

PACO YÁÑEZ

EDU VALLS

# Satori

PRAVIDLA



# SATORI

## 1. ÚVODEM

Satori je japonský termín pro osvícení: stav myslí, ve kterém existujete pouze v přítomnosti; minulost a budoucnost se rozplynou a vytvoří jasnost myšlení skrze transcenenci.

Ve hře Satori soutěží hráči o postup na své duchovní cestě. Musí vést věřící k různým oltářům, k meditaci a modlitbám, stejně jako mnichy k horám, kde hledají moudrost a osvícení, nebo pomáhat architektovi při stavbě Velké pagody.

Na konci hry bude vítězem ten, kdo si vybral nejlepší cestu k Satori, jak je znázorněno na stupnici bodů.

## 2. KOMPONENTY

### Hlavní komponenty

- 1 Herní plán
- 1 Velká hora
- 1** 1 Architekt
- 2** 6 Žetonů pagody
- 3** 1 Sōrin (špička pagody)
- 4** 4 Žetony bodů Sōrin
- 5** 36 Žetonů meditace (první éra)
- 6** 24 Žetonů meditace (druhá éra)
- 7** 3 Žetony Hikari
- 8** 3 Žetony neutrální kadidelnice Jokoro

- 9** 7 Žetonů nákladů kadidelnice Jokoro
- 10** 3 Žetony zrušených nákladů Jokoro
- 11** 15 Žetonů oltářů
- 12** 16 Žetonů dekorací oltářů
- 13** 15 Figurek věřících, 5 pro každou barvu
- 14** 6 Počátečních žetonů
- 15** 12 Žetonů smaragdů
- 16** 20 Žetonů kamenů
- 17** 20 Žetonů dřeva
- 18** 30 Mincí
- 19** 5 Žetonů amuletů
- 1 Sáček

### Komponenty každého hráče (čtyři barvy)



- 1** 3 Mniši
- 2** 6 Kadidelnice Jokoro
- 3** 3 Žetony sekt
- 4** 1 Ukažatel na obětní stupnici
- 5** 1 Ukažatel ruky pro modlitební mlýnky
- 6** 1 Ukažatel na stupnici kadidelnice
- 7** 1 Ukažatel na stupnici bodů
- 8** 2 Zvony
- 9** 1 Žeton +40





### 3. PŘÍPRAVA HRY

#### Základní příprava

- Umístěte desku s Velkou horou doprostřed stolu (bez květin na horách).
- Do sáčku vložte 3/4/5 figurky věřících každé barvy pro hru s 2/3/4 hráči. Poté náhodně vytáhněte tři figurky věřících pro každého hráče a umístěte je na Sanmon (vchodové dveře do chrámu).
- Umístěte Architekta vedle první úrovně pagody.
- Zamíchejte šest žetonů úrovní pagody obrázkem dolů a náhodně jich vyberte pět, umístěte jeden na každé pole pro úroveň pagody. Zbývající žetony vraťte zpět do krabice.
- Umístěte žeton Sōrin nad pagodu na část, která ještě nebyla postavena. Zamíchejte čtyři žetony bodování Sōrin a náhodně vyberte jeden. Umístěte ho vedle žetonu Sōrin.

**E** Vezměte žetony nákladů Jokoro a přidejte 0/3/1 žeton(ů/y) zrušených nákladů Jokoro pro 2/3/4 hráče. Zamíchejte je dohromady a položte je obrázkem dolů jako dobírací balíček na jednu stranu desky. Nepoužité žetony zrušených nákladů Jokoro vratte zpět do krabice. Umístěte 0/3/1 neutrální žetony Jokoro vedle desky pro 2/3/4 hráče.

**7** Zamíchejte žetony oltářů a položte je na hromadu obrázkem dolů vedle hrací desky. Náhodně vyberte tři žetony a umístěte je na tři místa pro stavbu oltářů.

