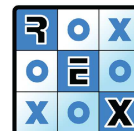


Pro **REX** hry
přeložil
Michal Stárek



Kanadská divočina je ve Vašich rukou. Formujte její mapu, stavte a získávejte prostředky; plánujte nejlepší akce vzhledem ke svým úkolům a hrajte z vítězíte!

Hra pro 2 až 4 hráče ve věku 10 a více, 45 minut

Hráči zkoumají Okanagan, region Britské Kolumbie, Kanada. Losují si dílky představující různá teritoria Okanaganu. Na těchto teritoriích čekají hráče rozličné odměny, za něž získávají vítězné body. Hráč, který má po dovršení dvou herních kol nejvíce bodů, je vítězem.

Komponenty

- **48** dřevěných budov (**12** v každé hráčské barvě):
 - **5** skladišť,
 - **4** sýpky,
 - **3** farmy,
- **60** dílků krajiny
 - na líci dílky zobrazují krajinu Okanaganu
 - na rubu mají bonusové akce (*vysvětlení akcí najdete na poslední straně těchto pravidel*),
- **1** startovní dílek,
- **36** karet úkolů (*každá z těchto karet představuje způsob, jak na konci hry získávat body*),
- **1** karta pro druhé kolo (*řeka zalitá sluncem*),
- **1** karta průzkumníka (*jezdec na koni, dole číslice 4*),
- **144** žetony odměn (*každý z těchto žetonů představuje jednu z 12 herních odměn*),
- **17** karet zlatých nugetů.

Příprava hry

1. Položte kartu průzkumníka, kartu druhého kola a karty zlatých nugetů na stůl na dosah všem hráčům.
2. Zamíchejte karty úkolů a rozdejte každému hráči 5. Z těchto pěti karet si každý hráč ponechá tři a zbývající dvě odhodí lícem dolů.
3. V závislosti na počtu hráčů rozdejte každému hráči budovy v jeho barvě (viz následující tabulku). Budovy pro 1. kolo položte před každého hráče, zatímco budovy všech hráčů pro 2. kolo položte na kartu druhého kola.

	2 hráči	3 hráči	4 hráči
1. kolo	1 farma, 3 skladiště, 2 sýpky	1 farma, 3 skladiště, 2 sýpky	1 farma, 2 skladiště, 2 sýpky
2. kolo	2 farmy, 2 skladiště, 2 sýpky	1 farma, 2 skladiště, 2 sýpky	1 farma, 2 skladiště, 2 sýpky

4. Setřídte žetony odměn na oddělené hromádky dle typů (=tvarů i barev) a položte je jako společnou zásobu na dosah všem hráčům.
5. Položte startovní dílek doprostřed stolu.
6. Zamíchejte všechny dílky krajiny a každému hráči dejte jeden lícem (=krajinou) dolů. Zbylé dílky zamíchejte a utvořte z nich tři stejně velké sloupečky lícem dolů. Potom vezměte horní dílek z každého sloupečku a položte jej před daný sloupeček lícem vzhůru, aby byla vidět krajina na něm.
7. Začíná hráč, který byl naposledy v národním parku.

Průběh hry

Hra **Okanagan** probíhá ve dvou kolech. V obou kolech se hráči střídají po tazích ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu hráč musí provést následující akce v tomto pořadí:

1. **Položit dílek krajiny**
2. **Postavit na tento nový dílek jednu svoji budovu**
3. **Vyhodnotit všechny právě uzavřené oblasti (pokud nějaké uzavřel)**
4. **Dobrat si nový dílek krajiny.**

1. Položit dílek krajiny

Když hráč přikládá dílek do společné krajiny Okanaganu, musí respektovat tato pravidla:

- Dílky je možné libovolně otočit.
- Nový dílek musí alespoň jednou stranou sousedit s některým dílkem již ležícím na stole.
- Vždy, když spolu dílky sousedí, musejí mít na dotýkajících se stranách shodný typ krajiny.
- Dílky musejí sousedit hranou, nelze přiložit dílek sousedící s ostatními pouze rohem.

