



MORE A SOUŠ

Pravidla hry

Jon-Paul Jacques

Přehled hry	3
Vaše první hra	4
Pokročilé bodování.....	4
Varianty pro 2, 3 nebo 4 hráče	4
Herní materiál.....	4
Příprava hry.....	5
Základní hra	6
Akční dílky „Hraj znovu“ a „Krádež“	8
Bodování oblastí souší a moří.....	9
Dílek sopky/víru	11
Konec hry	11
Pokročilá pravidla	12
Hory a korály.....	12
Karavany a lodě.....	14
Orientační body.....	15
Hra ve 3 a 4 hráčích	16
Pravidla pro 3 hráče	16
Pravidla pro 4 hráče	18



**GOOD GAMES
PUBLISHING**



**Všimli jste si rozdílů mezi ilustrací na krabici
a na pravidlech hry?**

~ Tvůrci ~

Autor hry

Jon-Paul Jacques

Vývoj hry

Kim Brebach

Ilustrace

Jon-Paul Jacques

Grafická úprava

Jon-Paul Jacques

Ben Nelson

~ Česká verze hry ~

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

Redakce

Miroslav Tlamicha

Překlad

Pavel Skalický

Korektury

Marcel Ondrák

Grafická úprava

Michal Hubáček

Kateřina Šuvarská

Objevitel hry pro TLAMA games

Tomáš Tvrď



~ Přehled hry ~

Ve hře „Moře a Souš“ budete usilovat o to, aby moře získalo převahu nad pevninou nebo naopak (*případně přidáte roli kartografa ve hře 3 hráčů*).

Hráči budou využívat oboustranné šestiúhelníkové dílky k tomu, aby ve svých tazích vytvořili společnou mapu moří a souší.

Hráč za souš bude co nejlépe sestavovat běžové části pevnin a naopak druhý hráč se bude snažit co nejlépe napojovat části vody. Následně vždy obodujete uzavřené oblasti podle jejich velikostí.

Některé dílky vám nabídnou možnosti získat více bodů, zatímco jiné vám umožní hrát znovu, případně ukrást dílek soupeři.

Konec hry nastává ve chvíli, kdy je přiložen poslední dílek. Hráč nebo tým hráčů s více body vyhrává hru.

Jakmile se seznámíte se základní hrou, můžete vyzkoušet nové způsoby bodování ve variantách „hory a korály“, „karavany a lodě“ či „orientační body“.

☞ Vaše první hra ☞

- Pokud hrajete ve dvou, doporučujeme se řídit pouze základními pravidly (viz strany 6 až 11).
- Pokud hrajete ve čtyřech, přidejte k základním pravidlům také pravidla pro hru 4 hráčů (navíc strany 18 a 19).
- Hru pro tři doporučujeme pouze hráčům, kteří jsou dostatečně seznámeni se základní hrou.



Pokud se chcete seznámit s pravidly hry pomocí videa, navštivte stránky:

www.tlamagames.com

Pokročilé bodování

Po odehrání několika základních partií hry *Moře a Souš* můžete vyzkoušet další možnosti bodování v těchto variantách:

1. hory a korály (str. 12)
2. karavany a lodě (str. 14)
3. orientační body (str. 15)