**8** Zamíchejte žetony dekorace oltáře a položte je obrázkem dolů do hromady na straně desky. Umístěte tři žetony, vybrané náhodně, na pole dekorací. Pokud jsou všechny tři identické, vratte je zpět do hromady, zamíchejte je a znova vyberte tři nové.

- 9**) Umístěte zdroje do dosahu všech hráčů (mince, kámen, dřevo a smaragdy).
- 10**) Rozdělte žetony meditace podle éry a zamíchejte každou hromadu, abyste vytvořili dva samostatné dobírací balíčky na straně desky. Vyberte dvanáct žetonů z hromady první éry a umístěte je na dvanáct prostranství hor.
- 11**) Umístěte žetony Hikari, jeden na každý z nejvyšších polí (ze čtyř dostupných polí) na každé hoře.
- 12**) Zamíchejte počáteční žetony a vyberte stejný počet žetonů, kolik je hráčů, plus jeden další žeton, umístěte je obrázkem nahoru na stůl. Zbývající vrátěte zpět do krabice.
- Každý hráč na začátku dostane:**
- 13**) Jeden náhodně vybraný žeton amuletu, který není odhalen ostatním hráčům. Ostatní žetony amuletů vrátěte zpět do krabice.
- 14**) Tři mnichy, pět kadidelnic Jokoro a dva zvony odpovídající barvě hráče, které umístí na stůl před sebe jako svou osobní rezervu. Každý hráč umístí svou šestou kadidelnici Jokoro na odpovídající pole pro kadidelnice Jokoro na stupnici oběti na desce.
- 15**) Tři žetony sekty umístěte do oblasti staveniště na desce.
- 16**) Jeden ukazatel bodů Satori umístěte na pozici 5 na bodovací stupničce.
- 17**) Jeden ukazatel ruky umístěte na střechu modlitebních mlýnků.
- 18**) Jeden ukazatel stupnice oběti umístěte na první pole stupnice oběti (pole u základny stupnice s ikonou).
- 19**) Jeden ukazatel stupnice kadidla umístěte na pole 0 stupnice kadidla (u základny Velkého Jokora).
- 20**) Náhodně zvolte začínajícího hráče a umístěte jeden z jeho zvonů na první pole stupnice pořadí tahů na levé straně. Poté ostatní hráči umístí své zvony na stejnou stupnici.
- 21**) Začínající hráč a další hráči postupují ve stanoveném pořadí, každý hráč vybere jeden počáteční žeton a obdrží uvedené zdroje a bonusy. Poté vrátí počáteční žetony zpět do krabice. Následně proti směru stanoveného pořadí, každý hráč umístí jednoho mnicha na jakékoli dostupné místo na kterékoli z hor. Nepoužitý počáteční žeton se vrátí zpět do krabice. Tímto způsobem začínající hráč jako první vybere počáteční žeton a jako poslední umístí mnicha.
- 22**) Umístěte žetony "+40 SP" vedle desky.

#### Příklad

Petra (modrá) si vybere počáteční žeton s obrázkem 1 dřeva, 1 kamene a 1 kadidla. Vezme si tyto první dva zdroje z obecné rezervy a přesune ukazatel na stupnici kadidla na pole 1.

## 4. PRŮBĚH HRY

Hra se skládá ze pěti kol. V každém kole začínající hráč a následující hráči postupují ve stanoveném pořadí na stupnici pořadí tahů. Každý hráč provede tři tahy a kolo skončí.

**Placení zdrojů:** Pokud je řečeno, že je třeba zaplatit zdroje, hráč je odevzdá z osobní rezervy do společné rezervy. Pokud je řečeno, že musí zaplatit kadidlo, provede to posunutím ukazatele na stupnici kadidla dolů o počet pozic odpovídající počtu kadiel, které je třeba zaplatit.



Nejvyšší pozice na stupnici kadidla je tři. Pokud hráč získá více, přebytečná kadidla přijdou vniveč.

