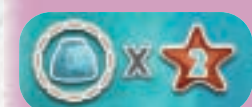
Získej VB za zbylé zdroje – 6/9/12 libovolných zdrojů ti přinese 5/10/15 VB (neplatíš je).



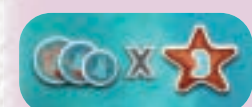
Získej 5 VB za každé počítadlo zdrojů, na kterém nemáš ani jeden umělý útes.



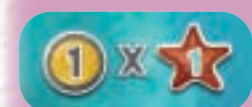
Získej 2 VB za každou destičku posádky na tvé desce hráče (předtištěné destičky se nepočítají).



Vyber jeden sektor a získej 2 VB za každý umělý útes, který máš na cestách kolem tohoto sektoru.



Získej 3 VB za každou nepoužitou destičku znečištění, kterou máš na konci hry, ale maximálně 15 VB.



Získej 1 VB za každou minci, kterou máš na konci hry (neplatíš je), ale maximálně 15 VB.



Získej VB podle tvých vyložených karet misí 3/6/9 karet ti přinese 4/8/15 VB.

TVŮRCI

Autoři hry: Martino Chiacchiera, Federico Pierlorenzi

Vývoj hry: Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz,
Maciej Górkowski, Joanna Kijanka, Andrei Novac,
Kuba Polkowski, David Turczy

Návrh sólového módu: John Albertson, David Turczy

Ilustrace: Zuzanna Kołakowska, Piotr Sokołowski

Grafická úprava: Zuzanna Kołakowska

Pravidla: Martino Chiacchiera, Federico Pierlorenzi

Redakce pravidel: Kacper Frydrykiewicz, Emanuela a Robert Prattovi

Sazba pravidel: Zuzanna Kołakowska

Závěrem od autorů:

I když je **Zachraňte korály** jen zjednodušenou a fiktivní simulací snahy o ochranu a obnovu ohrožených korálových útesů, je třeba zdůraznit, že jakékoli odkazy na skutečná místa, lidi, zvířata, technologie atd. jsou pouze náhodné nebo slouží k usnadnění pochopení pravidel. Tato hra je dílem fikce a není zamýšlena jako reprezentativní ani přesná ve vztahu ke skutečným ekologickým problémům světa. Na druhou stranu jsme si záměrně vybrali toto téma, abychom upozornili na korálové útesy, tyto významné ekosystémy s rozsáhlou biodiverzitou. V dnešní době hrozí korálovým útesům úplné vyhynutí kvůli změně klimatu, nadměrnému rybolovu a znečištění. Ochrana útesů je zásadní, protože pomáhá najít útočiště pro nespočet mořských druhů, posiluje odolnost pobřeží proti bouřím a vlnám a přispívá k obživě milionů lidí. Každý z nás může přispět k ochraně útesů tím, že v běžném životě činí ekologicky uvědomělá rozhodnutí: snížení uhlíkové stopy, používání energeticky úsporných spotřebičů, minimalizace spotřeby jednorázových plastů, nákup udržitelně vyprodukovaných mořských plodů, podpora organizací zabývajících se ochranou útesů či účast na místních akcích zaměřených čištění životního prostředí. Malé činy vykonané mnoha lidmi mají významný dopad, zejména při ochraně ohrožených útesů – to dnes platí více než kdy jindy.

© 2018–2024 Board&Dice. Všechna práva vyhrazena.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Michal Hubáček

