VÁLKA KVĚTŮ

SÓLOVÁ HRA

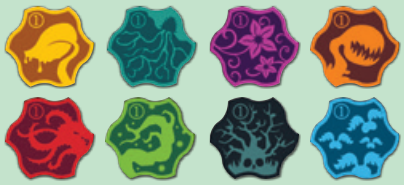
NÁVRH ZÁKLADNÍ HRY
ADAM E. DAULTON
VÝVOJ SÓLOVÉ HRY
KTBG & JOSH CAPPEL
GRAFICKÁ ÚPRAVA
JOSH CAPPEL

KTBG ©2022 VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA

ČESKÁ VERZE HRY
TLAMA GAMES
REDAKCE
MIROSLAV TLAMICHA
PŘEKLAD
ONDŘEJ POLÁK
KOREKTURY
MARCEL ONDRÁK
GRAFICKÁ ÚPRAVA
MICHAL HUBÁČEK

Pokud chcete hrát ***Válku květů*** sólo, postavíte se proti automatizovanému protivníkovi, kterým není nikdo jiný než zlovolný ***Krtek***. Nejprve vyberte obtížnost: **snadnou**, **střední**, **těžkou** nebo **extrémně těžkou** *(rozdíly mezi obtížnostmi najdete na konci pravidel v sekci **Bodování**)*. Připravte hru podle pravidel pro dva hráče s následujícími rozdíly: do zahradnictví umístěte **4** sazenice a krtkovi **nedávejte** do ruky žádné sazenice.

Začínajícím hráčem jste **vy**. Vaše tahy probíhají podle běžných pravidel. Krtek se s vámi bude střídat na tahu, stejně jako běžný hráč. Tah za krtka provedete vy, a to podle následujících pravidel.



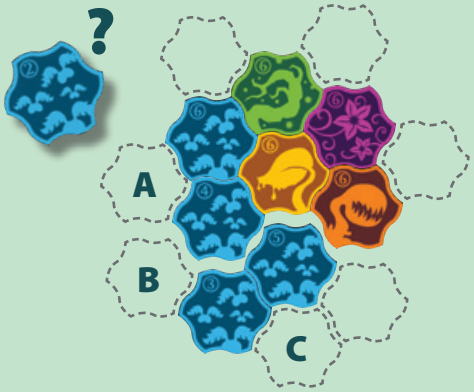
Při sólové hře smíte použít pouze těchto 8 druhů sazenic. Smíte je libovolně nakombinovat a použít základní či alternativní karty rostlin.

Tah krtka

Krtek **nikdy** nemá v ruce žádné sazenice. Když je na tahu, vytáhne z pytlíku 1 sazenici. Tuto sazenici **zasadí** do zahrádky. Pokusí se ji zasadit na takové místo, kde bude nová sazenice sousedit s co **největším počtem sazenic**. Pokud je takových míst víc, rozhodněte podle následujících pravidel:

- Z možných míst vyberte to, na kterém bude nová sazenice sousedit s co **největším** počtem sazenic stejného druhu. *
- Pokud je i **takových** míst více, vybere z nich to, na kterém bude nová sazenice sousedit se sazenicí stejného druhu s co **nejnižším číslem**.
- Pokud je i **těchto** míst více, vyberte z nich to místo, které je co nejdále po **směru hodinových ručiček** (*a splňuje všechny předchozí podmínky*).

**Pokud krtek nemůže zasadit sazenici k žádné sazenici stejného druhu (protože kolem těchto sazenic není místo), podívejte se do sloupce karet rostlin na tu kartu, která je přímo pod kartou rostliny, jejíž sazenici se krtek pokouší umístit. Všechny sazenice této nové rostliny nyní považujte za „sazenice stejného druhu". V případě potřeby pokračujte ve sloupci karet dále dolů. Pokud dojdete až na konec sloupce, přejděte k první kartě ve sloupci a pokračujte dál dolů.*



Například zde se krtek pokouší umístit fazoletku. Podmínku „sousedí s co nejvíce sazenicemi" (v tomto případě se dvěma) splňuje mnoho míst. Musíme přejít k dalším podmínkám výběru.