Zdroje ve hře jsou konečné. Pokud v nějakém okamžiku zdroj není k dispozici v obecné rezervě, hráči zdroj nezískají.

**Body Satori:** Posuňte svůj ukazatel bodů Satori na stupnici bodů pokaždé, když získáte body Satori (odtud dále označované jako SP).



## 5. TAH HRÁČE



Během svého tahu umístěte figurku věřícího na jeden z oltářů na hlavní desce, abyste získali zdroje a využili akce. Navíc kdykoli během svého tahu (viz později) můžete utratit jedno kadidlo a využít další jednotlivé akce modlitebních mlýnků.

### 5.1. Umístění věřících na oltář

Vyberte věřícího, který je k dispozici na Sanmonu (vchodové dveře do chrámu), a umístěte ho na jeden z oltářů (který je prázdný nebo je obsazen jiným věřícím) na hlavní desce nebo na oltáři pro dobročinnost (viz později). Počet věřících na jednom oltáři není omezen.

Akce na hlavním oltáři na hlavní desce můžete využít v libovolném pořadí, s ohledem na následující:

- Pokud je barva věřícího odlišná od barvy oltáře (viz obrázek), využijte akce pouze na jedné straně oltáře, buď vlevo nebo vpravo. Akce na vybrané straně využijte v libovolném pořadí. Pokud je to možné, posuňte ukazatel stupnice obětí tohoto hráče o jedno políčko vpřed (viz stupnice obětí).

Příklad

Petra umístí šedého věřícího na oranžový oltář. Musí si vybrat, zda využije akci z levé nebo pravé strany.



- Pokud se barva věřícího shoduje s barvou oltáře, využijte co nejvíce akcí na obou stranách nebo na libovolné straně oltáře v libovolném pořadí. Pokud je to možné, posuňte značku na stupnici obětí tohoto hráče o dvě políčka vpřed (viz stupnice obětí).

Příklad

Karel umístí šedého věřícího na šedý oltář. Může využít akce na obou stranách oltáře v libovolném pořadí.



### Stupnice obětí

Posuňte svůj ukazatel na stupnici obětí, když jakýkoli hráč, včetně vás samotného, umístí věřícího na kterýkoli z vašich oltářů obsazených kadidelnicí Jokoro:

1. Pokud je barva věřícího odlišná od barvy oltáře, posuňte se o jedno pole na stupnici obětí.
2. Pokud je barva věřícího stejná jako barva oltáře, posuňte se o dvě pole na stupnici obětí.

Příklad

(1) Karel umístí věřícího stejně barvy na jeden z oltářů Petry (modrá). Karel využije akce na obou stranách oltáře a Petra (modrá) postoupí o dvě pole na stupnici obětí (2).



## 5.2. Zaplatit jedno kadidlo za modlitební mlýnek

Kdykoli během svého tahu můžete maximálně jednou zaplatit jedno kadidlo, abyste využili dodatečnou akci z modlitebních mlýnků. Vezměte si ukazatel ruky odpovídající vaší barvě a umístěte ho na modlitební mlýnek podle vašeho výběru. Pokud je tento mlýnek již obsazen ukazatelem ruky jiného hráče, odeberte ukazatel ruky druhého hráče a umístěte ho na střechu modlitebních mlýnků. Hráč nemůže využít akci modlitebního mlýnku, když na začátku svého tahu je jeho vlastní ukazatel ruky již na modlitebním mlýnku.

Akce modlitebních mlýnků jsou dále vysvětleny v akcích oltářů.

### Příklad

Petra (modrá) chce provést akci získání dřeva na modlitebních mlýncích, ale nemůže to udělat, protože její ukazatel ruky je již umístěn na této akci. Místo toho se rozhodne získat kámen. Jelikož je tento modlitební mlýnek již obsazen, Petra odeberete ukazatel ruky druhého hráče, aby ho mohla nahradit svým a získá kámen.