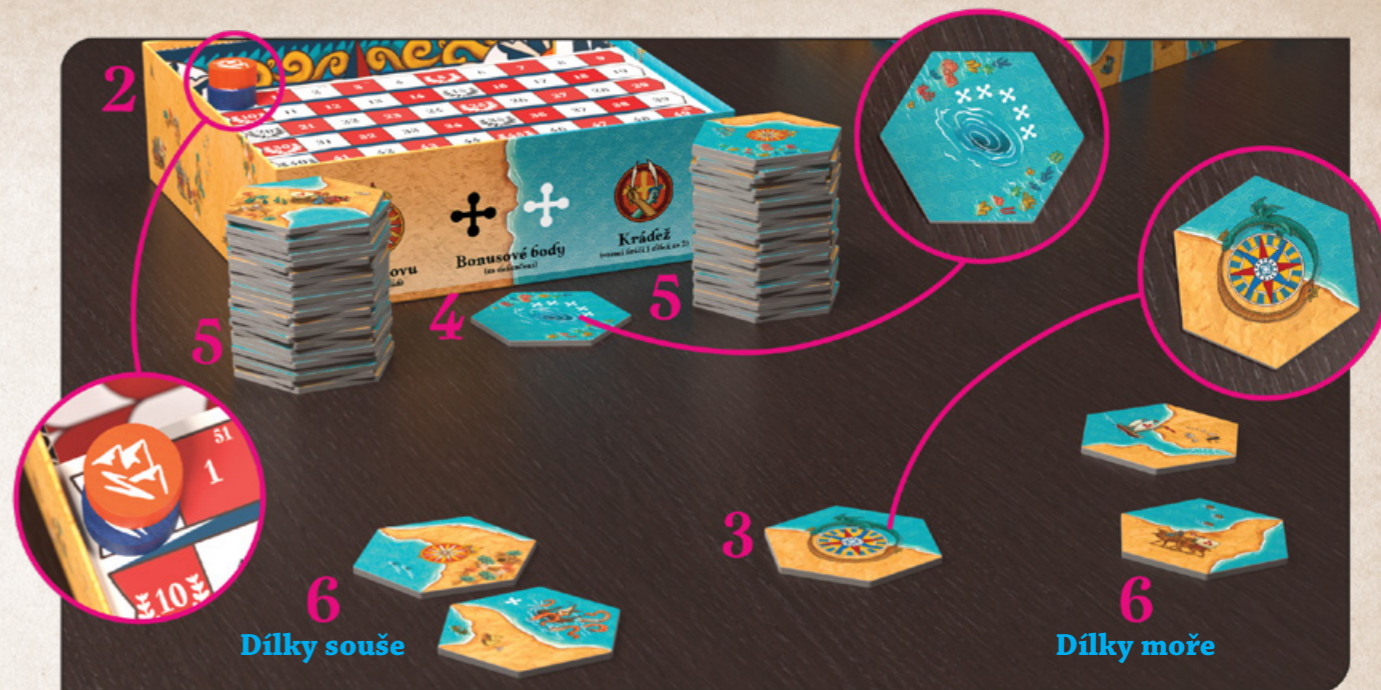
Hra pro 2, 3 nebo 4 hráče

Hru *Moře a Souš* můžete hrát standardně ve dvou, případně ve čtyřech jako týmovou hru (str. 18). Řiďte se základními pravidly či si přidejte jakákoliv pravidla z pokročilého bodování (strany 12 až 15).

V případě hry pro tři hráče (str. 16) použijte současně všechny tři herní módy z pokročilého bodování.

Herní materiál

- 1 startovní mapový dílek
- 1 dílek se sopkou/vírem
- 58 oboustranných herních dílků
- 2 oboustranné bodovací nápovědy
- 1 bodovací stupnice (vytištěná na vnitřku krabice)
- 7 dřevěných žetonů
 - 3 žetony souše (1 pro bodovací stupnici a 2 pro variantu orientační body ve 4 hráčích)
 - 3 žetony moře (1 pro bodovací stupnici a 2 pro variantu orientační body ve 4 hráčích)
- 1 disk pro hráče za kartografa ve hře tří hráčů



☞ Příprava hry ☞

- 1. Zvolte strany:** Použijte oranžový a modrý bodovací žeton k náhodnému určení, který hráč se ujme role moře a který souše (ve hře 3 a 4 hráčů se řiďte pravidly na straně 16, resp. 18).
- 2. Připravte bodovací stupnici:** Umístěte spodní část krabice s bodovací stupnicí poblíž hráčů a nasměrujte ji tak, aby všichni hráči viděli boční stranu s bonusovými symboly. Položte oba bodovací žetony na začátek bodovací stupnice.
- 3. Startovní dílek:** Najděte startovní dílek a položte ho doprostřed mezi hráče.

- 4. Dílek sopky/víru:** Najděte oboustranný dílek s vyobrazenou sopkou / vodním vírem a položte ho na stranu vedle bodovací stupnice.
- 5. Připravte dílky do 2 sloupců:** Zamíchejte všechny ostatní herní dílky a vytvořte z nich 2 stejně velké dobírací hromádky, umístěte je na dosah hráčů poblíž bodovací stupnice.
- 6. Naberte si počáteční dílky:** Počínaje hráčem hrajícím za souš si střídavě vezměte jeden z horních dílků z jakékoliv hromádky, dokud každý hráč nebude mít před sebou položeny **2 dílky**. Vždy **až poté**, co si vezmete vrchní dílek, se můžete podívat i na jeho druhou stranu, tu ale neukazujte ostatním hráčům.

Pravidla pro základní hru

Začíná hráč za souš, v případě týmové hry 4 hráčů pak mladší hráč z týmu souše.

1. Přiložte dílek

Vyberte si jeden ze dvou svých dílků a přiložte jej zvolenou stranou k centrální mapě. Kdykoliv se můžete podívat na spodní stranu svých dílků, ale neukazujte ji ostatním hráčům. Přiložený dílek musí přiléhat alespoň jednou stranou k dříve položeným dílkům a všechny připojené strany **musí navazovat** na původní mořské či pevninské okraje (viz příklad níže).



