



CESTOVATELÉ

JIŽNÍHO TIGRIDU

AUTOŘI HRY: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFICKÁ ÚPRAVA & SAZBA: SHEM PHILLIPS
© 2021 GARPHILL GAMES

AUTOR PŘEKLADU: ONDŘEJ POLÁK
REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA
GRAFICKÁ ÚPRAVA: MICHAL HUBÁČEK
KOREKTURY: MARCEL ONDRÁK
© 2022 TLAMA GAMES
WWW.TLAMAGAMES.COM

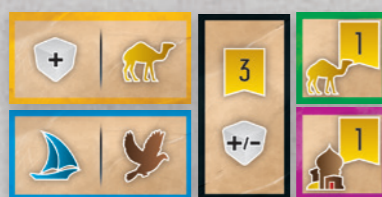
Cestovatelé Jižního Tigridu vás vrátí do vrcholné éry Abbásovského chalífátu, kolem roku 820 n. l. Jako odvážní cestovatelé, kartografové a astronomové se vydáváte na pouť do okolí Bagdádu, abyste zmapovali zdejší půdu, vodstvo a nebeskou klenbu. Na cestách nesmíte zanedbat péči o svoji karavanu, pomocníky a vybavení. Především je ale potřeba vést pravidelné a přesné zápisky, abyste je mohli po návratu domů bezpečně uložit do kronik v Domu vědění. Uchvátíte velkého chalífa svými objevy, nebo po bezcílém bloudění podlehnete nemilosrdné poušti?

Cílem hry *Cestovatelé Jižního Tigridu* je nasbírat co největší počet vítězných bodů (VB). VB získáváte především za mapování území, vod a nebes. Další zdroj VB pramení z vylepšení karavany, inspirace a vliv u tří cechů: vědy, obchodu a badatelů. Jakmile učiníte nějaký objev, musíte jej co nejdříve zaznamenat do svého zápisníku. Konec hry totiž nastane ve chvíli, kdy některý hráč dojde až na konec stupnice zápisníků.

HERNÍ MATERIÁL



20 kostek
(5 v každé barvě)



62 destiček vylepšení
(4 kusy každé žluté, modré, černé a zelené destičky, 1 kus každé růžové destičky)



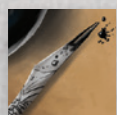
60 žetonů vlivu
(15 v každé barvě)



4 ukazatele
(1 v každé barvě)



12 pomocníků
(4 v každé barvě)



10 destiček zápisníků



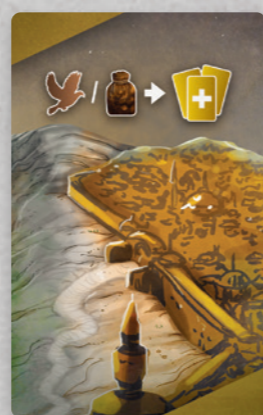
48 mincí



48 proviantů



36 karet měšťanů



36 karet území



36 karet vody



36 karet nebes



16 karet inspirace



6 karet intrik
(pro sólovou hru)



3 oboustranné sekce herního plánu
(obě strany všech desek lze použít v libovolném počtu hráčů)



4 oboustranné desky hráčů
(na opačných stranách jsou různé desky pro sólovou hru)

Během přípravy Cestovatelů Jižního Tigridu postupujte podle následujících kroků:

- 1 Doprostřed stolu umístěte 3 sekce herního plánu. Musíte do držet jejich pořadí podle nákresu níže, ale jednotlivé sekce smíte otočit na libovolnou stranu, nezávisle na počtu hráčů. Tím zaručíte rozmanitost hry napříč jednotlivými partii.
- 2 Karty měšťanů, nebes, území, vody a inspirace rozdělte do balíčků podle druhu. Každý balíček karet poté zvlášť zamíchejte. Jednotlivé balíčky karet rozmístěte lícem dolů k rohům herního plánu na příslušná místa, přesně podle nákresu níže. Tím utvoříte 5 dobíracích balíčků.
- 3 Z každého dobíracího balíčku poté otočte 4 karty lícem vzhůru a utvořte z nich řadu na místech vedle daného balíčku (vždy se jedná o 4 místa nalevo či napravo od balíčku, viz nákres níže).

- 4 Zamíchejte destičky zápisků a umístěte 1 destičku zápisků na každé volné pole na stupnici zápisků.
- 5 Umístěte 1 zeleného pomocníka na každé vyznačené pole podél středu stupnice zápisků.
- 6 Všechny 10 speciálních (ružových) destiček vylepšení rozmístěte na vyznačená pole na herním plánu.
- 7 Destičky zelených, černých, žlutých a modrých vylepšení roztrďte podle druhu. Od každého druhu vylepšení umístěte na odpovídající pole 1 destičku za každého hráče (např. při hře 2 hráčů budou k dispozici 2 kopie od každé zelené, černé, žluté a modré destičky vylepšení). Prebytečné destičky vylepšení vraťte zpět do krabice.



Každý hráč dostane následující materiál:

- 1 1 náhodně rozdanou desku hráče.
- 2 5 kostek ve vybrané barvě: 2 kostky umístí do zásoby poblíž minaretů na herním plánu. Zbývými 3 kostkami hodí, a aniž by změnil jejich výsledek, umístí je do soukromé zásoby poblíž své desky hráče.
- 3 15 žetonů vlivu ve stejné barvě jako kostky.
- 4 1 ukazatel ve stejné barvě jako kostky, který umístí na herní plán na sloupec nejvíce vlevo.
- 5 1 žlutého pomocníka a 1 modrého pomocníka.



- 6 Z mincí a proviantu utvořte společnou zásobu poblíž herního plánu.
- 7 Náhodně určete začínajícího hráče. Pomocí tabulky na pravé části této stránky přidělte hráčům patřičný počet mincí, proviantu a vlivu. Začínající hráč dostane mince, proviant a vliv v prvním řádku. Ostatní hráči poté v pořadí průběhu hry dostanou mince, proviant a vliv v nižších řádcích. Když obdržíte vliv v cechu, vezměte žeton vlivu ze své zásoby a umístěte jej na odpovídající minaret na herním plánu.



Tuto tabulku najdete také na zadní straně pravidel.

V příkladu z předchozí strany je začínajícím hráčem modrý, takže obdrží 2 provianty, 3 mince a umístí 1 vliv na modrý cech (cech badatelů). Červená je druhá hráčka v pořadí. Také obdrží 2 provianty a 3 mince a také umístí 1 žeton vlivu na modrý cech. Navíc ale umístí 1 žeton vlivu na žlutý cech (cech obchodu).

Pokud hrají méně než 4 hráči, vraťte prebytečné desky hráčů, kostky, žetony vlivu, ukazatele a pomocníky zpět do krabice.

PRŮBĚH HRY

Partie Cestovatelů Jižního Tigridu bude probíhat po předem neurčený počet kol. Počínaje začínajícím hráčem a poté dále v pořadí průběhu hry provede každý hráč svůj tah. Takto se budete střídat na tahu až do té doby, dokud nenastane konec hry.

Když nastane váš tah, musíte buďto umístit kostku, umístit pomocníka, nebo odpočítat.

Následující strany pravidel vám nejprve vysvětlí několik základních herních pojmů, jako jsou ikony, vliv, zápisky, cechy, karty a destičky vylepšení. Teprve pak vám pravidla vysvětlí samotný průběh tahu hráče.

V průběhu hry budete získávat různé ikony, představující zajímavosti a pamětihodnosti v krajině a na nebesích. Najdete je na deskách hráčů, kartách území, kartách vody, kartách nebes a na destičkách speciálních vylepšení. Ikony jsou především potřeba k zisku VB a k postupu po stupnici zápisníku. Zároveň také určují, jaký efekt má daná karta a jaké je její herní využití.

Ikony na kartách území a vody:

- Město
- Výhled
- Přístav
- Šíré moře
- Observatoř
- Knihovna

Ikony na kartách nebes:

- Hvězdy
- Planeta
- Slunce
- Měsíc
- Kometa

2=	3=	4=	5=	6=	7=	4≠
2	3	5	8	12	16	5

Ikony měst, výhledů, přístavů a širých moří jsou takzvané „hlavní“ ikony. Tato místa zajímají chalífa nejvíce. Za hlavní ikony můžete získat VB dvěma způsoby:

Sady stejných ikon: Každý druh hlavní ikony obodujete na konci hry zvlášť, v závislosti na tom, kolik ikon tohoto druhu máte: pokud máte od některého druhu 0–1 ikonu, získáte 0 VB, za 2–7 ikon stejného druhu získáte VB podle tabulky vyobrazené výše. Pokud máte více než 7 ikon stejného druhu, nezískáte VB navíc. Sada různých ikon: Za každou sadu všech 4 hlavních ikon (tzn. 1 od každého druhu) získáte na konci hry 5 VB. Pokud vám bodování není jasné, podívejte se na příklad na str. 19.