## 6. AKCE OLTÁŘŮ

Některé z akcí na oltářích poskytují zdroje rovnou, jiné vám umožňují využít akce a další vám umožňují vyměnit zdroje za jiné zdroje, akce nebo bonusy.

### 6.1. Získání zdrojů



**Dřevo:** Získejte uvedený počet dřeva z obecné rezervy.



**Kámen:** Získejte uvedený počet kamene z obecné rezervy.



**Mince:** Získejte uvedený počet mincí z obecné rezervy.



**Kandidlo:** Posuňte ukazatel na stupnici kadidla o počet uvedených poliček nahoru. Pokud už jste na nejvyšší úrovni, nedostanete další kadidlo.



**Smaragdy:** Získejte uvedený počet smaragdů z obecné rezervy.



### Příklad

Pro získání 1 smaragdu na tomto oltáři musí Petra utratit 1 minci a další 2 zdroje, volit mezi dřevem a kamenem, v libovolné kombinaci.



### 6.3. Akce



#### Stavba nového oltáře

Vyberte jeden z oltářů dostupných v **oblasti staveniště** na desce a **zaplaťte náklady uvedené vlevo** (2 mince, 2 dřeva nebo 2 kameny) **plus počet žetonů meditace, pokud to je třeba** (0/1/2 žetonů meditace na stavbu prvního, druhého nebo třetího oltáře).

Poté umístěte oltář na jedno z dostupných míst pro nový oltář nebo nahraďte základní oltář vytiskněný na desce (pokud není zvýrazněn žlutě). Poté si vyberte jeden z dostupných žetonů dekorace oltáře na desce a umístěte ji do přiděleného pole oltáře, kterou jste právě postavili. Umístěte jeden ze svých žetonů sekty na střechu oltáře, který jste právě postavili.



Pokud chcete nahradit základní oltář, musíte zaplatit dodatečnou cenu jednoho kadidla. Můžete nahradit základní oltář pouze oltářem stejné barvy.  
Počet dostupných polí pro oltáře závisí na počtu hráčů. Během hry můžete postavit maximálně tři oltáře na osobu.



Takto označená pole jsou k dispozici pouze pro hru se 3mi až 4mi hráči.



Takto označená pole jsou k dispozici pouze pro hru se 4mi hráči.

Jakmile je oltář postaven, můžete použít akce na libovolné straně (na pravé nebo na levé straně) právě postaveného oltáře.

#### Příklad

Karel staví oranžový oltář na základní oranžový oltář vytiskněný na herním plánu (1). Zaplatí jeho cenu (2 dřeva) a umístí žeton dekorace oltáře (2). Poté na oltář umístí svůj žeton sekty a protože je to jeho druhý oltář, odhadí z osobní rezervy žeton meditace (3). Navíc musí zaplatit 1 kadidlo, protože staví oltář na základní oltář na plánu (3). Nyní může Karel provést akce na levé nebo pravé straně oltáře podle své volby. Zvolí si pravou stranu a získá 1 kadidlo. (Nezapomeňte, že nový oltář a základní oltář musí být stejné barvy).