2. Postavit jednu svoji budovu

Hráč si vybere jednu budovu, která mu zbývá v inventáři, a postaví ji na právě přiložený dílek. Její přesná poloha na dílku je určena typem budovy:

- **Sýpky** (kruhový půdorys) patří doprostřed dílku. Jsou propojeny se všemi oblastmi na dílku.
- **Skladiště** (podlouhlé) pokládejte na hranici dvou různých typů oblastí
- **Farmy** stavte do jedné konkrétní oblasti.

DŮLEŽITÉ: Hráči mohou stavět pouze na dílek, který právě přiložili!

Poznámka: Jakmile všichni hráči postaví všechny budovy ze své zásoby z prvního kola, začíná druhé kolo. Po postavení i všech těchto budov hra končí.

3. Vyhodnotit všechny právě uzavřené oblasti

Pokud právě přiložený dílek uzavřel jednu nebo více oblastí, pro každou z takto uzavřených oblastí se spustí vyhodnocení v následujících krocích. Pořadí vyhodnocovaných oblastí určuje hráč, který dílek přiložil.

- A. **Spočítat vlivy hráčů v oblasti**
- B. **Nejslabší spouští speciální akci**
- C. **Rozebrání odměn**

A. Spočítat vlivy hráčů v oblasti

Každý hráč si spočítá svůj vliv v právě uzavřené oblasti dle svých budov, které v dané oblasti (nebo na její hranici) stojí:

- 3 body vlivu za každou farmu (*stojí přímo v oblasti*)
- 2 body vlivu za každé skladiště (*stojí na hranici mezi dvěma oblastmi*)
- 1 bod vlivu za každou sýpku (*stojí uprostřed dílku, na rohové bodu oblasti*)

V případě bodové shody rozhoduje pořadí mezi remizujícími hráči ten hráč, který oblast uzavřel.

Pokud má v oblasti své budovy jediný hráč, musí si vybrat: **Buď spustit speciální akci** (bod 2), **nebo získat žetony odměn.**

Příklad dle obrázku na straně 4 anglických pravidel:

Oblast uzavřel červený hráč. Body vlivu v ní jsou:

- 4 body bílému (3 za farmu + 1 za sýpku)
- 2 body žlutému (skladiště)
- 2 body červenému (skladiště)

Červený se tedy rozhoduje, zda je nejslabší (a díky tomu spustí speciální akci), nebo zda si bude vybírat žetony odměn dříve než žlutý.

B. Nejslabší spouští speciální akci

Hráč s nejméně body vlivu v právě uzavřené oblasti má nyní možnost spustit speciální akci. Může si vybrat ze tří akcí dle rubů horních dílků na třech dobíracích sloupečkách. Jednotlivé akce jsou popsány na poslední straně těchto pravidel.

Dílek s akcí, kterou si hráč vybral a spustil, se přesouvá **dospod** svého sloupečku.

C. Rozebrání odměn

Vezměte ze společné zásoby žetony odpovídající (barvou i tvarem) žetonům zobrazeným v právě uzavřené oblasti. Každý hráč, který má v dané oblasti budovy, si může z této hromádky žetonů vzít tolik, kolik je jeho vliv. Pořadí, v jakém si hráči vybírají, je dáno pořadím jejich vlivu v oblasti (nejvyšší jako první). Každý hráč si vybere všechny žetony, na něž má nárok, než si začne vybírat další hráč.

Poznámka: Může se stát, že hráči s menším množstvím vlivu získají méně žetonů, než na kolik dle svého vlivu mají nárok, či dokonce vůbec žádné.

Poznámka: Pokud ve společné zásobě dojde některý typ žetonu, po zbytek partie se tato konkrétní odměna již získat nedá.

Příklad (pokračující) dle obr. na str. 5 anglických pravidel:

Červený si vybral, že pořadí vyhodnocování odměn bude Bílá (4b) > Žlutá (2b) > Červená (2b).

Červený má tedy nejslabší vliv a spouští speciální akci. Vybere si dobrou kartu nugetu.

