

Vykládání karet (příprava plánu)

Pokud kapitánka Beáta nemá ve svém tahu v prvních třech ročních obdobích žádné neumístěné pomocníky, vyloží místo toho kartu.

Vždy když kapitánka Beáta vykládá kartu v prvních dvou ročních obdobích (zima a jaro), posuňte žeton barvy odpovídající barvě této karty o 1 políčko nahoru na kartě plánu. Pokud vyloží kartu, která odpovídá žetonu na políčku č. 1, posuňte žeton nad kartu plánu. Pokud vyloží kartu a žeton již je nad kartou plánu, dále se nepohybuje.



Pokud její vyložená karta odpovídá dílku větrné růžice (v jakémkoli ročním období), posuňte její loďku podle úrovně obtížnosti, kterou hrajete, za každý odpovídající dílek. Jako obvykle získá 1 poklad, kdykoli její loďka zastaví na poli s pokladem nebo přes něj projede.

Vykládání karet z kapitánčiny ruky

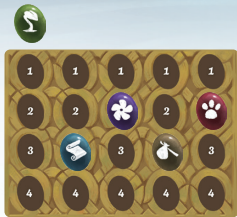
Pokud má kapitánka Beáta karty v ruce, vykládá je předtím, než začne vykládat karty ze *Zátoky*. **Zamíchejte** její ruku (lícem dolů), pokud nebyla zamíchána od doby, kdy naposledy získala kartu. Poté vyložte 1 kartu do jejího města. Neplatí žádné náklady a ignoruje jakýkoli text nebo schopnost na kartě.

Vykládání karet ze *Zátoky* (dle plánu):

Pokud jí dojdou karty v ruce, vyloží kapitánka Beáta místo nich kartu ze *Zátoky*. Pomocí karty plánu určete, kterou kartu vyloží: vybere si tu, jejíž barva odpovídá barvě žetonu nejvýše na kartě plánu. Pokud je na kartě plánu více žetonů stejně vysoko, vyberte barvu, která je na kartě plánu více vlevo. Když vykládá kartu ze *Zátoky*, posuňte žeton nahoru tak, jak bylo popsáno dříve. Jakmile je žeton přesunut nad kartu plánu, při vykládání ze *Zátoky* tuto barvu ignoruje.

Pokud je v *Zátocce* více než jedna karta dané barvy, zahrabe první kartu zleva doprava, odshora dolů. Pokud v *Zátocce* není žádná karta této barvy, zkontrolujte další barvu v pořadí na kartě plánu podle stejných pravidel. V případě potřeby přejděte na další barvu. Pokud v *Zátocce* není žádná vhodná karta, vyloží místo toho vrchní kartu z balíčku.

Poznámka: Karta plánu nemá žádný vliv na kapitánčinu akci „Rozhledna“, při které si stále dobírá fialovou kartu, pokud je k dispozici.



*V tomto příkladu by vyložila fialovou kartu ze *Zátoky*, pokud by to bylo možné. Pokud by v *Zátocce* nebyly žádné fialové karty, vyložila by červenou kartu. Pokud by nebyly k dispozici ani červené karty, vyložila by modrou a poté případně hnědou.*

Kapitánka Beáta bude tímto způsobem vykládat karty, dokud se poslední lidský hráč nepřipraví na další roční období.

Příprava na další roční období

Kapitánka Beáta se připraví na další roční období ve svém tahu ihned poté, co jste se připravili na další roční období vy. (Pokud hrajete s více lidskými hráči, připraví se na sezónu ihned poté, co se na ni připraví poslední lidský hráč. Poslední lidský hráč vyhodnotí změnu směru větru a příliv.)

Beáta si vezme zpět všechny své umístěné pomocníky a jednoho nového a poté postupujte podle následujících kroků pro každé roční období:



Jaro: Získá všechny mapové dílky, jejichž podmínku splňuje. Do ruky si dobere 4 karty lícem dolů.



Léto: Získá všechny mapové dílky, jejichž podmínku splňuje. Ze *Zátoky* si dobere 6 karet, které určí pomocí karty plánu (jak je popsáno v kapitole *Vykládání karet ze *Zátoky**, s tím rozdílem, že místo vyložených karet určí karty dobrané).

Po dobrání karty vždy upravte pozici odpovídajícího žetonu, než si dobere další kartu. *Zátoku* doplňte až poté, co si dobere všechny karty.



Podzim: Získá všechny mapové dílky, jejichž podmínku splňuje. Ze *Zátoky* si dobere tři karty, které určí pomocí karty plánu (jak je popsáno výše). Po dobrání karty vždy upravte pozici odpovídajícího žetonu, než si dobere další kartu. *Zátoku* doplňte až poté, co si dobere všechny karty.