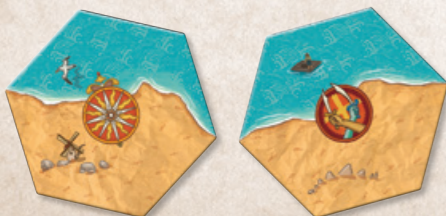
Příklad: Hráč za souš umísťuje první dílek vedle startovního dílku, okraje pevniny na sebe navazují.



Příklad: Takto nelze přiložit nový dílek, protože by všechny napojené strany nenavazovaly na sousední dílky.

2. Využijte efekty akčního dílku

V případě, že vámi přiložený dílek má na sobě vyobrazený symbol bonusové akce „hraj znovu“ či „krádež“, využijte ihned daný efekt (viz str. 8).



Všimněte si tohoto symbolu s rukou, který upozorňuje na některé užitečné herní tipy. Nezapomeňte například sledovat dílky na vrchu hromádek dostupné pro příští tahy. Umožní soupeři zhatit vaše plány nebo vám je naopak naplnit?

4. Orientační body (volitelné)

V případě, že hrajete s variantou „orientační body“, můžete je umístit v této fázi.



5. Doplnění vašich dílků

Vezměte si až 2 horní dílky z dobíracích hromádek tak, abyste měli před sebou opět 2 dílky. Dílky při dobírání ponechte nahoru stejnou stranou, jako jste je brali z nabídky.

Poznámka: U svých dílků se můžete kdykoliv podívat na spodní stranu, ale neukazujte ji ostatním hráčům.

Ve většině případů si budete dobírat pouze jeden dílek. Pokud jste ale zahráli některou z bonusových akcí (viz str. 8), může se stát, že budete dobírat dva, nebo dokonce žádný nový dílek. V případě, že si dobíráte dva dílky, si můžete prohlédnout druhou stranu prvního dílku předtím, než si doberete druhý dílek.

Poté, co před vámi leží dva dílky, je váš tah u konce a na řadě je další hráč po směru hodinových ručiček.

Poznámka: Pokud se kdykoli v průběhu hry stane, že zbývá pouze jeden sloupec s dílky na dobírání, rozdělte jej na dva přibližně stejně vysoké sloupce.

Další tahy

Další hráč ve směru hodinových ručiček je na tahu a umístí další dílek. Opět jej umísťujte tak, aby alespoň jednou stranou přiléhal k dříve položeným dílkům a zároveň na sebe navazovaly všechny vyobrazené vodní plochy a souše.



Příklad: Hráč za moře umísťuje svůj dílek, který dvěma stranami navazuje na vodní plochy 2 dříve umístěných dílků.

Ve svém tahu pokračujte dle běžných pravidel a tah zakončete dobráním do dvou dílků.

Hráči se takto střídají na tahu, přičemž průběžně vždy budují uzavřené oblasti (viz str. 9).

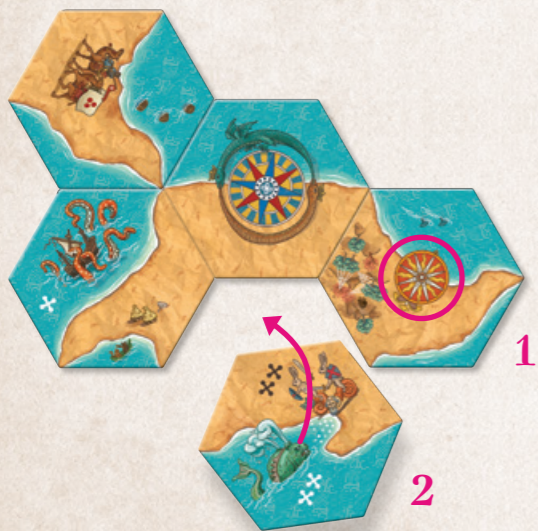
Hra končí na konci tahu, ve kterém byl umístěn poslední mapový dílek (viz str. 11).

Akční dílky: hraj znovu a krádež

Některé dílky na sobě mají vyobrazené symboly bonusových akcí, které vám umožní zahrát bonusovou akci poté, co jste přiložili svůj dílek.

Hraj znovu

V případě, že přiložíte dílek se symbolem akce „**hraj znovu**“ (symbol s oranžovým kompasem), okamžitě můžete kamkoliv k mapě přiložit i druhý dílek, pokud jej však ještě máte. Příkládáte dle běžných pravidel libovolnou stranou dílku vzhůru.



Příklad: Hráč za souš ve svém tahu přiložil akční dílek se symbolem hraj znovu 1, následně příkládá i svůj druhý dílek a uzavírá tak pevninskou oblast 2.

Může nastat situace, kdy zahrajete akční dílek s bonusovou akcí **hraj znovu**, ale její efekt nevyužijete. Pokud by i druhý dílek měl symbol hraj znovu, již nemáte co přiložit. Podobně, pokud vás někdo dříve okradl, hrajete svůj tah jen s jedním dílkem, a bonusový efekt tak nemůžete uplatnit. V obou případech však samozřejmě můžete akční dílek zahrát bez využití efektu.