## Umístění Jokoro (kandidelnice)

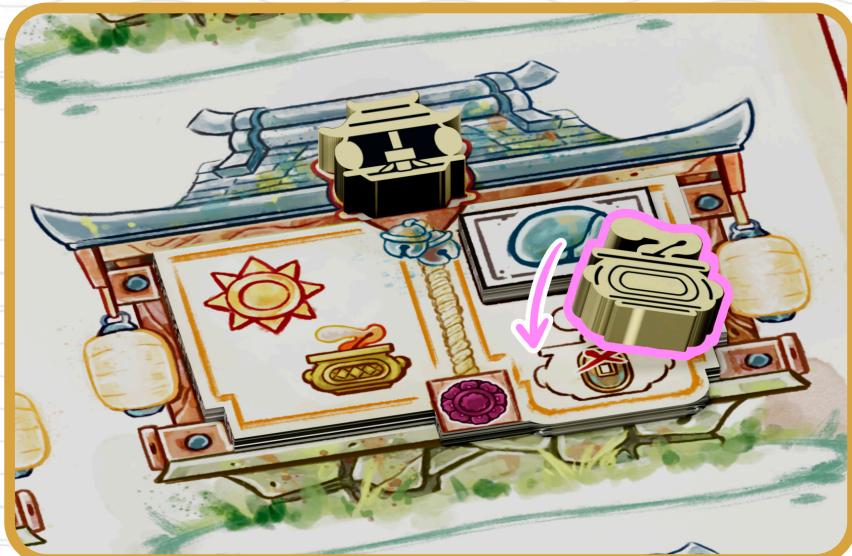
Umístěte Jokoro na jeden z vašich oltářů nebo na pagodu.

### Umístění Jokoro na oltář

Chcete-li umístit Jokoro na jeden z vašich oltářů, zaplaťte uvedenou cenu a poté ji umístěte na přidělené pole oltáře.

Příklad

Karel zaplatí 1 minci a umístí Jokoro na jeho oltář.

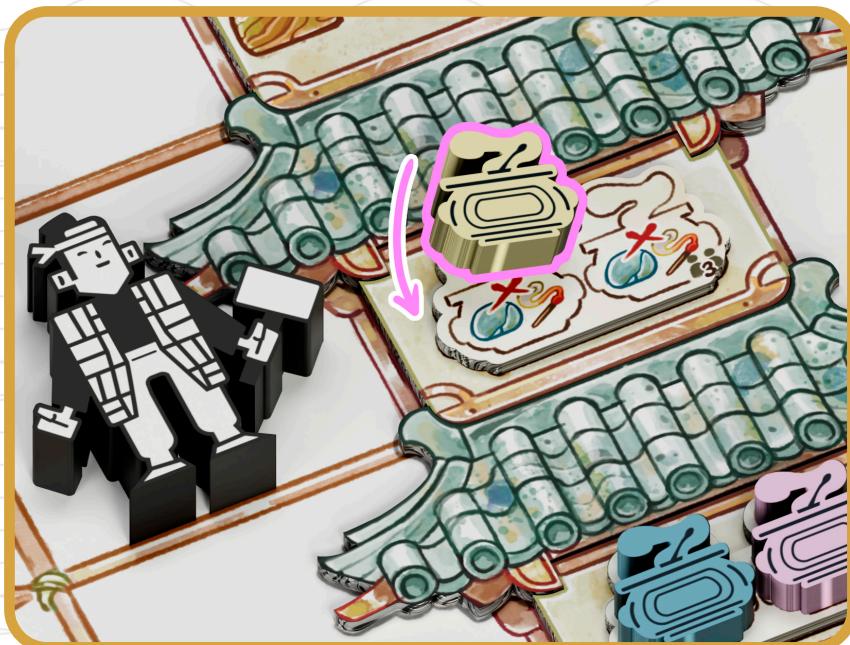


## Umístění Jokoro na pagodu

Chcete-li umístit Jokoro na pagodě, zaplaťte uvedenou cenu a poté ji umístěte na prázdné místo na žetonu nákladů na Jokoro na úrovni pagody (žeton úrovně pagody musí být již postaven, viz později).

Příklad

Karel zaplatí 1 kámen a 1 kandidlo za umístění Jokora na pagodě.



**Jokorové na pagodě se používají k bodování na konci hry, stejně jako Jokorové na oltářích, které vám navíc umožňují postoupit na stupnici oběti.** Pro další podrobnosti se podívejte na sekci "Konec hry".



## Stavba na pagodě

Můžete přispět k postavení pagody tím, že postavíte úroveň nebo střechu. V rámci jedné akce můžete postavit pouze jednu položku. Není dovoleno stavět nad úrovní, kde se nachází Architekt, pouze na jeho úrovni nebo níže.