Každý hráč má 15 žetonů vlivu. Pomocí žetonů vlivu budete značit svůj vliv na kartách nebo v ceších.

Pokud máte vyhodnotit tento efekt, smíte umístit žeton vlivu ze své zásoby na libovolnou kartu vyloženou lícem vzhůru u herního plánu, na které dosud žádný žeton vlivu není.

Pokud chcete nějakým způsobem manipulovat s kartou, na které je protivníkův žeton vlivu, musíte nejprve tomuto protivníkovi zaplatit 1 minci nebo 1 proviant ze své zásoby. Pokud nemůžete zaplatit, nemůžete s danou kartou manipulovat.

Za manipulaci s kartou se považuje: získání této karty do vašeho panoramatu, umístění pomocníka na tuto kartu či získání pomocníka z této karty. Žeton vlivu je z karty odebrán pouze ve chvíli, kdy danou kartu získá některý hráč. Odebrané žetony vlivu vraťte zpět do zásob jejich majitelů.

Pokud máte vyhodnotit tento efekt, smíte umístit žeton vlivu na vyznačený cech (tzn. minaret stejné barvy na herním plánu). Symbol vyobrazený nalevo od tohoto popisku je speciální, protože vám umožňuje vybrat, na který z cechů svůj žeton vlivu umístíte. Většina takovýchto symbolů ovšem vyobrazuje cech jedné konkrétní barvy.

Pokud máte vyhodnotit tento efekt, smíte přesunout 1 svůj žeton vlivu z libovolného cechu do jiného cechu.

Některé efekty vyžadují odebrání žetonu vlivu z cechu. V takovém případě odebíráte pouze své žetony vlivu. Například symbol nalevo od tohoto popisku by vyžadoval odebrání 1 žetonu vlivu z černého cechu. Pokud odebíráte žeton vlivu, vraťte jej zpět do své zásoby.

Pokud máte vyhodnotit efekt umožňující umístění žetonu vlivu na cech nebo kartu, ale v zásobě již nemáte žádný žeton vlivu, smíte namísto toho přesunout svůj žeton vlivu z jiné karty či cechu.

Jedním z hlavních cílů hry je postupovat ukazatelem po stupnici zápisníků. Hráč, který doputuje až na konec stupnice, nemusí nutně zvítězit. Přesto by se především nezkušení hráči měli na postup po stupnici zaměřit. Pro nováčky představují požadavky stupnice jasné cíle, které mohou během hry plnit. Zkušenější hráči se naučí stupnici využívat ve prospěch ostatních cílů. Často se jim vyplatí postup po stupnici zdržet a zaměřit se na jiné zdroje VB.



Kdykoli máte možnost provést zápisky, smíte posunout svůj ukazatel o 1 pole dál doprava na stupnici zápisníků.

Jednotlivá pole stupnice jsou znázorněna oddělenými útržky papíru. Každé pole je napojeno na 1 či více dalších polí přes inkoustové kaňky. Pokud chcete ukazatelem překročit kaňku a přesunout se na nové pole, musíte splňovat požadavky vyobrazené v dané kaňce. První 2 kaňky na stupnici nemají žádné požadavky, takže je můžete překročit snadno. Překročení dalších kaňek ovšem vyžaduje pečlivé plánování.

Na příkladu vyobrazeném výše by se červená hráčka mohla posunout přes kaňku doprava nahoru, pokud by měla alespoň 2 ikony knihovny. Také by se mohla posunout přímo doprava, pokud by měla alespoň 1 ikonu planety.

Některé kaňky vyžadují odebrání žetonu vlivu z cechu. V takovém případě odebíráte pouze své žetony. Pokud nemůžete z cechu odebrat vliv, nemůžete se přes kaňku přesunout.

Když se posunete na nové pole stupnice zápisníků, okamžitě vyhodnotíte efekty vyobrazené na tomto poli. Efekty jsou buďto předtisknuté přímo na desce, nebo jsou vyobrazené na destičkách zápisníků. Destičky zápisníků nikdy neodstraňujte. Jejich efekt získá každý hráč, který se na pole posune (stejně jako předtisknuté efekty).

Na většině polí stupnice smí být libovolný počet ukazatelů. Jedinou výjimku představují poslední pole stupnice, ve sloupci nejvíce vpravo. Na každém z těchto polí smí být pouze 1 ukazatel. Jakmile ukazatel některého hráče doputuje na 1 z těchto 5 polí, nastane konec hry. Všichni hráči, včetně hráče, který na pole doputoval, poté provedou 1 poslední tah.

Podél stupnice najdete také 4 zelené pomocníky, které na stupnici umístíte během přípravy hry. První hráč, který posune svůj ukazatel na 1 ze 2 polí sousedících se zeleným pomocníkem, získá tohoto pomocníka: tzn. vezme jej ze stupnice a přidá jej do své zásoby.

CECHY


Ve hře jsou 3 cechy, které představují 3 minarety na herním plánu: cech vědy (černý), cech obchodu (žlutý) a cech badatelů (modrý). Na konci hry přinese každý cech 3 VB tomu hráči, který na něm má nejvíce žetonů vlivu. Pokud nastane shoda, VB za daný cech nezíská nikdo. Na každém cechu také najdete schopnost, která vám umožní odstranit žeton vlivu výměnou za efekt tohoto cechu.


Schopnost každého cechu smíte použít maximálně jedenkrát za tah:


- Při provádění zápisů se smíte posunout o 1 pole navíc.
- Zvyšte nebo snižte kostky o celkovou hodnotu 2.
- Můžete umístit kostku, jako by měla k dispozici loď.


KARTY ÚZEMÍ


Během hry budete získávat různé druhy karet. Karty jsou hlavní zdroj VB. Ve hře je 5 druhů karet, na kterých najdete různé ikony:

 Karty území budete umísťovat nalevo od své desky hráče. Hlavními ikonami na těchto kartách jsou města a výhledy:

 Města vám poskytují nová pole pro umístění kostek. Mohou být také doplněna o 2 druhy vedlejších ikon: observatoře a knihovny.

 Observatoře jsou města, jejichž efekty obvykle tvoří kombinace s kartami nebes a destičkami vylepšení.


 Knihovny jsou města (popř. přístavy), která obvykle zefektivňují provádění zápisů na herním plánu.


 Výhledy vám poskytují trvalé efekty spojené se získáním dalších karet či destiček vylepšení.





Na některých kartách území najdete také jednorázové okamžité odměny (najdete je na levé straně karty, nad modrým polem se symbolem blesku). Tyto odměny získáte pouze jedenkrát, a to v okamžiku, kdy kartu přidáte do svého panoramatu.

KARTY VODY

 Karty vody budete umísťovat napravo od své desky hráče. Hlavními ikonami na těchto kartách jsou přístavy a širá moře:

 Přístavy vám poskytují nová pole pro umístění kostek. Mohou být také doplněny o 1 druh vedlejší ikony: knihovny.

 Knihovny jsou přístavy (popř. města), která obvykle zefektivňují provádění zápisů na herním plánu.

 Širá moře vám poskytují jednorázové okamžité odměny.





Z karet vody můžete také získat další okamžité odměny prostřednictvím spojnic. Na obou stranách každé karty vody najdete 4 pruhy, přičemž ne všechny pruhy musí mít přiřazený symbol. Tyto symboly představují jednorázové odměny, které získáte ve chvíli, kdy přidáte do svého panoramatu kartu vody a vytvoříte tím 1 či více spojnic (spojnice je tvořena dvojicí odměna + symbol okamžitého efektu).


Na tomto příkladu hráčka právě přiložila kartu širého moře do svého panoramatu. Na předchozí kartě přístavu jsou 2 pruhy s odměnami: jeden pruh poskytuje 1 minci, druhý poskytuje 1 proviant. Ovšem na právě přiložené kartě širého moře je pouze 1 pruh se symbolem okamžitého efektu. Naštěstí pro hráčku navazuje na pruh s proviantem na předchozí kartě. Hráčka tedy vytvořila spojnici a získá 1 proviant (přiložená karta širého moře jí samozřejmě také přinese 2 vlivy v modrém cechu, viz hlavní efekt ve spodní části karty). Na právě přiložené kartě jsou 3 pruhy s odměnami, takže až hráčka příště přiloží kartu vody bude mít větší šanci vytvořit spojnici.





KARTY NEBES

 Karty nebes musíte umístit nad karty vody nebo území. Pod kartou nebes nikdy nesmí být volný prostor. Na kartách nebes najdete 5 ikon: Slunce, Měsíc, planeta, kometa a hvězdy.