Podzimní akce Beáty

Na podzim hraje kapitánka Beáta jinak. Ve svém tahu vyloží 1 kartu z ruky lícem dolů (nejprve zamíchejte její ruku, pokud nebyla zamíchána od doby, kdy naposledy získala kartu). Pokud splňuje podmínku jakéhokoli mapového dílku, který dosud nemá, okamžitě si jej pomocí jednoho svého pomocníka vezme (v rámci stejného tahu).

Jakmile jí dojdou karty v ruce, pokud má ještě zbývající pomocníky, odhalí novou kartu výpravy, umístí pomocníka na místo uvedené ve **spodní** části karty výpravy a aktivuje je podle symbolů na kartě. Pokud je odhalena rozhledna a je k dispozici fialová karta, místo aby si ji vzala do ruky, tak ji okamžitě vyloží. Na podzim kapitánka Beáta pasuje poté, co vyloží všechny karty z ruky a umístí všechny své pomocníky.

Konec hry

Na podzim kapitánka Beáta ukončí hru podle svých vlastních podmínek, ať už hráč(i) pasoval(i), nebo ne. Na podzim kapitánka Beáta pasuje poté, co vyloží všechny karty z ruky a umístí všechny své pomocníky. Bodování kapitánky Beáty:

- Mapové dílky, žetony pokladů a aktuální poloha loďky se bodují jako obvykle.
- Každá zelená, modrá, hnědá nebo červená karta v jejím městě má hodnotu 2 bodů. (Ignorujte vytištěnou bodovou hodnotu na kartě.)
- Každá fialová karta v jejím městě má hodnotu 6 bodů. (Ignorujte vytištěnou bodovou hodnotu na kartě.)

Autoři

Autoři hry: James a Clarissa A. Wilsonovi

Vývoj: Ian McCormack, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz

Autoři sólové hry: Chrissy Peske, Tom Peske

Vývoj sólové hry: Alex Peske, Amy Peske, Clarissa Wilson, James Wilson

Úprava pravidel: Tim Schuetz

Jazyková úprava: Chrissy Peske

Ilustrace: Jacqui Davis

Grafická úprava: Enggar Adirasa, Tristan Collins

Umělecké vedení: Tim Schuetz, James Wilson, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Výroba: Dawson Ellis

Produkce: Tim Schuetz

Vydavatel: Dan Yarrington

Česká verze – REXHRY

Překlad: Vladimír Smolík

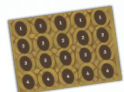
Grafická úprava: Vladimír Smolík a Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Daniel Knápek a Jan Březina

Divukraj Dálava

Komponenty pro hru jednoho hráče



1 karta plánu



5 barevných žetonů



15 karet výpravy



11 karet počasí



2 přehledové karty

Příprava hry pro jednoho hráče

- Vyberte barvu pro kapitánku Beátu (nejraději má červenou). Umístěte dvě přehledové karty kapitánky Beáty a kartu plánu poblíž herního plánu, čímž určíte polohu jejího města.
- Vyberte si úroveň obtížnosti, kterou v této hře použijete. Žetonem kotvy označte tuto úroveň na přehledové kartě.
- Zamíchejte barevné žetony lícem dolů a vyložte je do spodní řady na kartě plánu, jeden do každého sloupce. Poté žetony otočte lícem vzhůru a posuňte fialový žeton nahoru na č. 2, červený, modrý a hnědý žeton na č. 3 a zelený žeton ponechte na č. 4.
- Zamíchejte balíček karet výpravy a položte jej lícem dolů vedle města kapitánky Beáty.

Další příprava probíhá stejně jako při hře více hráčů s následujícími změnami:

Krok 2: Při přípravě mapových dílků se kapitánka Beáta počítá jako hráč.

Krok 3: Při přípravě dílků ostrova počítejte pouze lidské hráče.

Krok 7: Beáta je vždy poslední hráčkou, ale začíná pouze se dvěma kartami lícem dolů v ruce (v klepetě).

Krok 8: Kapitánka Beáta si připraví pomocníky jako obvykle (dva má u sebe, jednoho na každém ročním období u majáku a jednoho na loďce).

Krok 9: Kapitánka Beáta nemá žádný žeton kotvy (kromě toho, který označuje úroveň obtížnosti).

Ve hrách jednoho hráče jste začínajícím hráčem vy.

Hra více hráčů s kapitánkou Beátou:

Kapitánka Beáta může hrát také proti 2 nebo 3 lidským protivníkům. Vždy bude poslední hráčkou. Na další roční období se připraví až poté, co se připraví všichni lidští hráči. Všechna ostatní pravidla zůstávají stejná jako pro hru jednoho hráče.

