



PRAVIDLA SÓLO HRY

V tomto sólu módu ke hře **Khôra: Zlatý věk** vyzveš na souboj řeckého boha války Área. Áres se o takové přizemnosti, jako je rozvoj kultury nebo blaho občanů, nestará. Touží jen po krvi, takže hraje pouze akci **Dobývání**, a chce ti ukázat, že pravým vládcem starověkého Řecka je válka. Dokážeš se mu postavit?

PŘÍPRAVA HRY

Připrav hru jako normální partii pro 2 hráče, pro druhého hráče přichystej pouze kostky, ukazatel armád a žetony úspěchů. Z balíčku politických karet odstraň karty **Moc**, **Tržiště** a **Rivalita**. Vezmi si náhodně 8 politických karet a z nich si vyber 5, které budeš mít od začátku hry v ruce.



PRŮBĚH KOLA

V uvedené fázi kola proved' za Área následující úkony.

C. HOD KOSTKAMI

Hod' Áreovými kostkami, abys určil, kdo bude případně hrát akci Dobývání jako první (bude to ten z vás, kdo hodí nižší součet na kostkách. Pokud máš již třetí kostku, hod' za Área také třemi kostkami).

D. VYHODNOCENÍ AKCÍ

Nastav Áreovu hodnotu na počítadle armád: základní hodnota je číslo kola. Poté hod' jednou jeho kostkou: při hodu 1–2 odečti od hodnoty armád 2, při hodu 3–4 odečti 1, při hodu 5–6 ponech základní hodnotu beze změny.

Pak odehraje Áres akci Dobývání: hod' dvěma jeho kostkami a vezmi z herního plánu dva žetony trofejí s nejvyšší úrovní, na kterou Áres dosáhne (při hodu 1–2 bere červenou trofej, při hodu 3–4 bere modrou trofej, při hodu 5–6 bere zelenou trofej). Áres vždy preferuje nejvyšší možnou trofej s co nejnižšími ztrátami (přestože se ho snížení hodnoty armád netýká). Pokud není pro danou barvu k dispozici žádná odpovídající trofej, Áres získá o trofej méně (nebo dokonce žádnou trofej). Áres může získat dvě trofeje stejné barvy v jednom kole!

F. VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI

Pokud to událost vyžaduje, porovnej svoji a Áreovu hodnotu armád. Případné bonusy či ztráty se týkají pouze tebe, Áres slouží pouze jako tuhý soupeř, který ti zvedá laťku!

G. ÚSPĚCHY

Dosažení úspěchu Áreem: pokud má Áres na začátku této fáze v zásobě již 2 žetony úspěchů (to může nastat nejdříve ve 4. kole, viz níže), vylosuj jeden z nich a tento úspěch Áres získá. Můžeš jej zároveň získat i ty, pokud se tak stane, posuň se na počítadle daní jako obvykle.

Pokud dosáhneš úspěchu, který má Áres ve své zásobě, odstraň odpovídající žeton, čímž ho zpomalíš v dosahování úspěchů.

Zisk žetonů úspěchu pro Área: počínaje druhým kolem vylosuj Áreovi jeden žeton úspěchů a přidej ho do Áreovy zásoby. Pokud se jedná o žeton úspěchu, kterého jsi již dosáhl, vylosuj jiný žeton.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

OBČAN:	hra dle pravidel výše
FILOSOF:	při hodu kostkou pro určení hodnoty armády Área: hod 1–2 odečti 1; 3–4 hodnotu neupravuj; 5–6 přičti 1
SENÁTOR:	jako u Filozofa, přičemž Áres začíná losovat žetony úspěchů už v prvním kole (namísto druhého kola)
TYRAN:	jako u Senátora, ale při hodu kostkou pro určení hodnoty armády Área: hod 1–2 hodnotu neupravuj; 3–4 přičti 1; 5–6 přičti 2

G. VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

V sólo hře zvítězíš, pokud získáš minimálně 60 bodů a zároveň dosáhneš nejvyšší úrovně rozvoje tvého města nebo dobydeš Persepoli:

POD 60 BODŮ: Ostudná prohra, Áres se směje tvé neschopnosti.

60–69 BODŮ: Áres si tě ani nevšiml, je potřeba se zlepšit.

70–79 BODŮ: Áres si již všiml, že máš potenciál, ale stále se chová přezíravě a ignoruje tě.

80–89 BODŮ: Área rozčiluje, že takový mrňavý člověk jako ty ho začíná ohrožovat.

90–99 BODŮ: Áres tě již vidí jako seriózní hrozbu a důstojného protivníka.

100–109 BODŮ: Právě jsi rozzlobil boha války, připrav se na jeho pomstu!

110–119 BODŮ: Áres přísahá, že se ti za tvoji opovážlivost pomstí všemi možnými prostředky.

120–129 BODŮ: Vyhrál jsi krvavou bitvu, ale zatím ne celou válku. Áres se nenechá tak snadno pokořit.

130 BODŮ A VÍCE: Sám bůh války před tebou pokleká, protože se nemůže rovnat tvé lstivosti a strategickému umění!