 Ve hře je pouze 1 karta Slunce a 1 karta Měsíce. Každá karta zvlášť má hodnotu 3 VB. Pokud ale máte dvojici Slunce + Měsíc, má každá z těchto karet hodnotu 7 VB, tedy celkem 14 VB za pár.

 Ve hře je 5 karet planet. Planety vám přinesou 1 VB + 1 další VB za každou ikonu planety (včetně ikony, která je na kartě samotné).


 Ve hře je 8 karet komet, každá s hodnotou v rozmezí od 1 do 3 VB (jde o je nižší hodnotu VB natisknutou v levém horním rohu karty). Pokud ovšem máte na konci hry nejvíce ikon komet ze všech hráčů, pak budou mít vaše karty komet hodnotu 4 VB. Například, pokud mají 2 hráči každý po 4 ikonách komet a dalších hráč má 7 ikon komet, má tento hráč více ikon komet než všichni ostatní. Všechny karty komet tohoto hráče budou mít hodnotu 4 VB, nezávisle na jejich původní hodnotě.

 Zbývajících 21 karet nebes jsou karty hvězd. Tyto karty vám přinesou VB v závislosti na určitých podmínkách. Často za konkrétní ikony, destičky vylepšení nebo vliv na určitém cechu.



Na některých kartách nebes také najdete jednorázové okamžité odměny (najdete je na pravé straně karty, pod modrým polem se symbolem blesku). Tyto odměny získáte pouze jedenkrát, a to v okamžiku, kdy kartu přidáte do svého panoramatu.

KARTY INSPIRACE

 Karty inspirace musíte zasunout pod karty nebes, které máte ve svém panoramatu. Pod každou kartou nebes smí být zasunuta pouze jedna karta inspirace.

Na kartách inspirace nenajdete žádné ikony, ani k jejich získání žádné ikony nepotřebujete. Ovšem, většina karet inspirace požaduje určité ikony či předměty, pokud za ně chcete získat VB.


Pokud získáte kartu inspirace, můžete ji zasunout pod libovolnou kartu nebes, kterou máte ve svém panoramatu a pod kterou dosud žádná karta inspirace není (karty inspirace musíte zasunout tak, aby vyčníval horní okraj karty). Pokud nemáte žádnou dostupnou kartu nebes nebo pokud nemáte zájem o horní efekt získané karty inspirace (např. protože si nemyslíte, že splníte požadavky tohoto efektu), smíte kartu inspirace odhodit a získat okamžitou odměnu. Okamžitá odměna, kterou za odhození karty získáte, je vždy efekt pole, u kterého odhozená karta ležela (tzn. získáte stejný efekt jako při umístění pomocníka, ale bez nutnosti umístit pomocníka, viz str. 16). Takto odhozené karty umístíte lícem dolů do spodní dobírací hromádky karet inspirace.


Všechny zasunuté karty inspirace fungují stejně. Poskytují vám další požadavky, které můžete splnit. Pokud požadavky splníte, zdvojnásobíte VB získané za kartu nebes, pod kterou je karta inspirace zasunuta.

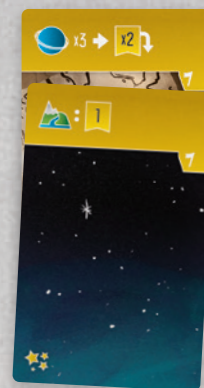
Například tato karta poskytuje 1 VB za každou ikonu výhledu. Pokud však tento hráč získá alespoň 3 ikony planet, karta inspirace zdvojnásobí VB za kartu nebes. Tzn. v tomto případě by hráč za každou ikonu výhledu získal 2 VB.

Pokud se vám nepodaří splnit požadavky vyobrazené na kartě inspirace, nezdvójnasobíte bodování karty nebes. Jiný postih za nesplnění požadavků není.

Ve hře jsou ještě 2 zvláštní druhy karet hvězd. Takto se bodují:

 : 1 1 VB za každou sadu 1 karty měsčana, 1 karty nebes, 1 karty území a 1 karty vody.

 : 3 3 VB za každou sadu 1 ikony komety, 1 ikony planety a 1 ikony hvězd.



Karty měšťanů musíte zasunout pod karty území nebo vody, které máte ve svém panoramatu.

Na kartách měšťanů nenajdete žádné ikony, ale k jejich zisku a použití potřebujete specifické ikony. Napravo od názvu každé karty měšťana najdete 1 nebo více ikon. Kartu měšťana smíte zasunout pouze pod kartu vody nebo území, na které je alespoň 1 vyžadovaná ikona, a zároveň pod ní dosud není žádná karta měšťana (*kartu měšťana musíte zasunout tak, aby vyčníval spodní okraj karty*). Pokud nemáte žádnou dostupnou kartu s žádnou z požadovaných ikon, nesmíte kartu měšťana získat.

Jakmile zasunete kartu měšťana pod kartu vody nebo území, bude měšťan usnadňovat použití karty, pod kterou je zasunut, nebo vám poskytne jiný herní efekt. Pod každou kartou vody nebo území smí být zasunuta pouze jedna karta měšťana.

Toto město vám umožňuje buďto získat územní destičku vylepšení, nebo umístit 2 žetony vlivu na žlutý cech. Pokud pod toto město zasunete pastýrku, získáte při použití města navíc 1 minci.

Efekt karty měšťana smíte vyhodnotit před nebo po vyhodnocení efektu karty vody či území, pod kterou je měšťan zasunut. Na příkladu výše můžete nejprve získat minci a teprve poté získat destičku vylepšení, přičemž získanou minci můžete ihned využít k zaplacení destičky.



Například tuto akademičku lze zasunout pouze pod karty s ikonou knihovny nebo observatoře. Písařku lze zasunout pouze pod karty s ikonou výhledu. Surovkyni lze zasunout pouze pod karty s ikonou širého moře (toto platí pro všechny měšťany s efekty spojenými s odpočinkem). Poselkyni lze zasunout pod karty s ikonou města nebo přístavu.

VB za karty měšťanů lze získat pouze prostřednictvím karty hvězdy, kterou má každý hráč předtisknutou na své desce hráče. Díky této kartě získáte na konci hry 1 VB za každou dvojici 1 karty měšťana a 1 destičky vylepšení (*libovolně*). I nad tuto předtisknutou kartu hvězdy smíte zasunout kartu inspirace a zdvojnásobit tak její bodování.



Například takto by mohlo vypadat panorama hráče po několika tazích. Karty území umísťuje nalevo, karty vody napravo, karty nebes a inspirace nad karty vody a území, karty měšťanů pod karty vody a území.

Deska hráče představuje hlavní město chalífátu: Bagdád. Z herního hlediska tvoří desku následující předtisknuté karty: město, přístav, hvězda a 1 zasunutá karta měšťana. Pro všechny herní účely se tyto předtisknuté karty považují za plnohodnotné karty. Na prostřední oblasti desky najdete ikonu observatoře a knihovny, ale také 4 pole pro umístění kostek. Tato oblast se za kartu nepovažuje (*jinými slovy nejde o kartu území ani vody a tím pádem tuto oblast nepočítáte do žádného herního efektu, který na tyto karty odkazuje; zdejší ikony se ovšem počítají*).

Levá horní třetina desky hráče je tvořena čtverečkovým polem, které představuje karavanu. Karavana určuje, kam smíte umístit své kostky a jaké budou jejich další efekty. Sem budete umísťovat destičky vylepšení a zlepšovat tak schopnosti kostek a možnosti jejich umístění.

Když získáváte kartu nějakého druhu, musíte si obvykle vzít 1 ze 4 karet, které jsou vyloženy lícem vzhůru v řadě daného druhu karet. Ve hře jsou ovšem určité speciální efekty, které vám umožní získat i kartu z dobíracího balíčku.

Karty území a vody nemají žádný fixní poplatek. Poplatek za jejich zisk je vždy určen efektem, kterým kartu získáváte. Za karty nebes platíte mince v závislosti na tom, nad kterým místem řady se nachází (*3–5 mincí*). Karty inspirace jsou zdarma, ale jejich zisk je relativně vzácný. Za každou kartu měšťana platíte fixní poplatek mincí, který je vždy vyobrazen v levém horním rohu dané karty (*0–3 mince*).

Získejte kartu měšťana

Získejte zdarma kartu měšťana (případný poplatek za vliv musíte zaplatit).

Získejte kartu území

Doberte si 3 vrchní karty z dobíracího balíčku území, získejte 1 z nich a zbylé vraťte v libovolném pořadí lícem dolů dospod balíčku.

Získejte kartu vody

Doberte si 3 vrchní karty z dobíracího balíčku vody, získejte 1 z nich a zbylé vraťte v libovolném pořadí lícem dolů dospod balíčku.