Kapitánka Beáta



Lidský hráč



Pravidla hry pro jednoho hráče

Už celé roky koluje po krémách a obydlích Dálavy legenda o dávno ztraceném pokladu Beáty Klepítkové. Jste dost odvázní na to, abyste vyzkoušeli své námořnické dovednosti proti chamtivé kapitánce Beátě Klepítkové a její nebojácné posádce? Nenechte se však zmást jejím šarmem. S ledovým klidem vám složí kompliment a chvíli nato vás nechá ztroskotat na opuštěném ostrůvku, když se blíží příliv...

Úrovně obtížnosti

- Ostýchavá:** Beátina loďka se přesune o 1 pole za každou růžici.
- Odvážná:** Beátina loďka se přesune o 2 pole za každou růžici.
- Brilantní:** Beátina loďka se přesune o 2 pole za každou růžici a **vrchní** efekt počasí ovlivní všechny lidské hráče.
- Úchvatná** Beátina loďka se přesune o 2 pole za každou růžici a **oba** efekty počasí ovlivní všechny lidské hráče.

Karty počasí

Pokud hrajete 3. nebo 4. úroveň obtížnosti, použijte karty počasí. Zamíchejte je a ze čtyř z nich vytvořte balíček lícem dolů. Zbývající karty počasí vraťte do krabice. Na začátku hry odhalte jednu kartu počasí a vždy po výměně větrných růžic kartu počasí vyměňte za novou.

Karty počasí ovlivňují všechny lidské hráče. **Kapitánka Beáta karty počasí ignoruje.** Vyhodnoťte buď horní efekt, nebo oba efekty, podle toho, jakou úroveň obtížnosti hrajete. Pokud vyhodnocujete pouze horní efekt, můžete spodní polovinu karty zastrčit pod kartu kapitánky Beáty.

Máte-li zájem o obtížnější a méně předvídatelnou hru, můžete karty počasí použít i ve hře více hráčů bez kapitánky Beáty, pokud jsou všichni hráči se hrou dobře obeznámeni.

Průběh hry

Střídejte se v tazích s kapitánkou Beátou (nebo se střídejte jako obvykle při hře více hráčů).

Kapitánka Beáta si vezme každý poklad, který najde, ale nezáleží jí na tvrdé práci. Žetony pokladů, které získá pohybem loďkou, si vezme jako obvykle. Beáta **ignoruje suroviny** – nezískává je, ale také je nemusí utrácet, aby mohla vykládat karty. Zároveň **ignoruje veškerý text na všech kartách** a **nemá limit karet pro své město ani limit karet v ruce.**

Pokud byste měli kapitánce Beátě předat kartu (prostřednictvím Celního úřadu), místo toho ji odložte (stále získáte výhodu).

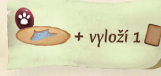
Příklad symbolů na kartách výpravy:



Umístěte kapitánčina pomocníka na místo na pobřeží se třemi dřevy.



Umístěte kapitánčina pomocníka na volné místo na ostrově nejvíce vlevo.



Umístěte kapitánčina pomocníka na libovolnou červenou kartu v jejím městě a vyložte 1 kartu z její ruky.



Umístěte kapitánčina pomocníka do doků. Poté přesuňte její loďku o dvě pole vpřed.



Umístěte kapitánčina pomocníka na rozhlednu. Poté si dobere 1 fialovou kartu ze Zátoky, odloží všechny zelené karty ze Zátoky a získá 1 poklad.

Umístění Beátiných pomocníků

Pokud má kapitánka Beáta ve svém tahu v prvních třech ročních obdobích k dispozici nějaké pomocníky, odhalte vrchní kartu výpravy z balíčku a umístěte jednoho z jejích pomocníků na vrchní místo uvedené na kartě. Pokud se na uvedeném místě již pomocník nachází, zkusí další místo uvedené jako druhé na kartě. Pokud je i toto místo nedostupné, kapitánka Beáta bude vždy schopna umístit pomocníka na poslední místo: doky nebo rozhlednu.

Když umístí pomocníka na jednu ze svých červených karet, místo aktivace karty provede akci uvedenou na kartě výpravy, například získá poklad (poklady), posune svou loďku nebo vyloží kartu. Pokud vykládá kartu, vyloží nejprve kartu ze své ruky, pokud je to možné, v opačném případě kartu ze Zátoky, přičemž se řídí pravidly popsány níže.

Když umístí pomocníka do doků, posune svoji loďku o jedno nebo dvě pole vpřed, podle toho, jak je uvedeno na kartě výpravy. Jako obvykle získá 1 poklad, kdykoli její loďka zastaví na poli s pokladem nebo přes něj projede.

Při umístění pomocníka na rozhlednu si dobere 1 fialovou kartu ze Zátoky do ruky lícem dolů, pokud je to možné, odloží všechny karty uvedené barvy ze Zátoky a získá 1 poklad. Poté doplňte karty na volná místa v Zátocy.