Krádež

V případě, že přiložíte akční dílek se symbolem „**krádež**“, vyberte si a vezměte soupeřův mapový dílek a dejte si ho před sebe. Není možné takto ukrást poslední dílek soupeře. Na spodní stranu dílku se můžete podívat až poté, co leží před vámi. Dílek, který jste takto získali, můžete zahrát až ve svém příštím tahu.




Pokud budete začínat svůj tah pouze s jedním dílkem, protože jste byli dříve okradeni, použijete zbývající dílek k obvyklému tahu, jeho stranu si jako vždy vybíráte.

Může nastat situace, kdy svým tahem využijete dílek s efektem **hraj znovu** (1.) a následně přiložíte dílek s efektem **krádež** (2.). Svůj tah budete končit s jedním dílkem, který jste vzali soupeři (3.), a dobírat budete jeden dílek, abyste měli opět dva (4.).




4. Bodování oblastí moří a souší

Ve chvíli, kdy je některá oblast moře či souše uzavřena, tj. je uzavřena a nemá žádnou otevřenou stranu s daným terénem, zaznamenejte jejich bodovou hodnotu takto:




- Hráč za **souš** získá **1 bod za každý dílek se souší**, který se na uzavřené oblasti podílí, přičemž nezáleží na tom, který hráč oblast souše uzavřel.
- Hráč za **moře** získá **1 bod za každý dílek s mořem**, který se na uzavřené oblasti podílí, přičemž nezáleží na tom, který hráč oblast moře uzavřel.
- Hráč, jenž oblast uzavřel, si připíše **1 bonusový bod za každý** , který se nacházel uvnitř uzavřené oblasti.



Příklad: V tomto příkladě si hráč za souš připíše 4 vítězné body (1 za každý dílek) a navíc 2  body, jelikož tuto oblast souše uzavřel.

V opačném případě, kdyby uzavření pevninské oblasti způsobil hráč za moře, obdrží hráč za souš stále 4 body za uzavřenou oblast souše o velikosti 4 dílků. Hráč za moře však obdrží 2 vítězné bonusové body, protože oblast uzavřel svým dílkem ve svém tahu.



- Zkoušejte uzavírat spíše více malých oblastí než méně velkých. Vyhnete se tak možnosti zablokování a také vám to většinou vynesou více bodů.
- Pracujte souběžně na více oblastech, aby vaše dílky našly co nejširší uplatnění.
- Průběžně kontrolujte a hledejte příležitosti v oblastech, na kterých pracuje váš soupeř, především pak ty s bonusovými body .
- Nebojte se přenechat soupeři pár bodů, pokud si tím zajistíte více bodů a uzavřených oblastí pro sebe.
- Někdy pro vás může být výhodné uzavřít oblast soupeře, pokud si tím zajistíte bonusové body  z uzavřené oblasti.
- Využijte bonusovou akci **hraj znovu** a zne-možněte soupeři uzavřít vaše cenné oblasti.
- Využijte efekt **krádeže**, když má soupeř zajímavý dílek, nebo jsou v dobíracích hromádkách naopak dílky nezajímavé pro něj. Zkomplikujete tím plány soupeře. Ideální je, když se vám podaří obojí jedním tahem.
- Když počítáte vítězné body z uzavřených oblastí, zvolte si nějaký systematický způsob (například po řádcích nebo po sloupcích), abyste některé dílky nepřeskočili či naopak nepočítali dvakrát. Bonusové body  či body za **orientační body** připočítejte následně zvlášť.



Některé dílky mohou svým rohem přerušit a rozdrobit stávající oblasti. Využijte tento druh dílků k rozdělení potenciálně velkých oblastí na menší, které následně můžete snadněji uzavřít.



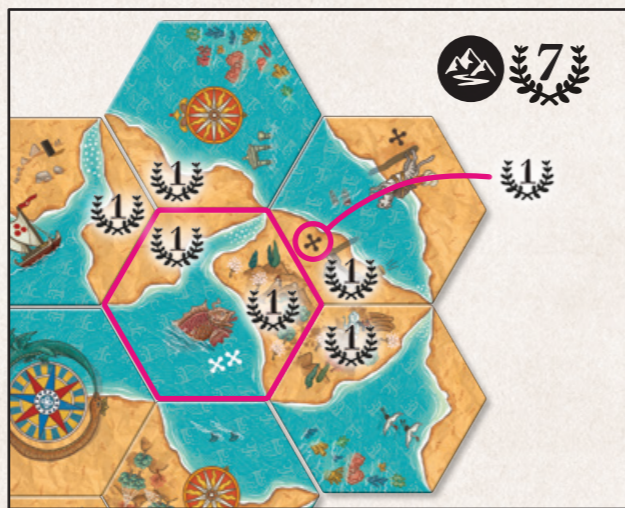
Příklad: Zvýrazněné body na mapě představují dílky s rohy, které byly umístěny, aby rozdrobily velkou oblast na množství menších ploch.