Získejte kartu nebes

Získejte kartu inspirace

Pokud získáváte kartu vody nebo území prostřednictvím umístění kostky, smíte se rozhodnout nevzít si kartu z řady a namísto toho si dobrat 3 vrchní karty z patřičného dobíracího balíčku, získat 1 z nich a zbylé vrátit v libovolném pořadí lícem dolů dospod balíčku. Pokud ovšem chcete tento efekt provést, musí mít umístěná kostka dostupného holuba nebo musíte zaplatit 1 proviant. Pokud se rozhodnete tuto možnost využít, musíte získat 1 ze 3 dobraných karet (*nemůžete se poté rozhodnout získat kartu z řady nebo nezískat žádnou kartu*).



Karty vyložené v řadách kolem herního plánu se doplní vždy až na konci hráčova tahu. Pokud získáte kartu, v řadě vznikne volné místo, které musíte na konci tahu zaplnit. Všechny zbylé karty v řadě posuňte co nejdál ve vyznačeném směru, aby zaplnily prázdná místa. Poté odhalte lícem vzhůru nové karty z dobíracího balíčku a umístěte je na volná místa na konci řady. Žetony vlivu a pomocníci zůstanou na kartách i při posouvání.

- Karty měšťanů a území posouváte vpravo.
- Karty nebes a vody posouváte vlevo.
- Karty inspirace posouváte dolů.

Například pokud získáte hvězdárku, musíte na konci svého tahu posunout písařku a rybáře doleva, aby bylo zaplněno prázdné místo po hvězdárce. Zelený pomocník zůstane na písařce a žeton vlivu modrého hráče zůstane na rybáři. Nakonec odhalíte novou kartu z balíčku a umístíte ji lícem vzhůru na konec řady, tzn. na místo, kde byl předtím rybář.




Pomocníci na kartách






Pokud získáte kartu, na které je 1 či více pomocníků, získáte spolu s kartou i tyto pomocníky. Umístěte je do své zásoby.

Důležité pravidlo:

S výjimkou vyhodnocení okamžitých efektů není možné aktivovat efekty karty ve stejném tahu, kdy kartu získáte. Toto pravidlo zabraňuje celé řadě komplikovaných vyhodnocování, zejména karet měšťanů a výhledů.

 Kromě karet můžete také získat destičky vylepšení, kterými upravíte svoji karavanu.

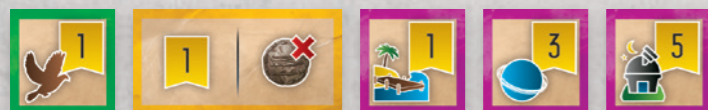
Účel karavany pochopíte později, až vysvětlíme umísťování kostek (viz str. 14). V této sekci se zaměříme čistě na destičky samotné a vysvětlíme, proč je chcete získat. Ve hře je 5 druhů destiček vylepšení. Všechny fungují stejně, ale mají jedinečné symboly, které odkazují na schopnosti či bodování různých karet.

-  Územní Poplatek za získání územních, vodních, nebeských a základních destiček najdete na herním plánu u jejich zásob.
-  Vodní
-  Nebeská Speciální destičky vylepšení nemají žádný poplatek, ale jejich získání je mnohem složitější. Nejčastěji je získáte postupem po stupnici zápisků.
-  Základní
-  Speciální

Získanou destičku vylepšení musíte umístit do své karavany, kterou představuje rozvinutý pergamen vyobrazený ve vrchní části vaší desky hráče. Destička se musí vejít do čtverečkovaného prostoru karavany. Destička vylepšení nesmí (ani částečně) překrývat jiné destičky vylepšení a nesmí přesahovat přes okraj prostoru karavany. Destičky smíte obrátit na opačnou stranu (to je důležité pouze pro destičky území a vody), ale nesmíte je otáčet (tzn. všechny symboly musí být otočené správným směrem, tj. „nohama k zemi“). Jakmile destičku umístíte, nesmíte ji později přesunout ani odstranit.

Na některých polích karavany najdete předtisknuté symboly. Toto jsou okamžité odměny, které získáte, když je překryjete destičkou vylepšení.

Na některých destičkách vylepšení jsou natisknuté VB. Ty jsou čistě pro závěrečné bodování a na hru nemají žádný jiný dopad.








Na speciálních (růžových) destičkách vylepšení najdete také ikony. Tyto ikony fungují stejně jako ikony na kartách: aktivují výhledy, které na ně odkazují, pomáhají se zápisky, přinášejí VB za příslušné karty hvězd a přispívají ke splnění požadavků na kartách inspirace.


Například pokud máte v panoramatu tyto karty a získáte speciální destičku s ikonou přístavu, okamžitě získáte 1 minci za tuto kartu výhledu. Ikona na destičce by také měla hodnotu 1 VB díky této kartě hvězdy, a navíc by vás přiblížila ke splnění cíle, který je na kartě inspirace, tzn. 5 ikon přístavů.

Hlavní ikony (města, výhledy, přístavy a širá moře) na speciálních destičkách vylepšení se také počítají do sad ikon bodovaných na konci hry.

Na mnoha destičkách vylepšení najdete 1 či více prostředků. Prostředky jsou potřeba při umísťování kostky. Vaše karavana začíná se 2 prostředky: s velbloudem v 1. sloupci a teleskopem v 6. sloupci.

-  Velbloud
-  Teleskop
-  Loď
-  Holub

 Na některých destičkách najdete slevu mince či proviantu. Pokud umísťujete kostku, která má ve svém sloupci slevu, celá akce prováděná touto kostkou bude mít slevu 1 proviant, respektive 1 minci.

 Některé destičky vylepšení umožňují manipulovat s kostkami. Tyto symboly vám umožní upravit hodnotu kostky ještě před jejím umísťováním. Vysvětlíme je později.



Partie *Cestovatelů Jižního Tigridu* bude probíhat během předem neurčeného počtu kol. Počínaje začínajícím hráčem a poté dále v pořadí průběhu hry (po směru hodinových ručiček) provede každý hráč svůj tah. Takto se budete střídat na tahu až do doby, než nastane konec hry.

Když nastane váš tah, musíte provést 1 z následujících akcí:




Umístění kostky
Každý hráč má své vlastní kostky. Kostky budete umísťovat buďto na svoji desku hráče, nebo na získané karty. Karavana na vaší desce určuje, jaké prostředky a efekty jsou přiřazeny ke každé hodnotě kostky.

Umístění pomocníka
Každý hráč začíná hru s 1 žlutým a 1 modrým pomocníkem. Pomocníky vždy umísťujete na karty vyložené kolem herního plánu. Jakmile je pomocník na kartě, stává se volně dostupným a mají k němu přístup všichni hráči. Je možné, že v průběhu partie přijde některý hráč o všechny pomocníky, zatímco jiný jich nasbírá třeba 6.


Odpocinek
Po určitém počtu tahů již nebudete moci umístit žádné kostky a nebudete mít v zásobě pomocníky. V tu chvíli budete potřebovat odpočinek. Díky odpočinku si vrátíte do zásoby své kostky, získáte zdroje a postoupíte po stupnici zápisků. Odpočinek smíte provést i dříve, než vám dojdou kostky a pomocníci, ale mnohé schopnosti vás odmění, pokud máte při odpočinku maximálně 1 kostku v zásobě.

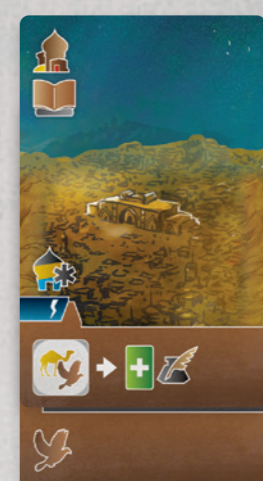


Na začátku hry budete mít v zásobě 3 kostky, kterými hodíte už během přípravy hry. Kostky vždy umísťujete buďto na svoji desku hráče, nebo na dříve získané karty. Kostku smíte umístit pouze na pole, na kterém dosud žádná kostka není. V jednom tahu smíte umístit maximálně 1 kostku.

-  Na některých polích pro kostky není natisknutý žádný prostředek.
-  Některá pole vyžadují určité prostředky. Například toto pole vyžaduje loď.
-  Na některých polích najdete více prostředků naráz. Tato pole vyžadují všechny vyobrazené prostředky.

Pokud není na poli vyobrazený žádný prostředek, smíte sem umístit libovolnou kostku. Pokud je na poli vyobrazen 1 nebo více prostředků, smíte sem umístit pouze takovou kostku, která má k dispozici požadované prostředky. Prostředky můžete zajistit 3 způsoby: schopností cechu (odstraní žeton vlivu z modrého cechu a získáte dočasně loď), kartami měšťanů, ale především ze sloupců karavany.