Místa A, B a C sousedí se dvěma sazenicemi fazoletek.

Místa B a C sousedí se dvěma sazenicemi fazoletek a zároveň s fazoletkou s co nejnižším číslem (v tomto případě 3).

Místo B je dál po směru hodinových ručiček kolem fazoletky s číslem 3. Krtek umístí sazenici právě sem!

Figurku čaroděje umístěte na právě zasazenou sazenici. Krtek vždy umístí na sazenici bonusovou vílu, i pokud tato rostlina za **normálních okolností bonusovou vílu neposkytuje**.

Bonusovou vílu umístí krtek na každou sazenici.

Krtek poté **aktivuje** právě zasazenou sazenici. Krtek **ignoruje** běžné efekty *klíčení* a *růstu*. Používá své vlastní ***krtčí schopnosti***. Vždy aktivuje krtčí schopnost té sazenice, na které stojí čaroděj (*tzn. té, kterou právě zasadil; na opačné straně těchto pravidel najdete v sekci **Krtčí schopnosti** popis jednotlivých krtčích schopností a postup Krtkova rozhodování*).

Krtkovi **nikdy nedojdou víly**. Pokud je to potřeba, přidejte krtkovi do zásoby víly další barvy, která není ve hře.

Krtčí schopnosti

MEDNICE NEBO SOSNICE

Krtek přidá **2** víly na každou **sazenici** sousedící s čarodějem, na které je **0** nebo **1** krtkova víla *(včetně **sazenic**, na kterých je **1** nebo více vašich víl)*.

PODLEZNÍK NEBO ROZLEZNÍK

Krtek přidá **3** víly na **1** sazenici, která se nachází v rovné řadě **sazenic** směřující od čaroděje a zároveň na ní není žádná krtkova víla.

SVÍZLIVEC NEBO RDOUSIVEC

Krtek přidá **3** víly na tu **sazenici** sousedící s čarodějem, na které je nejvíce vašich víl. Pokud nemáte víly na žádné **sazenici** sousedící s čarodějem, pak dá krtek přednost té **sazenici**, na které je nejméně krtkových víl.

HOŘIDŘEV NEBO JISKŘIDŘEV

Krtek přidá **1** vílu a **5** drahokamů na **sazenici**, na které není žádný drahokam a zároveň je na ní nejvíce krtkových víl *(ale musí tam být méně než **3** víly)*. Pokud nastane shoda, krtek upřednostní **sazenici**, která je blíže k čarodějovi.

HVĚZDONOSKA NEBO PÝŘIKVĚTKA

Krtek získá **1** drahokam za každou **sazenici** sousedící s čarodějem, plus získá **1** drahokam za každou vílu na těchto **sazenicích**.

ŽRAVJEJ NEBO CHŇAPJEJ

Krtek polapí **2** vaše osamělé víly, které jsou nejblíže k čarodějovi *(pokud má na výběr z více než **2** možností, rozhodněte podle pravidel níže)*. Poté přidá **1** vílu na jednu z těchto **sazenic** (*myšleno těch, ze kterých polapil víly*). K výběru **sazenic** použijte pravidla níže.

SMRTOBÝL NEBO ŠEROBÝL

V **záhoncích** sousedících s čarodějem určete **sazenici**, na které je nejvíce vašich víl *(musí tam být alespoň **1** víla)*. Pro další účely tuto **sazenici** označíme jako „nejplnější". Nyní na nejplnější **sazenici** přesuňte **1 vaši** osamělou vílu, která je nejblíže nejplnější **sazenici** *(pokud nastane shoda, rozhodněte ji podle pravidel níže)*. Krtek poté získá **1** drahokam za každou vílu která je na nejplnější **sazenici**. Až příště krtek zasadí tuto **sazenici**, určíte nejplnější **sazenici** nanovo.

FAZOLETKY NEBO VZLETOLUSKY

Určete uvolněnou **sazenici**, na které je nejvíce vašich víl. Tuto **sazenici** přesuňte po směru hodinových ručiček na první volné místo sousedící s čarodějem. Z přesunuté **sazenice** odstraňte všechny víly. Nyní umístěte stejný počet krtkových víl na **sazenici** s čarodějem.