Nalistujte poslední stranu, na které je uveden příklad herního tahu.



Doporučujeme snažit se uzavírat menší oblasti, než se soustředit na ty velké. Za uzavření velkých ploch nezískáte žádné body navíc, a naopak riskujete, že zůstanou na konci hry neuzavřené.

Pomocí dobře přiloženého dílku a uzavření více menších oblastí můžete daný dílek obodovat i dvakrát v případě, že jste tak uzavřeli dvě rozdílné oblasti.



Příklad: Hráč za souš přiložil vyobrazený dílek a uzavřel tak dvě menší oblasti. Díky tomu získá 3 body za levý ostrov a další 4 body za pravý ostrov (3 body za jeho velikost a 1 bod, protože uzavřel oblast s jedním bonusovým bodem).


Dílek sopky/víru

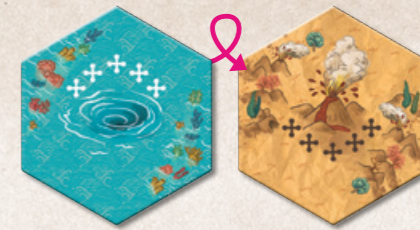
Oboustranný dílek se sopkou a vírem využijete tehdy, když na centrální mapě vznikne nezaplnitelná díra. Jedná se o případ, kdy je jedno prázdné místo obklopeno šesti stejnými okraji, např. 6 okraji s mořem. Takové místo není možné zaplnit běžným dílkem.



Příklad: Hráč za souš přiložil vyznačený dílek, kterým způsobil, že 6 mořských stran obklopuje na mapě jedno prázdné místo.

Hráč, který přiložením dílku způsobí vznik díry, si ihned vezme dílek se sopkou/vírem a umístí jej do díry odpovídající stranou vzhůru. Dílek může libovolně natočit.

Následně obodujete vzniklou situaci dle obvyklých pravidel včetně případného pokročilého bodování, pokud jej používáte. Bonusové body  získá jako obvykle hráč, který uzavřel danou oblast.



Příklad (pokračování): Hráč za souš si vezme a přiloží dílek se sopkou/vírem a vyplní jím díru s viditelným vodním vírem. Tím uzavřel vodní oblast a získá 7 bonusových bodů. Hráč za moře si připiše 8 bodů za velikost uzavřené vodní plochy.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy je přiložen a obodován poslední mapový dílek. Hráč s více body se stává vítězem, v případě remízy hráči vítězství sdílí.

Zde končí pravidla pro základní hru

Po odehrání několika partií se základními pravidly se můžete seznámit s pokročilými pravidly bodování.

☞ Pokročilé možnosti bodování ☜

Základní pravidla pro hru *Moře a Souš* nejsou komplikovaná. Poté, co jste si je vyzkoušeli, můžete přidat nová pravidla bodování ve variantách **hory a korály** a **karavany a lodě**. Kdykoliv můžete doplnit také herní variantu **orientační body**, ta je pak především doporučena pro týmovou hru 4 hráčů.

Teprve při zapojení všech variant bodování najednou vám hra *Moře a Souš* umožní objevit celou svou taktickou a strategickou hloubku.

V případě, že hrajete některou z herních variant hory a korály či karavany a lodě, nezapomeňte také otočit hráčské bodovací nápovědy na odpovídající stranu. Způsoby bodování těchto variant se vyhodnocují jinak ve 2 a 4 hráčích a jinak ve variantě pro 3 hráče s kartografem (více viz na str. 16).

1. Hory a korály

Některé dílky mají na sobě zakreslené také hory, které pomáhají hráči za souš, a/nebo korály, které si může obodovat hráč za moře. Tento terénní prvek zasahuje do 2 nebo 3 stran dílku.



Část hor, která se rozkládá přes 2 strany dílku. Korály, které zasahují do 3 okrajů mapového dílku

Tyto dílky se napojují jako každé jiné. Body získá hráč v případě, že propojí dílek s horami tak, že stranou navazuje na dříve položené hory. Hráč za souš obdrží 1 bod za každý dílek, na kterém se toto rozšířené souvislé pohoří nachází. U hráče za moře se bude postupovat stejně v případě navazujících korálů.



Spojená oblast hor. Oblast hor zde nenavazuje přes společnou stranu dílků.