 Jednou za kolo mohou hráči utratit 1 modrý vliv za najmutí lodi. Jedná se o dočasný efekt, který lze použít při umísťování kostky. Pokud přístav vyžaduje 2 lodě, lze tuto schopnost použít pouze k naplnění 1 z těchto lodí. Druhá by musela pocházet z karty měšťana nebo z karavany.



Pole na této kartě území vyžaduje kostku, která má k dispozici velblouda a holuba. Tomuto hráči se již dříve podařilo zasunout pod území kartu měšťana. Měšťan poskytuje holuba každé kostce, kterou sem chce hráč umístit. Pokud by sem chtěl hráč umístit kostku, stačilo by, aby měla k dispozici velblouda. Velblouda by musel mít ve své karavaně. Karty měšťanů ovlivňují pouze ty karty, pod kterými jsou zasunuty. Tohoto holuba nelze použít pro umísťování kostky jinam než na tuto konkrétní kartu území.

Nejběžnějším a nejjistějším zdrojem prostředků, je vaše karavana. Karavana je rozdělena do 6 sloupců, přičemž každý sloupec odpovídá jedné hodnotě kostky. Pokud je ve sloupci vyobrazen nějaký prostředek, všechny vaše kostky této hodnoty mají daný prostředek vždy k dispozici. Smíte je tedy umístit na jakákoli pole vyžadující daný prostředek. Na začátku hry máte pouze velblouda u kostek s hodnotou 1 a teleskop u kostek s hodnotou 6. Během hry budete získávat destičky vylepšení, s jejichž pomocí dosadíte do sloupců další prostředky či jiné schopnosti. Destičky vylepšení byly vysvětleny na str. 12. Zde se budeme zabývat pouze pravidly pro umístění kostek.




Na příkladu výše jsou hráčovy kostky vybaveny těmito schopnostmi:

- Jedničky mají k dispozici velblouda a mohou být zvýšeny na dvojku.
- Dvojky mají k dispozici velblouda a mohou být zvýšeny na trojku.
- Trojky mají k dispozici velblouda a holuba.
- Čtyřky mají k dispozici teleskop a slevu 1 proviant.
- Pětky mohou být sníženy na čtyřku.
- Šestky mají k dispozici teleskop a slevu 2 mince.

Ve svém tahu můžete použít libovolný počet symbolů umožňujících manipulaci s kostkami. Pokud použijeme příklad výše, mohl by hráč ve svém tahu zvýšit jedničku na dvojku, kterou by pak mohl zvýšit na trojku. Přestože v pátém sloupci má dva symboly snížení hodnoty, nemohl by snížit pětku na trojku. Platí totiž toto pravidlo: symboly manipulace s kostkami na sebe mohou navazovat „řetězcem“ (zvýšit 1 na 2, pak 2 na 3...), ale pokud jich je v jednom sloupci více, nezvýší se jejich účinek (na příkladu výše by šla pětka snížit pouze na čtyřku).

Důležité pravidlo:

Hodnoty kostek tvoří kruh: tzn. jedničku nelze snížit na šestku a šestku nelze zvýšit na jedničku.

 Jednou za tah smíte odstranit 1 žeton vlivu ze žlutého cechu a snížit nebo zvýšit hodnotu kostek ve své zásobě o celkovou hodnotu 2. Smíte takto snížit nebo zvýšit 1 kostku o hodnotu 2 nebo 2 různé kostky každou o hodnotu 1 (přičemž smíte jednu zvýšit a druhou snížit). Tuto možnost smíte využít předtím nebo potom, co využijete „řetězec“ symbolů manipulujících s kostkami na své karavaně, ale nikdy nesmíte tuto schopnost použít v průběhu vyhodnocování řetězce.

Jakmile umístit na pole kostku se všemi požadovanými prostředky, smíte vyhodnotit všechny efekty spojené s tímto polem, a to v libovolném pořadí. Vyhodnocení efektů je vždy dobrovolné. Některé efekty vyžadují poplatky, které musíte nejprve zcela zaplatit. Teprve poté smíte daný efekt vyhodnotit. Nezapomeňte, že karty měšťanů vám poskytují bonusové efekty, s jejichž pomocí můžete získat zdroje, kterými můžete zafinancovat další efekty.




První karta tohoto příkladu vyžaduje kostku s velbloudem. Umožní vám získat destičku vylepšení území nebo umístit 2 žetony vlivu na žlutý cech. Druhá karta vyžaduje kostku s velbloudem a teleskopem. Umožní vám získat kartu nebes a umístit žeton vlivu na modrý cech. Díky zasunuté kartě měšťana také můžete získat 1 minci. Třetí karta vyžaduje kostku, která má k dispozici 2 lodě. Umožní vám zaplatit 1 proviant, a získat tak kartu vody. Díky zasunuté kartě měšťana se ale poplatek de facto vynuluje a získáte kartu zdarma. Čtvrtá karta vyžaduje loď. Zasunutá karta ale poskytuje loď každé kostce, kterou sem umístíte. Pole je tedy de facto bez omezení. Efekt karty vám umožní obnovit 1 kostku, zvýšit nebo snížit 1 kostku (nemusí se jednat o právě obnovenou kostku) a získat 1 proviant.


Ve hře je mnoho měst a přístavů, které můžete získat do svého panoramatu. Na těchto kartách najdete rozmanitá pole pro umístění kostek. Výhodou je, že všechna pole se řídí stejnými pravidly a symboly: potřebné prostředky najdete přímo na poli pro umístění kostky, poplatek za efekt najdete nalevo od šipky, odměnu napravo od šipky. Nezapomeňte, že některé karty a destičky vylepšení mají navíc fixní poplatky, které jsou vyobrazeny přímo na kartách nebo na herním plánu (viz str. 11–12).



V těchto pravidlech nebudeme rozebírat do detailu každé pole pro umístění kostky. Na zadní straně pravidel najdete seznam symbolů, s jehož pomocí pochopíte jednotlivá pole sami. Jako příklad vám ale vysvětlíme 6 počátečních polí, která najdete na desce hráče:

- 1 Vyžaduje velblouda. Zaplaťte 2 provianty. Získejte kartu území a 1 minci (odměny získejte v libovolném pořadí).
- 2 Vyžaduje teleskop. Získejte kartu nebes, nebo získejte nebeskou destičku vylepšení.
- 3 Vyžaduje holuba. Proveďte zápisky, nebo získejte 1 pomocníka a umíste žeton vlivu na libovolný cech.
- 4 Získejte kartu měšťana, nebo získejte 2 provianty.
- 5 Získejte základní destičku vylepšení, nebo získejte 2 mince.
- 6 Vyžaduje loď. Zaplaťte 2 provianty. Získejte kartu vody.

 Pokud máte vyhodnotit tento efekt, smíte obnovit 1 svoji kostku. Ve většině případů to znamená, že vezmete kostku umístěnou na kartě nebo desce hráče, hodíte jí a vrátíte zpět do své zásoby. Díky tomu získáte kostku do následujícího tahu a zároveň uvolníte pole, na kterém kostka ležela. Efekt můžete dokonce použít k obnovení kostky, která byla umístěna v tomto tahu. Pokud nemáte na desce hráče kostku nebo nechcete vrátit do zásoby žádnou z umístěných kostek, smíte namísto obnovení pouze přehodit 1 kostku, kterou máte v zásobě.

 Na stupnici zápisů jsou 2 sloupce, kde najdete tento symbol. Když se posunete na pole s tímto symbolem, musíte si vzít novou kostku, hodit jí a přidat ji do své zásoby. Získání nové kostky je povinné.



Na tomto příkladu již modrý hráč umístil kostku s hodnotou 1 na své město. Směl tak učinit, protože kostky s hodnotou 1 mají vždy k dispozici velblouda (viz str. 14). Modrý hráč měl tedy možnost zaplatit 2 provianty a získat kartu území, spolu s 1 mincí. Minci si mohl vzít před nebo po zisku karty území (mohl by minci použít např. k zaplacení protivníkovy vlivu na dané kartě území). Před nebo po vyhodnocení efektu města mohl použít zasunutou kartu měšťana k tomu, aby získal 1 pomocníka nebo umístil žeton vlivu na kartu.

Každý hráč začíná hru s 1 žlutým pomocníkem a 1 modrým pomocníkem. V průběhu hry budete umísťovat a získávat celou řadu pomocníků. Pokud chcete umístit pomocníka, musíte jej umístit na některou z karet vyložených lícem vzhůru u okrajů herního plánu (kromě karet nebes, na ně nelze umístit pomocníky). Po umístění pomocníka vyhodnotíte efekt vyobrazený v poli na herním plánu, nad kterým je karta umístěna (efekt karty samotné nehraje roli). Pomocníka smíte na kartu umístit pouze tehdy, pokud můžete vyhodnotit alespoň část efektu daného pole (nesmíte umístit pomocníka a nevyhodnotit nic).

