SETTLERS

Vládcové Severu

KNIHA SÓLOVÝCH SCÉNÁŘŮ

POZOR!

Než se pustíte do sólového hraní, měli byste být dobře obeznámeni se základními principy hry. Před dalším čtením této brožury si rozhodně přečtěte hlavní pravidla. Než se pokusíte pokořit sólové scénáře, doporučujeme zahrát několik partií ve 2–4 hráčích.

Sólový mód hry SETTLERS: VLÁDCOVÉ SEVERU spočívá v oddělených scénářích, které se hráč snaží pokořit. Scénáře byly navrženy tak, aby každý z nich vyžadoval jinou strategii, přinášel novou výzvu, a tím i jiný pocit ze hry. Sólová pravidla se od základních pravidel v několika věcech liší, což je popsáno na této dvojstraně, a krom toho každý scénář přináší vlastní změnu přípravy, pravidel a/nebo bodování.

NEŽ ZAČNETE HRÁT

Nejdůležitější změnou je **pevně daná délka hry**: sóloví **Vládcové Severu** se hrají na **čtyři kola**, během nichž se budete snažit překonat jak svůj rekord, tak určenou hranici VB pro daný scénář. V tomto ohledu je klíčové vyzkoušet různé klany i taktiky, takže až si budete zapisovat dosažené skóre a porovnávat je online s jinými hráči, označte, s jakým klanem jste výsledku dosáhli. Některé klany mohou mít pro některé scénáře lepší předpoklady.

Připravte hru podle strany 3 základních pravidel (akční destičky leží i v případě sólové hry na začátku bílou stranou vzhůru), vyberte si scénář, který budete hrát, a nalistujte v této brožuře patřičnou stranu. Scénáře netvoří souvislý příběh, takže je nemusíte hrát v žádném konkrétním pořadí.

Na políčko „1“ bodovací desky položte ukazatel skóre nepoužitého klanu jako počítadlo kol. Na konci každé *fáze Úklidu* jej přesunete o políčko dál.

Nakonec zkontrolujte, zda vybraný scénář nemění přípravu hry, a pokud ano, proveďte popsané kroky. Poté můžete zahájit sólovou hru.

PRŮBĚH HRY

Sólová pravidla hry mají několik obecných změn oproti hře ve více hráčích, které platí pro všechny scénáře.

UDÁLOST NA KONCI FÁZE ROZHLEDU

Jakmile dokončíte všech pět kroků *fáze Rozhledu* (dle strany 5 základních pravidel), zamíchejte žetony pořadí a náhodně jeden vylosujte (například z neprůhledného pytlíku či z víka krabice zvednutého nad hlavu). Poté vyhodnoťte událost s odpovídajícím číslem dle **tabulky událostí** patřící ke scénáři, který hrajete. Jakmile ji vyhodnotíte, vraťte žeton pořadí mezi ostatní (tudíž během sólové hry můžete stejnou událost vyhodnocovat vícekrát).

Pokud nemůžete zaplatit prostředky požadované událostí, ztrácíte 2 ☆.

ZMĚNY VE FÁZI AKCÍ

Ve *fázi Akcí* jako jediný hráč samozřejmě hrajete jeden tah/akci za druhou. Navíc ke všem běžným akcím můžete používat „lokaci“, která je součástí scénáře. Ta ovšem na konci hry nepřináší žádný ☆.

Pokud je tato „scénářová lokace“ **akční**, je po použití jako obvykle vyčerpaná (namísto otáčení knihy scénářů můžete scénářovou lokaci zakrýt žetonem začínajícího hráče).

Fáze Mořeplavby probíhá zcela dle běžných pravidel.