Příklad: Hráč za souš připojuje dílek, jehož strana hor nově přiléhá k jiným horám. Ihned tak získá 2 body za propojené hory (1 bod za každý dílek, přes který se souvislé pohoří rozkládá).



- Pokuste se takto řetězit další a další korály a hory, abyste získali pokaždé více bodů.
- Snažte se zastavit rozšiřující se hory/korály soupeře dříve, než se vám jejich velikost vymkne kontrole.



Příklad: Hráč za souš v dalším kole přiloží nový dílek, kterým opět rozšiřuje stávající pohoří. V tomto případě hráč za souš získá za velikost propojených hor 3 body. Přiloženým dílkem také napojil mořské korály, a tak si hráč za moře připiše 2 body za spojené korály. Samozřejmě také proběhne bodování za uzavřené oblasti dle základních pravidel.

- Vyhněte se tomu, abyste pomáhali soupeři s jeho navazujícími horami/korály, pokud tím nezískáte výrazný bodový zisk pro sebe.
- Souběžně se zvětšováním území hor a korálů se snažte také uzavírat potřebné oblasti souší a moří.



2. Karavany a lodě

Některé dílky obsahují symbol karavan či lodí. Tyto dílky vám umožní získávat další body v průběhu, ale také na konci hry.

Tyto dílky se pokládají běžným způsobem. Kdokoliv přiloží dílek s karavanou nebo lodí vedle dílku, na kterém je již karavana či loď, získá další 2 body. (Pozn.: karavana může navazovat na loď a obráceně.)



Příklad: Hráč za moře přiloží vyobrazený dílek s karavanou. Okamžitě tak získá 2 body.



Bodování karavan a lodí na závěr hry

Více sousedících dílků s karavanou a loděmi tvoří dohromady **obchodní cesty**. Na konci hry zkontrolujte a obodujte každou z obchodních cest podle toho, kdo v ní má **převahu** takto:

- Pokud je v obchodní cestě **více karavan**, hráč za souš získá tolik bodů, kolik je celkem v této cestě karavan a lodí.
- Pokud je v obchodní cestě **více lodí**, hráč za moře získá tolik bodů, kolik je celkem v této cestě karavan a lodí.
- Pokud je v rámci propojené obchodní cesty **stejně množství lodí i karavan**, nikdo nezíská žádné body navíc.



Příklad: Na konci hry je ve vyobrazené obchodní cestě součet lodí a karavan 5, přičemž převahu mají karavany (3 karavany oproti 2 lodím). Díky tomu hráč za souš získá za velikost této obchodní cesty 5 bodů.

3. Orientační body



Orientační body vám mohou přinést bonusové body, případně přilákat ostatní hráče, aby vám pomohli uzavřít označené oblasti. Tato varianta je především doporučena pro hru 4 hráčů, ale lze jí použít i pro hru 2 a 3 hráčů.

Příprava

Každý hráč si dle své příslušnosti vezme jeden žeton orientačního bodu (stejný jako žeton na bodovací stupnici).

Zahrání a vrácení orientačních bodů

Hrajte své mapové dílky dle běžných pravidel. Následně, pokud není váš žeton orientačního bodu již vyložen, můžete jej přiložit na oblast moře či souše, která však ještě není uzavřena (tedy má alespoň jednu stranu otevřenou). V každé otevřené oblasti může být pouze jeden žeton orientačního bodu.

Poznámka: Orientační bod souše může být vždy vyložen pouze na pevninskou část, stejně tak žeton moře pouze na otevřenou vodní plochu.

- Vezměte si žeton orientačního bodu zpět v případě, že:
- Oblast, na které leží váš žeton, je **uzavřena**.
 - Dílek, na kterém leží váš žeton, je **obklopen** dílky ze všech 6 stran.

Žetony orientačních bodů nemůžou být vráceny ani přesunuty žádným jiným způsobem.

Bodování orientačních bodů

Komukoliv se podaří vrátit žeton orientačního bodu zpět jeho majiteli, obdrží za odměnu 1 bonusový bod.



Příklad: Hráč za moře uzavře oblast obsahující orientační bod moře. Hráč dostane 2 body za uzavřenou vodní plochu, dále 2 bonusové body a 1 bonusový bod za vrácení orientačního bodu jeho majiteli.



Příklad: Hráč souše přiloží poslední, šestý dílek tak, že obklopí dílek s orientačním bodem moře a vrátí ho tak zpět majiteli. Navíc získá 1 bonusový bod.



Hra ve 3 nebo 4 hráčích

3 Pravidla pro hru 3 hráčů

Hra tří hráčů se hraje podle běžných pravidel základní hry s drobnou úpravou bodování u variant **hory a korály** a **karavany a lodě**. **Orientační body** mohou být také použity pro hráče za souš a moře.