Na každé kartě měšťana smí být pouze 1 zelený pomocník.

Proveďte zápisky a získejte 1 proviant (v libovolném pořadí).

Získejte základní destičku vylepšení zdarma.

Umístěte 1 žeton vlivu do každého cechu.

Získejte kartu nebes se slevou 1 mince.

Na každé kartě území smí být 1 zelený a 1 žlutý pomocník.

Zaplaťte 3 provianty. Doberte si 3 vrchní karty z dobíracího balíčku území, získejte 1 z nich a zbylé vraťte v libovolném pořadí lícem dolů dospod balíčku.

Získejte územní destičku vylepšení (za poplatek 3 mincí nebo odebrání 2 žetonů vlivu ze žlutého cechu).

Získejte 2 mince a umístěte 1 žeton vlivu na žlutý cech.

Získejte kartu měšťana (zaplaťte mince na kartě měšťana) a snižte nebo zvýšte hodnotu kostky o 1.

Na každé kartě vody smí být 1 zelený a 1 modrý pomocník.

Obnovte 1 kostku a snižte nebo zvýšte hodnotu kostky o 1 (dvakrát). Všechny tyto efekty smíte aplikovat na stejnou kostku nebo je rozdělit až mezi 3 kostky.

Získejte 2 provianty a umístěte 1 žeton vlivu na modrý cech.

Získejte vodní destičku vylepšení (za poplatek 3 mincí nebo odebrání 2 žetonů vlivu z modrého cechu).

Zaplaťte 3 provianty. Doberte si 3 vrchní karty z dobíracího balíčku vody, získejte 1 z nich a zbylé vraťte v libovolném pořadí lícem dolů dospod balíčku.

Na každé kartě inspirace smí být 1 zelený, 1 žlutý a 1 modrý pomocník.

Získejte 2 mince.

Získejte 1 minci a obnovte 1 kostku (v libovolném pořadí).

Získejte 1 proviant a umístěte 1 žeton vlivu na libovolný cech.

Získejte 2 provianty.

Je zakázáno jakýmkoli způsobem během jednoho tahu umístit a poté získat zpět toho samého pomocníka. Pokud umístíte pomocníka na kartu, nemůžete tuto kartu získat v tom samém tahu (protože byste tím získali toho samého pomocníka).

Tento efekt vám umožní získat pomocníka z libovolné karty vyložené lícem vzhůru.

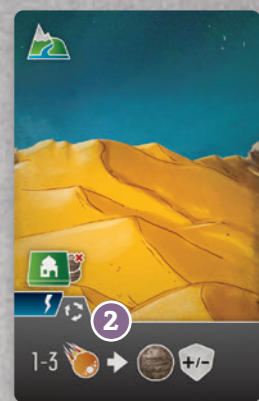
Na příkladu níže umístil modrý hráč zeleného pomocníka na kartu měšťana nejvíce vpravo. Pole pod kartou mu umožnilo získat kartu nebes se slevou 1 mince. Už v předchozím tahu se hráči podařilo získat kartu výhledu vyobrazenou zde napravo. Její efekt bude mít vliv na příklad níže. Po umístění pomocníka vyhodnotil hráč tyto kroky:

1 Zaplatil 4 mince a získal kartu komety, kterou přidal do svého panoramatu. Na kometě je okamžitý efekt umožňující provedení zápisků. Komete navíc aktivovala hráčovu kartu výhledu. Tyto efekty mohl hráč vyhodnotit v libovolném pořadí.

2 Nejprve se rozhodl získat minci za výhled. Také díky výhledu snížil jednu svoji kostku o 1.

3 Poté provedl zápisky. Svůj ukazatel posunul na pole pod zeleným pomocníkem, protože měl 4 požadované přístavy. Okamžitě získal zeleného pomocníka ze stupnice a přidal jej do své zásoby. Destička zápisků umožnila hráči získat 1 pomocníka. Chtěl si vzít zpět zeleného pomocníka, kterého právě umístil, ale to je zakázáno. Červená hráčka měla hodně žetonů vlivu na kartách s pomocníky. Modrý jí nechtěl platit, a tak raději získal modrého pomocníka z karty vody.

4 Modrý hráč mohl odstranit žeton vlivu z černého cechu a provést zápisky znovu, ale neměl dostatek požadovaných ikon.



Pokud ve svém tahu nemůžete nebo nechcete umístit kostku ani pomocníka, smíte provést odpočinek. Pokud provedete odpočinek, nejprve spočítejte, kolik neumístěných kostek vám zbyvá v zásobě. Pokud nemáte v zásobě žádnou kostku nebo pouze 1 kostku, budete mít nárok aktivovat všechny své schopnosti odpočinku. Pokud máte 2 nebo více kostek v zásobě, neaktivujete žádné schopnosti.

Po určení nároku na vyhodnocení schopností odpočinku (*ale ještě před jejich vyhodnocením*) sesbírejte všechny kostky ze svého panoramatu, hodte jimi a umístěte je do své zásoby. Pokud vám zbyly některé kostky v zásobě ještě před odpočinkem, smíte je v tuto chvíli také přehodit.

Teprve nyní, a pouze pokud na to máte nárok, vyhodnoťte všechny své schopnosti odpočinku, v libovolném pořadí. Všechny tyto schopnosti jsou dobrovolné. Schopnosti odpočinku jsou na kartách měšťanů s modrými panely schopností. Všichni hráči začínají hru s jednou takovou schopností „zasunutou“ pod deskou hráče. Karty měšťanů s těmito schopnostmi jsou vždy zasunuté pod kartami širých moří.



Díky těmto schopnostem odpočinku by mohl hráč provést zápisky, získat 1 minci, přesunout žeton vlivu z jednoho cechu do druhého a získat 1 proviant. Všechny tyto kroky by mohl vyhodnotit v libovolném pořadí. Toho se dá chytře využít. Pokud před odpočinkem neměl žádný vliv v černém cechu mohl by pomocí schopnosti přesunout na černý cech žeton vlivu z jiného cechu, a poté odebrat tento žeton z černého cechu, aby mohl provést zápisky znovu.



Ve většině případů provedete zápisky právě během odpočinku, a to díky předem zasunuté kartě měšťana. Pravidla provádění zápisků najdete na str. 7.

Jakmile některý hráč doputuje svým ukazatelem na 1 z 5 polí v posledním sloupci stupnice zápisků, nastane konec hry. Hráč, který doputoval na pole v posledním sloupci dokončí svůj tah. Poté následuje poslední kolo, kdy všichni hráči odehrají 1 poslední tah (*včetně hráče, který spustil konec hry*). Poté hra končí.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile hra skončí, hráči sečtou své VB za následující kategorie:

- Hlavní ikony území a vody
Nezapomeňte počítat také ikony, které máte v karavaně.

2=	3=	4=	5=	6=	7=	4≠
2	3	5	8	12	16	5

- Karty nebes a karty inspirace, jejichž podmínky byly splněny
Hráči s kartami komet by měli určit, kdo má nejvíce ikon komet (více než kterýkoli jiný hráč). Nezapomeňte počítat také ikony, které máte v karavaně.
- Karavana
Všechny VB natištěné na destičkách vylepšení.
- Převahy v ceších
Za každý cech získá 3 VB ten hráč, který má v daném cechu nejvíce žetonů vlivu. Pokud nastane shoda, nikdo za daný cech VB nezíská.

Hráč s nejvyšší počtem VB se stává vítězem. Pokud nastane shoda, stává se vítězem ten hráč ve shodě, který má více vlivu v černém cechu. Pokud shoda trvá, stává se vítězem ten hráč ve shodě, který má více vlivu ve žlutém cechu. Pokud shoda stále trvá, stává se vítězem ten hráč ve shodě, který má více vlivu v modrém cechu. Pokud shoda trvá i nadále, hráči ve shodě se o vítězství dělí.



Modrý hráč získal celkem 53 VB za následující kategorie:

- Hlavní ikony území a vody
2 města = 2 VB
3 výhledy = 3 VB
1 přístav = 0 VB
4 širá moře = 5 VB
*1 sada různých ikon = 5 VB
(do druhé sady schází 1 přístav)*
- Karty nebes a splněné podmínky karet inspirací
Má celkem 7 komet, takže budeme předpokládat, že má nejvíce komet ze všech.
Karta nebes zleva doprava obodoval takto:
Karta nebes = 4 VB
Karta nebes = 3 VB (do splnění podmínky karty inspirace chybí 1 karta měšťana)
Karta nebes = 4 VB
Karta nebes = 5 VB (za 5 dvojic karet měšťanů a destiček vylepšení)
Karta nebes = 8 VB (dvojnásobek 4 VB za splnění podmínky karty inspirace)
- Karavana
11 VB za destičky vylepšení
- Převahy v ceších
3 VB za převahu v černém cechu



Příprava hry

Připravte *Cestovatele Jižního Tigridu* podle základních pravidel jako při partii 2 hráčů, ovšem s následujícími změnami:

1 Vyberte 1 desku hráče a otočte ji na stranu pro sólovou hru. Tato deska představuje vašeho protivníka. Každý protivník má svoje vlastní zaměření a hra proti němu bude trochu jiná.