Nyní dochází k rozebrání odměn. Bílý měl nejvyšší vliv, takže si vybírá 4 žetony jako první. Vezme si 3 dřevorubce a kůži. Poté si vybírá žlutý, který si za svůj vliv 2 vezme 1 kůži a poslední zbývající žeton odměny: dřevo. Červenému propadá jeho nárok na 2 odměny, protože v oblasti žádné další odměny nebyly.

Pokud byla přiložením dílku uzavřena více než jedna oblast, spusťte kroky A, B a C pro každou z nich.

4. Dobrat si nový dílek krajiny

Hráč, který právě přiložil svůj dílek krajiny, si na závěr tahu vybere nový dílek krajiny do své zásoby. Může si vybrat kterýkoli z odhalených tří dílků, nebo kterýkoli svrchní dílek ze tří sloupečků. Tento dílek si položí před sebe krajinou dolů, aby jej zahrál ve svém příštím tahu.

Pokud si vzal odhalený dílek, ihned otočí nový dílek z příslušného sloupečku, aby příští hráč opět viděl tři odhalené dílky krajiny.

Konec 1. kola

Jakmile všichni hráči postavili všechny budovy ze své zásoby, končí první kolo. Každý hráč si vezme všechny své budovy z karty druhého kola, kterou potom můžete vrátit do krabice.

Poté si každý hráč dobere dvě nové karty úkolů, které přidá ke svým 3 kartám úkolů z prvního kola. Z těchto 5 karet si každý hráč může opět ponechat pouze 3. Ostatní karty odložte lícem dolů.

Konec hry a závěrečné bodování

Hra končí, jakmile všichni hráči postaví všechny své budovy z druhého kola. Poté všichni odhalí své karty úkolů a spočítají si body následovně:

- Karta průzkumníka se týká všech hráčů. Za každou sadu 4 žetonů různých barev dává všem hráčům 4 vítězné body (4VB).
- Každý hráč si přičte body dle podmínek na svých kartách úkolů.

Poznámka: 1 žeton se může počítat do sad dle více různých karet úkolů.

- Skórování zlatých nugetů:
 - 10 VB hráči, který má nejvíc
 - 5 VB hráči na druhém místě v počtu nugetů
 - 2 VB na třetím místě
 - 0 VB na posledním.

V případě shody v počtu nugetů dostanou všichni remízující plný počet bodů pro dané místo, ale následující místa jsou přeskočena. Např. při shodě dvou hráčů na druhém místě mají oba po 5 VB, ale hráč ihned po nich dostává 0 VB, nikoli 2 VB.

Hráč s nejvyšším skóre je vítězem. V případě bodové shody vítězí ten hráč, který má nejvíce žetonů odměn. Při další shodě hráči vítězství sdílí.

Karty úkolů



Za každou sadu odměn daného tvaru získáváte 7 VB.

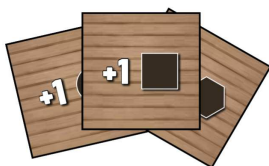


Za každou sadu odměn z dané oblasti získáváte 5 VB.



Za každý konkrétní žeton odměny (daný tvar i barva) získáváte 3 VB.

Bonusové akce



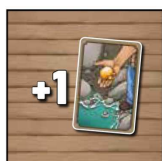
+1 odměna daného tvaru.



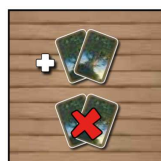
+2 odměny daného typu (tvar i barva).



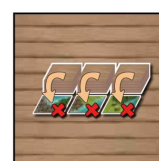
Vybírej si odměny z oblasti jako první.



Dober si 1 novou kartu nugetu.



Dober si 2 nové karty úkolů a pak 2 odhod'.



Vyřad' ze hry 3 odhalené dílky krajiny a odhal 3 nové.



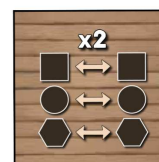
Všichni ostatní hráči ti dají po 1 žetonu odměny dle jejich výběru.



Vyměň si s jiným hráčem 1 žeton odměny dle svého výběru.



Až dvakrát si vyměň žeton odměny mezi svojí a společnou zásobou. Stejná barva, různý tvar.



Až dvakrát si vyměň žeton odměny mezi svojí a společnou zásobou. Stejný tvar, různá barva.