Upravená příprava hry

1. Položte na bodovací stupnici navíc žeton kartografa.
2. Otočte herní bodovací nápovědy stranou pro 3 hráče vzhůru.
3. Hráči za moře a souš si vezmou každý svůj žeton orientačního bodu (*volitelně*).
4. Hráči budou na tahu v tomto pořadí: souš > moře > kartograf. Ve stejném pořadí si také hráči naberou po jednom své počáteční dílky, dokud nebudou mít před sebou každý 2.


Průběh hry

Počínaje začínajícím hráčem za souš v pořadí hry budete provádět ve svém tahu obvyklé akce. Přiložíte dílek, rozdáte body za uzavřené oblasti a bonusy, přiložíte orientační bod (*volitelně*) a opět si doberete do dvou dílků.



Bodování moří a souší ve 3 hráčích

Hráči za souš a moře získávají body dle běžných pravidel (*viz str. 9*).

Všechny bonusové body  získává hráč, který oblast uzavřel. To může být také cenný přísun bodů pro hráče hrajícího za kratografa.

Bodování hor a korálů ve 3 hráčích

Hráč za **kartografa** získává **všechny body za souvislé oblasti hor a korálů**, přičemž je jedno, který ze tří hráčů tuto souvislou oblast vytvořil. Hráči za souš a moře nezískávají z navazování hor a korálů žádné body.



Nezapomeňte, že dílek se sopkou/vírem také obsahuje hory a korály... 2 hráči tedy mohou spolupracovat za účelem zisku bodů pro oba.



Spojení dvou obchodních cest dohromady může způsobit, že se převaha pro konečné bodování změní, případně vyrovnají.

Snažte se obklopit obchodní cesty tak, aby jejich převaha či rovnováha již nemohla být později změněna.



Bodování karavan a lodí ve 3 hráčích

Kdokoliv položí karavanu nebo loď vedle jiné karavany nebo lodí, získá obvyklé 2 body, takto může získávat body i hráč za kartografa.

Bodování obchodních cest na konci hry funguje dle běžných pravidel (*viz str. 14*) s jednou výjimkou. Kartograf získá **1 bod za každou loď nebo karavanu** ve všech obchodních cestách, kde nevznikla žádná většina a loď i karavan je tak **stejně množství**. To znamená, že hráč za souš chce mít v obchodních cestách většinu karavan, hráč za moře většinu lodí, zatímco kartograf se snaží, aby loď i karavan bylo v každé obchodní cestě stejné množství a tím obodoval celou obchodní cestu.



Příklad: Tato obchodní cesta nemá na konci hry žádnou většinu, protože obsahuje 3 karavany a 3 lodě. Kartograf tak získá 6 bodů.

Bodování orientačních bodů ve 3 hráčích

Hráči za moře a souš mohou používat **své žetony** orientačních bodů. Ty mohou sloužit k přilákání soupeřů, kteří jsou motivováni oblast uzavřít spíše než ji dále prodlužovat, případně také k zisku bonusových bodů. Kartograf nehraje s orientačním bodem, ačkoliv si může připisovat body za jejich vrácení majiteli.

4 Pravidla pro týmovou hru 4 hráčů

V této variantě se 2 hráči chopí zastánce souše a 2 budou hrát za moře. Použijte běžná pravidla a bodování, libovolná pokročilá pravidla a doporučíme také využít orientační body (viz str. 15).

Upravená příprava hry

1. Na bodovací stupnice položte jeden žeton souše a jeden žeton moře. Spoluhráči budou dohromady a posouvají stejný žeton.
2. Připravte si bodovací nápovědu stranou pro 2/4 hráče vzhůru.
3. Každý hráč si vezme jeden žeton orientačního bodu dle své příslušnosti.
4. Zasedněte v následujícím pořadí kola: souš > moře > souš > moře. Počínaje mladším hráčem za souš si po jednom nabírejte mapové dílky z nabídky, dokud každý hráč nemá před sebou 2.

Průběh hry

Počínaje začínajícím mladším hráčem za souš v pořadí hry budete provádět ve svém tahu obvyklé akce. Přiložíte dílek, rozdáte body za uzavřené oblasti a bonusy, přiložíte orientační bod a opět si doberete do dvou dílků.

Důležitá připomenutí:

- Nikdy nikomu **neukazujte** spodní stranu svých dílků, dokonce **ani svému spoluhráči**.
- Nikdy **nemůžete ukrást** protihráči jeho **poslední dílek**. Můžete však ukrást dílek svému spoluhráči... pokud si myslíte, že je to správný krok.

Pravidla pro orientační body ve 4 hráčích

Doporučujeme ve 4 hráčích použít všechny 4 žetony orientačních bodů. V takovém případě však nemůžete svému spoluhráči **napovídat ani jakkoliv naznačovat** (ani slovy, gesty či řečí těla), kam má přiložit dílek či orientační bod. Jediná povolená komunikace je skrze orientační body, jejichž umístěním spoluhráči naznačíte budoucí společné cíle.