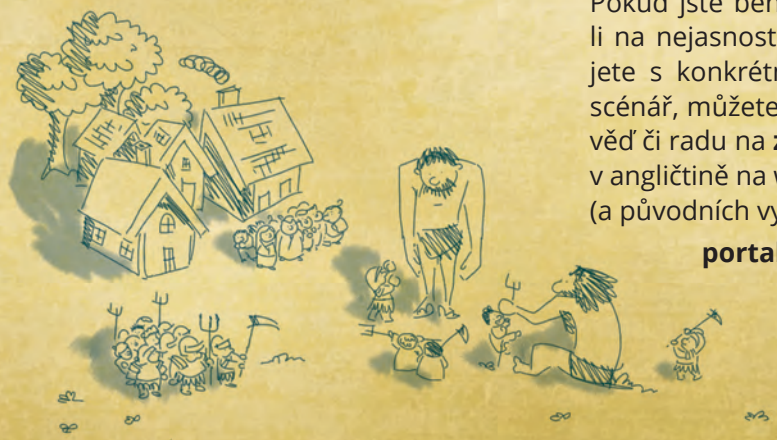
FÁZE ÚKLIDU & „DRAŽŠÍ“ AKČNÍ DESTIČKY

Než si ve ***fázi Úklidu*** vezmete své akční disky zpět z akčních destiček, otočte destičky, kde disky ležely, vzhůru stranou **POUZE PRO SÓLOVOU HRU**, kde je uvedena dražší cena za akci (pokud tedy už neleží touto stranou vzhůru, v tom případě je nechte ležet). Krom toho každá destička, která leží vzhůru stranou **POUZE PRO SÓLOVOU HRU** a **nemá** na sobě akční disky, by měla být otočena opět bílou stranou vzhůru. V sólové hře vás tedy bude použití stejné akce dvě kola po sobě stát surovinu (nebo zlaťák). Poté posuňte ukazatel kola (tedy ukazatel skóre nepoužitého klanu) o 1 políčko dál a vyhodnoťte zbytek ***fáze Úklidu*** jako obvykle.

POZNÁMKA: Snažte se provedení svých akcí dobře rozmyslet předem. Můžete si snadno například znemožnit provedení *Sklizně* 2 kola po sobě, pokud si napodruhé opomenete ponechat v zásobě 1 .

Nezapomínejte brát v potaz, že krom těchto obecných úprav pravidel hry mohou být některá pravidla pozměněna i samotným scénářem.

POZNÁMKA: V sólových scénářích se objevuje vyčerpávání jiných než akčních lokací. Vyčerpaná lokace s vlastností nefunguje a z vyčerpané zdrojové lokace nelze sklízet.



KONEC HRY

Po dohrání čtvrtého a posledního kola sólové hry si přičtěte závěrečné body navíc jako obyčejně (nezapomeňte, že scénářová lokace žádný nepřináší) a nezapomeňte zkontrolovat, zda se závěrečné vyhodnocení nemění i v textu scénáře. Porovnejte svůj výsledek s požadovanou hranicí v záhlaví scénáře, a pokud jste scénář pokořili, a tím vyhráli (dorovnat hranici stačí), nezapomeňte se pochlubit na sociálních sítích, na **zatrolene-hry.cz** či na **boardgamegeek.com**.

Dotazy a nejasnosti:

Pokud jste během sólové hry narazili na nejasnost či problém, když hrajete s konkrétním klanem konkrétní scénář, můžete se pokusit najít odpověď či radu na **zatrolene-hry.cz** nebo v angličtině na webové stránce autorů (a původních vydavatelů) hry:

portalgames.pl/en

ZIMA SE BLÍŽÍ

Náhle vás zastihly zprávy o nadcházející kruté zimě. Možná té nejchladnější, jakou v této části světa pamatují. Není času nazbyt. Musíte se připravit na nejhorší!

ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY:

> **Navíc k surovinám na tvých počátečních lokacích si do začátku hry vezmi 3 .**

ZMĚNA PRAVIDEL:

> **Kdykoli dostupná akce: Zaplať 2 , a získej tak 1 . Dá se využít vícekrát.**

ZMĚNA VYHODNOCENÍ:

> **Než si přičteš za lokace a suroviny, musíš nakrmit všechny své : Zaplať 1 / za každého ve tvém impériu (v zásobě, unaveného i přiděleného na kartu). Za každého , kterého jsi nenakrmil(a), ztrácíš 3 .**

HRANICE VB K POKOŘENÍ: 30

TABULKA UDÁLOSTÍ

1	**OMRZLINY** Unav 1 .
2	**JÍDLO PRO POCESTNÉ** Můžeš zaplatit 1 / , a získat tak 2 .
3	**ZMRZLÁ ZEMĚ** Vyčerpej 1 zdrojovou lokaci. Obnov ji ve *fázi Úklidu*.
4	**MRÁZ** Je-li to možné, odlož ze své ruky 1 .
5	**STUDENÉ NOCI** Buď zaplať 1 , nebo vyčerpej 1 zdrojovou lokaci. Obnov ji ve *fázi Úklidu*.

ZAKOPANÁ SPIŽÍRNA

Akce: Zaplať 1 , 1 a 1 , a získej tak 4 .

ŘÍŠE NA SKALÁCH

Po dlouhých týdnech bezcílného putování po moři jsme konečně našli kus pevniny. Bohužel se zdá, že tento ostrov má tvrdé podloží a bude těžké na něm stavět. Klan je však unavený, a tak jsme se rozhodli rozbít tábor zde a vyžít s tím, co nám příroda nadělila.

ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY:

- **Připrav si stranou jeden z nepoužitých balíčků klanu a dober z něj 5 karet. Polož tyto karty před sebe lícem dolů jako „staveniště“.**

ZMĚNA PRAVIDEL:

- **Můžeš mít jen tolik akčních lokací, kolik máš stavenišť. Když stavíš akční lokaci, musíš její kartu položit na neobsazenou kartu staveniště.**
- **Dobyté ostrovy tomuto omezení nepodléhají – jejich karty nepokládej na karty staveniště.**
- **Můžeš postavit novou akční lokaci na staré akční lokaci, pokud za její postavení zaplatíš 1 navíc k zobrazeným nákladům. Kartu nové lokace polož na tu starou. Stará akční lokace je od této chvíle nedostupná.**
- **Při každém PRŮZKUMU můžeš navíc zaplatit 1, a získat tak další staveniště (dobrat novou kartu z balíčku nepoužitého klanu a položit ji do impéria lícem dolů).**

ZMĚNA VYHODNOCENÍ:

- **Každá akční lokace, která byla přestavěna na novou (a jejíž karta leží zakrytá), přináší na konci hry 2. Ty nové s nezakrytými kartami přináší 1 jako obvykle.**
- **Každý ostrov ve tvém impériu přináší 2 namísto 1.**
- **Každý na Majáku přináší 1.**

HRANICE VB K POKOŘENÍ: 40

TABULKA UDÁLOSTÍ

1	**KRÁLOVA PODPORA** Získej 2.
2	**NOVÉ HORIZONTY** Můžeš zaplatit 2, a získat tak 2 staveniště.
3	**OPUŠTĚNÁ STRÁŽNICE** Získej 1 a 1.
4	**RADA STAROUSEDLÍKA** Proveď PRŮZKUM.
5	**CO MOŘE NAPLAVILO** Získej 1, 1, 1 a 1.

MAJÁK

Akce: Přiděl 1, a proveď tak PRŮZKUM.

PIRÁTSKÉ DOUPĚ

Když se člověk často plaví po moři, dříve či později narazí na piráty. Jednu věc jsme ovšem nečekali – po počátečních neshodách se našemu klanu začal zamlouvat jejich životní styl. A tak jsme se sami stali piráty. Dobrodružné moře čeká! Jen nesmíme nechat doupě nestřežené...

ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY:

- **Dober z balíčku 2 blízké ostrovy a připoj si je k impériu jako dobyté (bez bonusu za dobytí).**
- **Vezmi si ze zásoby 6 namísto 5.**

ZMĚNA PRAVIDEL:

- **Nový herní efekt – hlídání doupěte: Za každou svou lokaci unav 1 (vyjma zdrojových lokací a ostrovů), nebo tuto lokaci odlož.**
- **Můžeš z ruky postavit ostrov (blízký i vzdálený), jako by vždy měl cenu „Zaplať za postavení" 1 .**
- **Pokaždé když pleníš ostrov, zamíchej poté jeho kartu do svého klanového dobíracího balíčku namísto odložení.**

ZMĚNA VYHODNOCENÍ:

- **Každý ostrov ve tvém impériu přináší 2 namísto 1.**

PIRÁTSKÁ AKADEMIE

Akce: Zaplať 1 a 1 , a proveď tak OSÍDLENÍ.

HRANICE VB K POKOŘENÍ: 45

TABULKA UDÁLOSTÍ

1	**VÝPRAVA** **Hlídání doupěte**. Navíc si dober 1 blízký ostrov do ruky.
2	**MAPY** **Hlídání doupěte.** Krom toho odhal z obou balíčků karet ostrovů po 1 navíc.
3	**ZBLOUDILÁ LOĎ** **Hlídání doupěte**. Navíc získej 1 / 1 .
4	**NÁVRAT NÁJEZDNÍKŮ** **Hlídání doupěte**. Navíc si vyber ze své odkládací hromádky kteroukoli a vezmi si ji do ruky.
5	**NESPOUTANÉ MOŘE** **Hlídání doupěte**. Navíc odlož 1 ze svého impéria (nesmí být zdrojová ani ostrov) a dober si do ruky 1 blízký ostrov.

TOTO JE VÁLKA!

Země úpí pod útoky sveřepých barbarů ze vzdáleného impéria a naši lidé se bojí o své životy. Nesmíme je nechat žít ve strachu – pojďme těm surovcům ukázat, že jim tady pšenka nepokvete! Zmobilizujme své jednotky a veďme klan k vítězství!

ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY:

> **Najdi ve svém dobíracím balíčku 1 , která poskytuje (zdrojovou či akční), a 1 , která poskytuje (zdrojovou či akční). Obě přidej do svého impéria a získej odpovídající bonusy, jako bys je právě postavil(a).**

ZMĚNA PRAVIDEL:

> **Nový herní efekt – invaze: Pokud je to možné, vezmi ze společné zásoby 1 a polož ji na akční lokaci ve svém impériu. Každá lokace smí mít na sobě jen 1 . Lokace se žetonem se nazývá „obsazená“.**

> **K využití akce obsazené lokace je třeba nejprve zaplatit 1 / .**

ZMĚNA VYHODNOCENÍ:

> **Každá dvojice 1 a 1 ve tvém impériu přináší na konci hry 2 . (Míněno všichni ve tvém impériu, včetně unavených a přidělených, ale jen ve tvé zásobě.)**

HRR NA NĚ!

Vlastnost: Při aktivaci obsazené lokace můžeš namísto 1 / zaplatit 1 , a získat tak 2 .

HRANICE VB K POKOŘENÍ: 35

TABULKA UDÁLOSTÍ

1	**TO NEDOVOLÍME** **Invaze.** Navíc získej 2 jen na toto kolo (ve *fázi Úklidu* je odstraň – na svou klanovou destičku polož 2 jako připomínku a ty ve *fázi Úklidu* také odstraň).
2	**ZABRALI NÁM SÝPKU** **Invaze.** Navíc odlož 2 libovolné suroviny.
3	**MUSÍME JE ODRAZIT** **Invaze.** Navíc získej 1 a 1 .
4	**KLESAJÍCÍ MORÁLKA** **Invaze.** Navíc unav 2 .
5	**TAJNÁ ZBRAŇ** **Invaze.** Navíc získej 2 .

TVOJE SKÓRE

	Klan	Scénář	Datum	Skóre		Klan	Scénář	Datum	Skóre
1					16				
2					17				
3					18				
4					19				
5					20				
6					21				
7					22				
8					23				
9					24				
10					25				
11					26				
12					27				
13					28				
14					29				
15					30				