### Stavba úrovně

Zaplaťte uvedenou cenu na žeton úrovně pagody a získejte odpovídající body Satori. Poté otočte žeton úrovně pagody, vezměte žeton nákladů na Jokoro z balíčku a umístěte jej na postavenou úroveň. Každý z těchto žetonů má pro hry pro 3 a 4 hráče dvě místa pro stavbu Jokoro. Při hředvou hráčů nebo ve variantě pro jednoho hráče je k dispozici pouze jedno místo pro Jokoro na těchto žetonech.

Pokud je vytažen žeton zrušených nákladů Jokoro (což je možné pouze ve hře pro 3 a 4 hráče), vezměte nový žeton nákladů Jokoro a umístěte neutrální Jokoro na jedno z dostupných míst na novém žetonu.

Pokud je při odhalení nového žetonu nákladů Jokoro odhalen další žeton zrušených nákladů Jokoro, umístěte jej na úroveň se dvěma žetony neutrálních Jokoro.

Místa s žetony neutrálních Jokoro nejsou k dispozici pro hráče k umístění svých Jokoro.



#### Příklad

(1) Petra postaví první úroveň pagody, zaplatí 1 smaragd, 1 kámen a 1 dřevo a získá 5 bodů Satori. Poté otočí žeton úrovně pagody a vezme z balíčku žeton nákladů Jokoro. (2) Pokud je to žeton zrušených nákladů Jokoro, vezme nový žeton (3) a umístí jej na úroveň pagody. Umístí žeton neutrálního Jokora na jedno z dostupných polí.

#### Stavba střechy

Zaplaťte náklady uvedené na poli pro střechu pagody vytištěném na desce a získejte odpovídající body Satori. Nyní umístěte jeden ze svých žetonů meditace z vaší osobní rezervy na pole pro střechu pagody. Nemůžete postavit střechu, pokud nemáte žádný žeton meditace ve své rezervě.

#### Příklad

Karel postaví střechu na třetí úrovni pagody, zaplatí 3 mince a získá 3 body Satori. Poté umístí jeden ze svých žetonů meditace z jeho osobní rezervy na odpovídající pole pro střechu pagody.



#### Stavba Sōrin

V pátém kole je možné postavit Sōrin. Stavební náklady pro Sōrin jsou 1 mince, 1 dřevo, 1 kámen, 1 kadidlo a musíte zahodit jeden žeton meditace z vaší rezervy. Zaplaťte náklady a otočte žeton Sōrin. Poté si vezměte žeton bodů Sōrin, který se bude počítat do vašich bodů na konci hry. Umístěte žeton nákladů Jokoro nad Sōrin stejným způsobem jako při stavbě úrovně pagody.

#### Příklad

Petra postaví Sōrin, zaplatí jeho náklady a zahodí jeden žeton meditace. Poté vezme žeton bodů Sōrin a umístí jej na svou herní plochu pro závěrečné bodování.





## Meditace

Umístěte jednoho ze svých dostupných mnichů na prázdné pole v horách, tedy pole, které není obsazeno jiným mnichem nebo žetonem Hikari. Pokud nemáte k dispozici žádné mnichy, můžete přesunout jednoho, kterého jste již umístili v horách, na jiné volné pole v kterékoli z hor.



## Hikari

*Přesuňte slunce, aby osvítilo mnichy a oni dosáhli Satori.*

Každá ikona Hikari vám umožňuje posunout žeton Hikari o jedno pole ve směru nebo proti směru hodinových ručiček na jedné z hor podle vašeho výběru. Nemůžete dokončit svůj tah, pokud je žeton Hikari na mnichovi jiného hráče.