- = Nebský protivník
- = Vylepšený protivník
- = Měšťanský protivník
- = Zapisovací protivník

2 Protivníkovi nedávejte žádné kostky. Namísto toho vezměte 2 ukazatele nepoužitých barev. Jeden ukazatel umístěte do levého horního rohu stupnice zdrojů. Druhý ukazatel umístěte na pole „0“ protivníkovy stupnice komet. Nezapomeňte, že připravujete hru jako pro 2 hráče, takže musíte také umístit ukazatel v barvě protivníka na stupnici zápisků.

3 Protivník začne hru s 1 modrým a 1 žlutým pomocníkem.

4 Protivník bude vždy na řadě jako druhý. Nedostane do začátku hry žádné mince ani proviant, ale začne hru s 1 žetonem vlivu ve žlutém cechu a 1 žetonem vlivu v modrém cechu. Zbylé protivníkovy žetony vlivu umístěte do jeho zásoby.

Omezení vlivu:

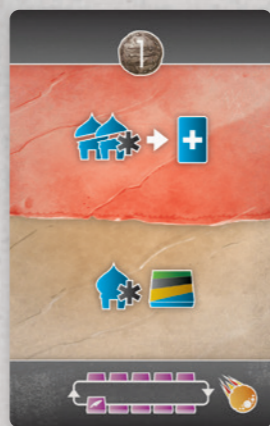
Na rozdíl od lidského hráče není protivník omezen fyzickým počtem žetonů vlivu v zásobě. Pokud protivníkovi žetony dojdou, použijte žetony vlivu některé z nepoužitých barev. I tyto žetony jsou považovány za plnohodnotné žetony vlivu protivníka.

5 Zamíchejte všechny karty intrik a poblíž desky protivníka z nich utvořte dobírací balíček lícem dolů.



Přehled průběhu hry

Sólová hra probíhá prakticky stejně jako hra více hráčů. Vaše tahy zůstávají nezměněné. Když je na tahu protivník, buďto odhalíte a vyhodnotíte protivníkovu kartu intrik, nebo za protivníka vyhodnotíte odpočinek. Každá karta intrik je buďto červená, nebo modrá. Na každé kartě intrik najdete celou řadu symbolů.



- Hodnota mincí
- První akce
- Barva karty intrik
- Druhá akce
- Priorita speciálních destiček vylepšení a kometa (kometa je pouze na 4 ze 6 karet)

Karty intrik

Když odhalíte novou kartu intrik, umístěte ji lícem vzhůru napravo od dobíracího balíčku a všech dříve odhalených karet intrik. Poté vyhodnoťte následující kroky:

1. Protivníkuv ukazatel na stupnici zdrojů posuňte o tolik polí dál po směru hodinových ručiček, kolik činí hodnota mincí na právě odhalené kartě. Pokud je hodnota 0, ukazatel neposouvejte. Na stupnici zdrojů vyhodnoťte všechny efekty, přes které se ukazatel posune. Může se jednat o získání komety, ovlivnění cechu nebo získání karty měšťana.
2. Pokud může protivník vyhodnotit první akci, pak ji vyhodnotí. Pokud nemůže vyhodnotit první akci, vyhodnotí namísto toho druhou akci. Nikdy nevyhodnotí obě akce. Důvody, proč by protivník nemohl provést první akci, jsou zpravidla tyto: nemůže odebrat potřebný vliv nebo nemá ani jednoho potřebného pomocníka. Pokud má protivník na výběr ze dvou pomocníků, přednostně bude chtít umístit zeleného pomocníka.

Na začátku protivníkovu tahu vždy zkontrolujte řadu odhalených karet intrik. Pokud jsou v řadě 3 červené nebo 3 modré karty, protivník v tomto tahu neodhalí novou kartu, ale provede odpočinek. Pokud v řadě nejsou 3 stejně barevné karty, pak otočí novou kartu. To znamená, že protivník vždy provede odpočinek po odhalení 3–5 karet intrik.



Protivník právě odhalil třetí modrou kartu. To znamená, že v příštím tahu bude odpočívat.

Pokud protivník vyhodnocuje symbol „zaměření“, vyhodnoťte efekt vyobrazený napravo od symbolu zaměření na protivníkově desce.

Odpočinek

Pokud protivník vyhodnocuje odpočinek, proveďte následující kroky (vyobrazené v modrém panelu u spodního okraje protivníkovy desky). Kroky proveďte v pevně daném pořadí, zleva doprava.

Prvním krokem je vždy kontrola poslední odhalené karty intrik. Pokud je na kartě u pravého spodního rohu vyobrazena kometa, posuňte protivníkuv ukazatel o 1 pole výš na stupnici komet.

Druhý krok bude získání karty nebes, karty měšťana, destičky vylepšení nebo umístění vlivu na kartu.

Třetí krok je provedení zápisků.

Je velice důležité provádět tyto kroky v pevně daném pořadí. Nezapomeňte, že stejně jako při hře více hráčů se řady karet doplní až na konci protivníkovu tahu. Jakmile protivník dokončí odpočinek, zamíchejte všechny karty intrik a utvořte z nich dobírací balíček lícem dolů.

Speciální pravidla

- Protivník ignoruje všechny poplatky (kromě těch na jeho kartách intrik) a ignoruje všechny požadavky stupnice zápisků. Odměny ze stupnice zápisků ovšem získává. V posledním sloupci získá růžovou destičku vylepšení, ne kartu inspirace.
- Protivník ignoruje všechny symboly na všech získaných kartách a destičkách vylepšení, a to včetně komet, vlivu, vylepšení zdarma apod. Zkrátka všechno. Ovšem pozor, za získané destičky vylepšení stále získá VB.
- Pokud není vyloženo řečeno jinak, protivník vyhodnocuje všechny efekty jako každý jiný hráč. U horního okraje najdete důležité změny vyhodnocení některých efektů. Pokud by měl protivník vyhodnotit efekt nalevo, vyhodnotí namísto toho efekt napravo.
- Kdykoli protivník získá kometu (nikdy ne z karty nebes nebo destičky vylepšení), posuňte jeho ukazatel o 1 pole výš na stupnici komet. Pokud je již úplně nahoře, neposouvejte jej.

Protivníkovy priority a postup výběru

Během hry bude protivník získávat různé karty a destičky vylepšení. Také bude umísťovat pomocníky na karty. Všechny tyto činnosti vyžadují určení protivníkových priorit. Toho dosáhneme za pomoci stupnice zdrojů a karet intrik.

Pozice ukazatele na stupnici zdrojů určuje barvu (černou, modrou, žlutou nebo zelenou) a také prioritu karet inspirace (v závislosti na horním, prostředním nebo spodním řádku stupnice zdrojů).

Na barvu stupnice zdrojů se protivník odkazuje při ovlivnění karet, zisku destiček vylepšení, umístění pomocníka a zisku pomocníka. Pokud by aktuálně prioritní barva zapříčinila, že protivník nic nezíská (například protože už nezbývají žádné destičky vylepšení této barvy), přejde k další barvě v pořadí po směru hodinových ručiček.



Podle pozice ukazatele na stupnici zdrojů je aktuálně prioritní barvou modrá.

Ukazatel se nachází v prostředním řádku. Pokud by měl protivník získat kartu inspirace, získal by druhou odspodu.

Pokud se protivník nemůže zaměřit na kartu inspirace, o kterou by měl zájem, zaměří se na spodnější kartu. Pokud se již zaměřuje na nejspodnější kartu, přejde k nejhornější kartě. Případně pokračuje dál dolů.

Součet hodnot mincí dvou naposledy odhalených karet intrik (případně jedné, pokud je odhalena pouze 1) dá dohromady hodnotu mezi 0–4. Tato hodnota je důležitá pro téměř všechny protivníkovy akce.

Součet hodnot dvou naposledy odhalených karet intrik je 2.



Uvnitř stupnice zdrojů je tabulka, kde vidíte, že hodnota pomáhá protivníkovi určit, kterou kartu či destičku vylepšení vybere. Na první pohled se zdá, že jde o hodně informací naráz. Ale jednoduše řečeno: pokud je hodnota 0 nebo 1, vybere kartu či destičku, která je nejbližší středu herního plánu. Když tato hodnota roste, vybírá kartu či destičku, které je dále od středu herního plánu.

