

Hadara: Varianta pro jednoho hráče

V jednom hráči budete Hadaru hrát s virtuálním protivníkem, kterého budete sami spravovat. Pokud není uvedeno jinak, platí běžná pravidla hry.

Pro tuto variantu **nepotřebujete** hrací plán, oproti běžným pravidlům platí následující změny:

Hrací karty:

- Zamíchejte zvlášť karty každé barvy pro epochu 1 a vezměte od každé barvy po 2 kartách, těchto pět dvojic položte doprostřed stolu.
- Vezměte další 2 karty od každé barvy a zamíchejte je dohromady. Tento balíček karet **různých** barev budete potřebovat ve **fázi B**.
- Zbylé karty epochy 1 vraťte do krabice.



Kolonie:

- Roztřídte 25 destiček kolonií dle běžných pravidel.
- Každý sloupeček zvlášť zamíchejte a položte z něj 2 kolonie doprostřed stolu.
- Zbylé kolonie vraťte do krabice.



Hrací potřeby hráčů:

- Položte před sebe 2 desky hráče – jednu pro sebe a jednu pro virtuálního hráče.
- Zamíchejte 5 startovních karet a náhodně doberte jednu pro sebe a jednu pro virtuálního hráče. Vyberte si, kterou stranu (A či B) startovní karty chcete použít, připravte obě desky hráčů a vezměte si mince z banku. Virtuální hráč mince nedostane a nikdy v průběhu hry nemusí platit.
- Zamíchejte 8 bonusových žetonů pro virtuálního hráče (11) a položte je lícem dolů vedle jeho desky.



Poznámka: Virtuální hráč v průběhu hry získá mnoho karet, ponechte proto pod jeho deskou dostatek prostoru.



Průběh hry a epochy

V každé epoše jste začínajícím hráčem, a to bez ohledu na číslo iniciativy na startovní kartě.

Fáze A:

Namísto natáčení kola si můžete vybrat, ze kterého z **5 balíčků** si chcete dobírat jako první. **Kartu**, kterou byste běžně vyložili na vykládací pole, nyní umístěte **pod** místo odpovídající barvy na desce virtuálního hráče. Virtuální hráč kartu získá, aniž by musel platit za její pořízení, pozice figurek na stupnicích na jeho desce upravte dle hodnot pokroku na kartě.

Jako obvykle se můžete rozhodnout, zda si druhou kartu pořídíte, nebo ji prodáte.

Tyto kroky opakujte, dokud nerozeberete všech 5 balíčků.

Příjem:

Virtuální hráč **nedostane** z banku žádné mince.

Kolonie:

Pro vás platí běžná pravidla.

Pokud virtuální hráč splní podmínky k získání destičky kolonie, vezme si destičku s **nejvyšší** vojenskou silou a **připojí** ji ke své říši. Destičku tedy otočte spodní stranou vzhůru a upravte stavy na stupnicích virtuálního hráče podle vyznačených hodnot pokroku.

Sochy:

Pro vás platí běžná pravidla.

Pokud virtuální hráč splní podmínky k získání sochy, vytesá sochu s **nejvyšším** kulturním rozvojem. Vezměte jeden bonusový žeton virtuálního hráče a umístěte jej **barevnou stranou vzhůru** na vyznačené políčko. Poté upravte stav na stupnici virtuálního hráče.

Fáze B:

Namísto vybírání karet vyložených na hracím plánu si doberte vrchní 2 karty z balíčku karet různých barev, který jste připravili na začátku epochy (viz „Hrací karty“). Jelikož jsou v balíčku karty všech pěti barev, je možné, že si doberete 2 karty různých barev.

Poznámka: Můžete se podívat, v jakém pořadí si budete karty dobírat.

Stejně jako ve **fázi A** musíte jednu kartu umístit pod místo odpovídající barvy na desce virtuálního hráče a rozhodnout se, zda si druhou kartu pořídíte, nebo ji prodáte.

Poté si doberte **další 2 karty** a takto pokračujte, dokud není rozebrán celý balíček 10 karet.

Poznámka: Virtuální hráč ve fázích A i B získá vždy 5 karet. Na konci hry se musí pod jeho deskou hráče nacházet **30 karet**.

Výživa lidu:

Virtuální hráč nemusí živit populaci své říše, úroveň jeho zemědělství tedy nemusí být shodná s počtem jeho vyložených karet nebo vyšší.

Stříbrné a zlaté pečete:

Pro určení počtu stříbrných nebo zlatých pečeti, které virtuální hráč získá, vizte „Úroveň obtížnosti“.

Jakmile získá virtuální hráč stříbrnou pečeť, vezměte náhodný bonusový žeton a přiřadte jej barevnou stranou vzhůru prázdné stříbrné pečeti na desce virtuálního hráče.

Virtuální hráč může získat i více než 2 stříbrné a 2 zlaté pečete, neplatí pro něj stejné omezení počtu jako pro živé hráče. Může se stát, že bude virtuální hráč potřebovat více než 8 bonusových žetonů. V tom případě vezměte z krabice materiál pro dalšího hráče a použijte 8 nových bonusových žetonů.

Nová epocha:

Příprava a průběh epoch II a III jsou stejné jako u epochy I s tím rozdílem, že použijete karty pro příslušné epochy.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Hra končí jako obvykle po dohrání fáze B epochy III.

Sečtěte a porovnejte své body a body virtuálního hráče.

Pravidla fialových karet a různé úrovně obtížnosti naleznete na straně 3.



© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München



MINDOK
Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Fialové karty

Virtuální hráč nemůže aktivně využívat fialové karty. Efekty některých karet jsou tedy pro virtuálního hráče nepoužitelné – a toho můžete využít!

Pro virtuálního hráče platí tyto karty:



Přiřadte této kartě náhodný bonusový žeton a zvyšte aktuální úroveň v dané oblasti virtuálního hráče o 2.

Úroveň obtížnosti

Zkušení hráči mohou přeskóčit 1. úroveň a začít rovnou na 2. úrovni.

Pro virtuálního hráče platí následující změny:

1. úroveň: na začátku hry: 1 stříbrná pečeť  (ekonomika)
2. úroveň: na začátku hry: 1 stříbrná pečeť  (ekonomika), 1 stříbrná pečeť  (zemědělství), žádná startovní karta
3. úroveň: na začátku hry: 2 náhodné stříbrné pečete  
4. úroveň: na začátku hry: 1 náhodná stříbrná pečeť , na konci epochy I: 1 náhodná stříbrná pečeť 
5. úroveň: na začátku hry: 3 náhodné stříbrné pečete   , žádná startovní karta
6. úroveň: na konci každé epochy: 1 náhodná stříbrná pečeť 
7. úroveň: na začátku hry: 1 stříbrná pečeť každé barvy    
8. úroveň: na začátku hry: 1 zlatá pečeť , 1 stříbrná pečeť  (zemědělství)
9. úroveň: na začátku hry: 1 zlatá pečeť , na konci epochy II: 2 náhodné stříbrné pečete  
10. úroveň: na začátku hry: 2 zlaté pečete  , žádná startovní karta
11. úroveň: na začátku hry: 2 zlaté pečete  , na konci epochy I: 2 náhodné stříbrné pečete  
- Božská úroveň: na začátku hry: 2 zlaté pečete  , na konci každé epochy: 1 náhodná stříbrná pečeť 