

SAVANA

Sólo mód

V tomto sólo módu ke hře Savana se postavíte legendárnímu mocnému kmeni Nguni.
(Publikováno se souhlasem původního autora, BGG uživatele magicteddy.)

1. Příprava hry

Nachystejte hru a všechny komponenty jako pro hru 2 hráčů, váš kmen začíná na políčku 14.

Kmen **Nguni** začíná na protilehlém konci na políčku 1, se 3 válečníky a 1 šamanem.

Hru začíná kmen Nguni.

2. Obecná pravidla

A) ČÍSLOVÁNÍ ÚZEMÍ NA MAPĚ

Všech 14 území na mapě pro 2 hráče je očíslováno od 1 do 14 ve směru zleva doprava, shora dolů (v tomto pořadí; viz schéma vpravo).

B) VYHODNOCENÍ SÍLY SKUPINY

Síla skupiny se vyhodnocuje podle následujících kritérií:

- Nejsilnější skupina je skupina s **největším počtem figurek** (bez ohledu na jejich druh).
- V případě remízy je upřednostněna skupina s největším počtem **šampionů**.
- Pokud remíza trvá, je upřednostněna skupina s největším počtem **šamanů**.
- Pokud ani pak není rozhodnuto, je upřednostněna skupina na území s **nejvyšším číslem** podle pravidla A.

3. Vaše tahy

Vy hrajete dle obvyklých pravidel.



Táh kmene Nguni

1. Draft

Z karet, na které kmen Nguni dosáhne, si při draftu vybere 1 kartu:

- která je **nejvyššího věku**,
- v případě remízy si vezme takovou kartu (z těch, mezi kterými byla remíza), která má **nejvyšší součet symbolů figurek a bodovacích symbolů** (pozn.: do daného součtu nezahrnujte symboly figurek, které už kmen Nguni nemá v zásobě a nemohl by je tedy nasadit),
- pokud je více takových karet, upřednostní a vezme si kartu s **největším počtem bodovacích symbolů** (z karet, mezi kterými byla remíza),
- pokud stále není rozhodnuto, vezme si kartu (z těch, mezi kterými byla remíza) **dle silnějších figurek** (dle pravidla B),
- pokud remíza stále trvá, vezme si kartu nejvíce vpravo (z těch karet, na kterých byly v předchozích bodech remízy).

2. Verbování

Kmen Nguni verboje figurky jednu po druhé, v pořadí, v jakém jsou zobrazeny na právě získané kartě.

- **Válečníka** verboje vždy do nejsilnější skupiny, která má alespoň jednoho šampiona. Pokud nemá na herním plánu žádného šampiona, verboje válečníka do nejsilnější skupiny podle pravidla B.
- **Šamana** verboje vždy do rozvalin, které již ovládá a ve kterých zatím žádného šamana nemá. Pokud to není možné, verboje šamana do savany, která je vedle území rozvalin a kterou kontroluje. Pokud je takových možností více, vyberte nejsilnější skupinu, do které šamana naverbuje, podle pravidla B. Pokud není žádná taková možnost, naverbuje šamana do nejsilnější skupiny podle pravidla B.
- **Šampiona** verboje do nejsilnější skupiny bez šampiona. Pokud to není možné, verboje šampiona do nejsilnější skupiny podle pravidla B.



3. Pohyb

Kmen Nguni provede pohyb, pokud má k dispozici dostatek symbolů pohybu a pokud může provést jednu ze tří níže zmíněných akcí (v pořadí dle priority). Pokud žádná z níže zmíněných akcí není možná, pohyb nevyužije.

- Když kmen Nguni provádí pohyb, hýbe vždy se všemi figurkami z daného území **až na jednu**, kterou nechává na území.
- Pokud se takto hýbe z **rozvalin**, nechá na nich **šamana**, pokud to není možné, nechá na nich **válečníka**, pokud ani ten není k dispozici, nechá na nich šampiona.
- Pokud se takto hýbe ze **savany**, nechá na ní **válečníka**, pokud to není možné, nechá na ní šamana, pokud ani ten není k dispozici, nechá na ní šampiona.

Toto pravidlo znamená, že kmen Nguni nemůže hýbat se skupinkou obsahující pouze jednu figurku. Při útoku na vámi kontrolované území vás musí přechýslit jako obvykle (musí tedy mít na sousedním území o dvě figurky více, protože jednu z nich musí nechat na území, ze kterého provádí pohyb).