Pokud se protivník z nějakého důvodu nemůže zaměřit na kartu nebo destičku vylepšení, kterou mu určila hodnota, pokusí se zaměřit na další dostupnou možnost. Tento postup je naznačený šipkami směřujícími vlevo či vpravo na tabulce. Protivník bude postupovat daným směrem, dokud nenajde platnou kartu. V případě potřeby přejde z konce řady zpět na její začátek. Ve hře jsou pouze 3 černé, modré a zelené destičky vylepšení. Pokud je hodnota 4, prioritá se jednoduše posune více doprostřed (jako kdyby existovala 4. destička, ale nebyla dostupná).

Na základě dvou příkladů vyobrazených vlevo na této stránce by se protivník prioritně zaměřil na modrou, přičemž součet hodnot karet intrik činí 2. Pokud by mu efekt poručil umístit žeton vlivu na kartu, umístil by žeton vlivu na kartu vody, konkrétně na druhou kartu zleva. Pokud by na této kartě již žeton vlivu ležel nebo by bylo toto místo volné, umístil by žeton vlivu na třetí kartu zleva.

***** V sólové hře jsou jisté změny ve fungování žetonů vlivu na kartách. Pokud má protivník žeton vlivu na kartě, se kterou chcete manipulovat, musíte stále zaplatit. Poté posunete jeho ukazatel o 1 pole dál na stupnici zdrojů. Pokud se chce protivník zaměřit na kartu, kde máte žeton vlivu vy, máte na výběr.

1. Nechte protivníka zaměřit se na kartu. Smíte si vzít 1 proviant nebo 1 minci ze společné zásoby.
2. Zamítněte mu zaměření na kartu. Smíte zaplatit 1 proviant nebo 1 minci, aby se protivník zaměřil na další kartu v pořadí (podle jeho pravidel). Smíte tak učinit opakovaně, dokud si to můžete dovolit.

Povšimněte si, že nemůžete protivníkovi odepřít celý druh karet. Například, i pokud máte vliv na všech 4 kartách území a čtyřikrát zaplatíte, protivník zůstane zaměřen na karty území, nepřejde k jinému druhu.

Protivník bude vždy umísťovat zelené pomocníky pouze na karty měšťanů, žluté pomocníky pouze na karty území a modré pomocníky pouze na karty vody. Po umístění pomocníka vyhodnotí všechny efekty vyobrazené v poli pod kartou. To znamená, že při umístění pomocníka se protivník řídí pouze hodnotou posledních dvou karet intrik. Barva nemá žádný vliv.

Při získání pomocníka se vždy primárně pokusí vzít zeleného pomocníka. Pokud nejsou dostupní žádní zelení pomocníci, použije protivník barvu své stupnice zdrojů, aby určit, jakou barvu pomocníka se pokusí získat. Pokud je dostupných více pomocníků stejné barvy, rozhodne se protivník pomocí hodnoty posledních dvou odhalených karet intrik.

Při postupu po stupnici zápisků bude mít protivník obvykle 2 možnosti. O tom, zda se vydá horní cestou nebo spodní cestou, rozhodne barva aktuálně odhalených karet intrik. Pokud je většina karet modrá, vydá se horní cestou. Pokud je většina červená, vydá se spodní cestou. Může nastat situace, že bude odhalen stejný počet modrých a červených karet. V tom případě má přednost barva poslední odhalené karty intrik. Pokud je při postupu po stupnici dostupná pouze 1 možnost, protivník nemá o čem rozhodovat a využije svoji jedinou možnost.

Pokud se má protivník posunout do posledního sloupce stupnice zápisků, bude mít na výběr ze 3 směrů. V posledním sloupci si nikdy nevybere možnost posunout se přímo dopředu, posune se opět nahoru nebo dolů (ze 3 polí před sebou si tedy nikdy nevybere to prostřední). Pokud se vám v posledním sloupci podařilo zablokovat místo, kam by se protivník pohnul, pohne se na druhou dostupnou možnost v posledním sloupci.

Před provedením zápisků se podívejte, kde se nachází protivníkův ukazatel v porovnání s vaším ukazatelem. Pokud za vámi protivník zaostává, odebere 1 svůj žeton vlivu z černého cechu (pokud je to možné) a posune o 1 pole navíc. Pokud je protivníkův ukazatel ve stejném sloupci jako váš, odebere 2 žetony vlivu z černého cechu (pokud je to možné) a posune o 1 pole navíc. Pokud má náskok před vaším ukazatelem, odebere 3 žetony vlivu z černého cechu (pokud je to možné) a posune o 1 pole navíc. Mějte na paměti, že protivník může získat potřebný

vliv během prvního posunutí po stupnici. Ale pozor, o tom, kolik žetonů vlivu odebere, rozhoduje protivníkova pozice ještě před prvním pohybem. Pohyb navíc provede pouze tehdy, pokud má potřebné žetony vlivu.

Zisk karet a destiček vylepšení

Když protivník získává karty, ignoruje všechny symboly, které jsou na nich vyobrazené. Jednoduše si kartu vezme a umístí ji lícem dolů na hromádku poblíž své desky. Můžete si ulehčit závěrečné bodování, pokud budete karty průběžně rozdělovat na 4 hromádky: hromádku měšťanů, hromádku území a vody, hromádku nebes a hromádku inspirace. Protivník získá pomocníka z karty a navrátí žetony vlivu, stejně jako vy.

Když získá protivník destičku vylepšení, umístí ji na svoji karavanu. S umísťováním začne v levém dolním rohu karavany. V umísťování pokračuje od tohoto místa dál, a to sice tak, že nejprve zcela zaplní spodní řádek, zleva doprava, načež zaplní prostřední řádek zprava doleva, a nakonec horní řádek, nyní opět zleva doprava. Obdélníkové destičky natočte dle potřeby tak, aby nepřesáhly prostor karavany a nevybočily z této „hadovitě“ cesty. Pokud získá protivník více destiček vylepšení, než kolik může umístit, jednoduše přebytečné destičky uschovejte poblíž protivníkovy desky.

Jakmile protivník umístí destičku vylepšení, okamžitě vyhodnotí předtištěné symboly, které destičkou překryl.

Když získává speciální (růžovou) destičku, řídí se protivník pomocí priority vyobrazené u spodního okraje poslední vyložené karty intrik. Pokud již tato destička není dostupná, získá první dostupnou destičku po směru hodinových ručiček.

Konec hry a závěrečné bodování

Konec hry nastane stejným způsobem jako při hře více hráčů. Pokud spustí konec hry protivník, pak odehraje svůj poslední tah až po vašem posledním tahu (jako lidský hráč).

Protivník získává VB za následující kategorie: 1 VB za každou získanou kartu měšťana, 2 VB za každou získanou kartu území nebo vody, 3 VB za každou získanou kartu nebes, 4 VB za každou získanou kartu inspirace, VB za získané destičky vylepšení, VB za převahu vlivu v ceších.

Protivník nezískává VB za komety, ale jeho počet komet na konci hry vás může připravit o bonusové VB za převahu v počtu komet.

SYMBOLY

	Město		Územní destička vylepšení		Velbloud		Zelený pomocník
	Výhled		Vodní destička vylepšení		Loď		Zelený/žlutý pomocník
	Přístav		Nebeská destička vylepšení		Teleskop		Zelený/modrý pomocník
	Šíré moře		Základní destička vylepšení		Holub		Libovolný pomocník
	Observatoř		Speciální destička vylepšení		Umístí žeton vlivu na vyobrazený cech		Získej libovolného pomocníka z karty lícem vzhůru
	Knihovna		Libovolná destička vylepšení		Odeber žeton vlivu z vyobrazeného cechu		Zvyš/sniž hodnotu kostky o 1
	Hvězdy		Karta území		Umístí žeton vlivu na libovolný cech		Obnov kostku
	Planeta		Karta vody		Přesuň žeton vlivu z jednoho cechu na jiný		Získej novou kostku
	Slunce		Karta nebes		Umístí žeton vlivu na kartu vyloženou lícem vzhůru		Proveď zápisky
	Měsíc		Karta měšťana		Proviant		Proveď zápisky navíc (max. jednou za tah)
	Kometa		Karta inspirace		Mince		Ignoruj vyobrazený poplatek

ZDROJE NA ZAČÁTKU HRY

1	
2	
3	
4	

DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

- Schopnost každého cechu smíte použít maximálně jednou za tah.
- Po umístění pomocníka nesmíte v tom samém tahu provést žádnou akci a vyhodnotit žádný efekt, který by vedl k získání toho samého pomocníka do vaší zásoby.
- Destičky vylepšení smíte obrátit na opačnou stranu, ale nesmíte jimi otáčet.
- Karty měšťanů a výhledů nelze aktivovat v tom samém tahu, kdy je získáte.

KOMBINACE PROSTŘEDKŮ

Obvyklé (6–7 od každé)



Vzácné (1 od každé)