Velice důležité pravidlo je, že krtek **nikdy** nepřidá své víly na sazenici, na které je již **3 nebo více** krtkových víl. Když vybírá, na kterou sazenici víly umístí, zcela ignoruje sazenice, na kterých má 3 nebo více víl. Pokud existuje více **sazenic**, *které splňují podmínky aktivované krtčí schopnosti*, pak bude krtek rozhodovat podle **následujících pravidel**. Postupujte pravidly od č. 1 dolů, dokud s jejich pomocí neurčíte jednu jedinou sazenici:

1. Vybere tu sazenici, která je ve větším **záhonku**.
2. Případně z **těchto** sazenic vybere tu, na které je více drahokamů, **pokud** na ní nejsou žádné **krtkovy** víly.
3. Případně z **těchto** sazenic vybere tu, na které je více **vašich** víl.
4. Případně z **těchto** sazenic vybere tu, na které nejsou **žádné** víly.
5. Případně z **těchto** sazenic vybere tu s **nižším číslem**.
6. Případně z **těchto** sazenic vybere sazenici toho druhu, jehož karta je **výš ve sloupku karet**.

Příklad: Krtek (růžový) aktivuje podlezník. Hledá sazenici, která je v rovné řadě vedoucí od čaroděje a zároveň na ní nejsou žádné krtkovy víly. Takovéto sazenice jsou 4 (ohraničené červeně). Je tedy potřeba určit 1 sazenici podle pravidel.

Nejprve se pokusí vybrat tu sazenici, která je ve větším záhonku. Výběr se zúží na 2 sazenice ve velkém záhonku hořidřevu.

*Z těchto 2 sazenic vybere tu, na které je více drahokamů (a žádná krtkova víla). Na jednom z **hořidřevů** je 5 drahokamů. Takže to je ta správná sazenice!*

Pokud krtek nemůže jednoznačně určit 1 sazenici nebo nemůže **plnohodnotně** provést aktivovanou schopnost *(z jakéhokoli důvodu)*, pak okamžitě přidá 1 vílu na **sazenici s čarodějem** *(nad rámec bonusové víly, kterou na čarodějovu sazenici umístí vždy)* a získá **3 drahokamy**.

Konec hry

Pokud má **krtek** vytáhnout sazenici z pytlíku, ale žádné sazenice tam nejsou, pak se blíží konec hry.

Vezměte všechny 4 sazenice ze zahradnictví, vložte je do pytlíku a promíchejte je. Krtek poté vytáhne 1 sazenici a provede **předposlední** tah. Poté **vy** provedete svůj poslední tah *(na konci tohoto posledního tahu si neberte sazenici z pytlíku)*. Nakonec provede krtek **svůj** poslední tah. Na rozdíl od běžné hry, během sólové hry nezískáte drahokamy, pokud jsou vaše víly odstraněny po vašem posledním tahu. Poté nastane konec hry a ***bodování***.

Bodování

Body získáte vy i krtek za obvyklé kategorie, ovšem se změnami podle zvolené obtížnosti:

- **Snadná:** Žádná změna v bodování.
- **Střední:** Pokud nastane v záhonku shoda v počtu ovládnutých sazenic, rozhodněte ji ve prospěch toho, kdo má v záhonku **celkově větší počet víl** *(nikoliv podle nejnižšího čísla sazenice, jako obvykle)*. **Pokud** shoda i nadále trvá, získá 1. místo krtek.
- **Těžká:** Můžete 1. místo za záhon získat pouze tehdy, pokud ovládáte **více** sazenic než krtek. Pokud nastane shoda, automaticky je rozhodnuta ve prospěch krtka.
- **Extrémně těžká:** Můžete 1. místo za záhon získat pouze tehdy, pokud ovládáte **více** sazenic než krtek **a** zároveň máte v záhonu **celkově větší počet víl**.

Pokud máte více bodů než krtek, vyhráváte. Pokud nastane shoda nebo má krtek více bodů, strčil vás krtek do kapsy svých kalhot a vyhrál.