Akce 1: kmen Nguni přesune skupinu, která obsahuje alespoň jednoho šamana, na sousední území rozvalin, kde ještě šamana nemá. Pokud je více skupin, které by mohly provést akci 1, vyberte tu nejsilnější z nich podle pravidla B. Pokud je po výběru skupiny více možností, kam by se mohla skupina přesunout, vyberte je podle priorit níže:

1. Území, které kontrolujete. Pokud jich je takových více, přesune skupinu na území, kde je vaše nejsilnější skupina.
2. Prázdné území.
3. Na území, které kontroluje kmen Nguni a není na něm šaman.

Pokud je více možností v některém z 3 bodů výše, rozhoduje pravidlo A.

Akce 2: kmen Nguni se přesune na území, které kontrolujete, a **zaútočí na vás skupinou, která obsahuje alespoň jednoho šampiona**. Pokud takto může zaútočit více skupin kmene Nguni, vyberte tu nejsilnější z nich. Pokud je po výběru skupiny více vašich skupin, na které může kmen Nguni zaútočit, bude cílem útoku vaše nejsilnější skupina.

Akce 3: kmen Nguni se pokusí **ovládnout území savany** podle priorit níže:

1. Ovládne území pomocí útoku skupinou bez šampiona. Při určení priorit postupujte jako při Akci 2.
2. Ovládne nejsilnější skupinou prázdné území savany (území určí podle pravidla A).

Táh kmene Nguni

4. Bodování

Kmen Nguni boduje podle obvyklých pravidel.

5. Správa

Kmen Nguni nemusí živit svoje karty a stejně o ně nepřichází!

Po skončení tahu kmene Nguni odstraňte kartu nejvíce vlevo v nabídce jako při standardní hře 2 hráčů.

Útok

Když kmen Nguni útočí se skupinou obsahující šampiona, vylosujte žeton války z pytlíku a nechte ho lícem dolů nad kartou, kterou si v tomto kole kmen Nguni vzal z nabídky. Pokud kmen Nguni provede více útoků, přidejte další žetony války na hromádku nad danou kartou. Na konci hry projděte hromádky jednu po druhé, otočte žetony a vyberte z každé hromádky žeton s nejvyšší hodnotou.

Když útočíte vy, bodujte žetony války jako obvykle (vyberte si jeden žeton a ostatní vraťte do pytlíku).



Ústup

Když kmen Nguni ustupuje, jde na jedno ze sousedních území, která kontroluje. Pokud je takových území více, vyberte to s nejsilnější skupinou podle pravidla B.

Konec hry

Hra končí za obvyklých podmínek.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Obtížnost Zaslíbenec: použijte při hře červený balíček, kmen Nguni nezískává 14 bodů blahobytu za karty v jeho království. Místo toho získává 2 body za každé území (savanu i rozvaliny), které na konci partie kontroluje (poté, co jste dohráli svůj poslední tah).

Obtížnost Průzkumník: použijte při hře modrý balíček, bodování platí jako u obtížnosti Zaslíbenec.

Obtížnost Stařešina: použijte při hře modrý balíček, kmen Nguni získává body blahobytu za karty v jeho království dle obvyklých pravidel.



SÍLA SKUPINY

1. nejvíc jednotek
2. nejvíc šampionů
3. nejvíc šamanů
4. nejvyšší číslo území

DRAFT

1. nejvyšší věk
2. figurky+vítězné body
3. více vítězných bodů
4. silnější figurky
5. karta nejvíce vpravo

VERBOVÁNÍ

1. **válečník** do nejsilnější skupiny se šampionem; jinak do nejsilnější skupiny
2. **šaman** do rozvalin, kde není šaman; jinak do savany vedle rozvalin (remíza: silnější skupina); jinak do nejsilnější skupiny
3. **šampion** do nejsilnější skupiny bez šampiona; jinak do nejsilnější skupiny

POHYB

V savaně nechává válečníka, když to nejde, šamana, když to nejde, šampiona. V rozvalinách nechává šamana, když to nejde, válečníka, když to nejde, šampiona.

1. Skupinka se šamanem do rozvalin (remíza: silnější skupina). Více možností: vytlačit z rozvalin hráče > prázdné území > jím obsazené území bez šamana
2. Útok se skupinkou s šampionem (remíza: silnější skupina). Útočí na nejsilnější hráčovu skupinu.
3. Obsadit savanu; útok bez šampiona > prázdné území.

BODOVÁNÍ

Normálně.

SPRÁVA

Kmen Nguni karty neztrácí a nemusí žít!

ÚTOK SE ŠAMPIONEM

Losovat žetony a nechávat na jednotlivých hromádkách u karet.
Na konci hry z každé hromádky vybrat žeton nejvyšší hodnoty.

ÚSTUP

Nejbližší území, remíza: do nejsilnější skupiny.



WWW.BOARDBROS.CZ
FACEBOOK.COM/BOARDBROSGAMES
INSTAGRAM.COM/BOARD_BROS_CZ