Během přípravy hry každý hráč obdrží jeden žeton orientačního bodu dle své týmové příslušnosti. Jeden hráč z každého týmu pokládá své žetony lícem nahoru a druhý lícem dolů, aby se dali jasně odlišit jejich majitelé.

Poté, co přiložíte svůj mapový dílek a provedete veškeré možné bodování včetně zvolených pokročilých pravidel, můžete položit svůj žeton orientačního bodu (viz str. 15).



Kdokoliv vrátí uzavřením či obklopením orientační bod, obdrží jeden bonusový bod. Žeton orientačního bodu vždy vracejte zpět hráči, který ho dříve umístil.

V týmové hře mohou umístit svůj orientační bod oba spoluhráči do stejné oblasti za předpokladu, že každý žeton bude na jiném mapovém dílku. Kdokoliv následně uzavře tuto oblast, připíše si 1 bod za každý takto vrácený žeton. To může způsobit výrazně vyšší zájem všech hráčů o uzavření těchto oblastí, jelikož při uzavírání získají body za orientační body, stejně jako bonusové body **+**.

Správně umístit a obodovat orientační body je tou nejlepší cestou k týmové výhře. Svůj žeton můžete opět umístit ve stejném kole, kdy jste ho obodovali. Svému spoluhráči můžete připomínat, aby orientační body položil, ačkoliv nemůžete jakkoliv napovědět, kam a jak ho umístit.

Orientační body mohou napovědět vašemu spoluhráči, jakou oblast je třeba uzavřít, jaké korály či hory rozšířit a kde je možnost nejvyššího bodování z karavan, lodí a obchodních cest. Ideálně můžete tuto nápovědu využít s úmyslem upozornit na vícenásobné bodování.



Chytrá vzájemná spolupráce při umísťování a bodování orientačních bodů může přinést navíc během jedné partie 15 i více bodů.

Pozorně sledujte zásobu dílků vašeho spoluhráče a umístěte orientační bod tak, abyste stihli oblast rychle a opakovaně uzavírat.

Vaše nápověda může být specifická v tom, kam přesně žeton umístíte. Například žeton umístěný na hory může znamenat snahu o rozšíření tohoto pohoří.

Ve chvíli, kdy umísťujete dílek poblíž orientačního bodu, si dobře prohlédněte dílky vašeho spoluhráče, dílky soupeřů a také dílky v nabídce. Možná si váš spoluhráč všiml něčeho, co jste zatím nezaznamenali.

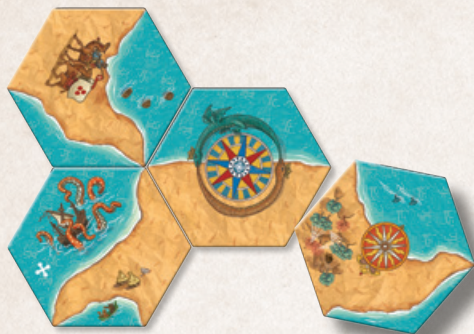
Stejně jako bonusové body **+**, tak i body za orientační body získá kterýkoliv hráč. Obklopením vraťte soupeřův orientační bod nebo uzavřete oblast, aby body získal váš tým. Dá se však předpokládat, že protihráči budou jednat stejně.

Volná hra 4 hráčů (volitelné)

Spoluhráči mohou v této variantě jakkoliv komunikovat a navrhopvat své další plány a kroky. Stále však platí, že si nemohou ukazovat skrytou část svých dílků, ani o nich podávat jakékoliv informace.



Jak hrát – příklad tahu hráče



1. Přiložte dílek (str. 6)

Hráč za souš si vybere jakoukoliv stranu jednoho ze svých dvou dílků a přiloží jej.



2. Využijte efekty (str. 8)

Hráč za souš využije efekt akčního dílku hraj znovu, aby zahrál i svůj druhý dílek a tím uzavřel pevninskou oblast.



3. Obodujte oblast (str. 9)

Obodujete uzavřené oblasti a získáte případné další bonusové **+** body.



4. Orientační body (str. 15)

Hráč umístí žeton orientačního bodu za účelem získu bonusového bodu (volitelně).



5. Doplnění dílků (str. 7)

Hráč za souš si dobere si do dvou dílků.

Popis symbolů



Hraj znovu

Přiložte i svůj druhý dílek, pokud jej máte.



Krádež

Vezměte hráči dílek, pokud to není jeho poslední.



Bonusové body

Kdokoliv uzavře oblast, získá 1 bonusový bod za každý **+** a žeton orientačního bodu v této oblasti.