Když je Hikari nad jedním z vašich mnichů, vezměte odpovídající žeton meditace a umístěte ho na svou herní plochu. Poté můžete použít žeton meditace. Můžete použít všechny nebo část z nich, v libovolném pořadí, podle svého výběru nebo dokonce zvolit, že nepoužijete žádnou z akcí nebo efektů. Pokud ve svém tahu získáte více než jeden žeton meditace, použijte akce a efekty na žetonu v libovolném pořadí, které si vyberete, ale musíte použít první žeton před použitím jakékoli dalšího. První žeton otočte, aby naznačil, že byla použit, a poté použijte další žetony v pořadí, jak jste je dostali.

Po použití žetonu meditace umístěte osvíceného mnicha na slunce vytištěné na desce, abyste naznačili, že byl osvícen. Žeton Hikari zůstává na místě, kde byl mnich osvícen.



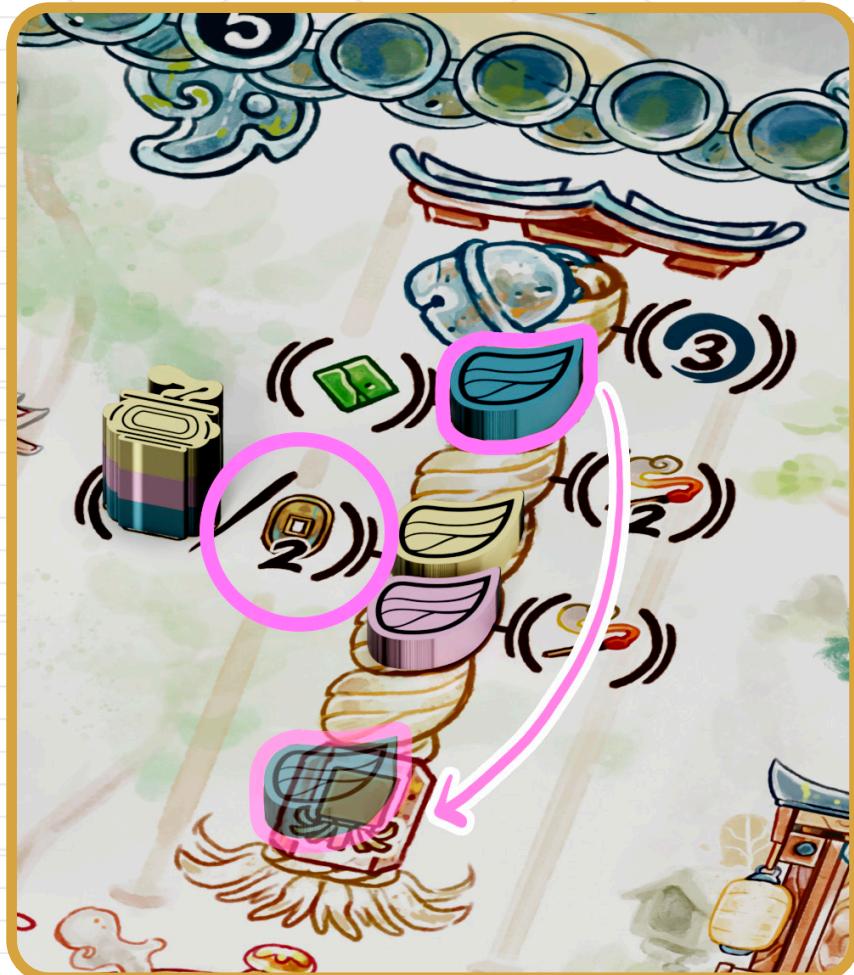
### Příklad

(1) Karel umístí šedého věřícího na oranžový oltář a vybere akci, která mu umožní provést dva pohyby Hikari. Karel přesune Hikari o dvě pole, přejede přes mnicha od Petry, dokud nedojde ke svému mnichovi (2), který se stává osvíceným. Karel použije žeton meditace a vezme 2 kameny a 2 dřeva. Poté umístí svého osvíceného mnicha na slunce vytištěné na desce. Pak Karel přidá žeton meditace do své rezervy, s akcemi obrácenými dolů.



## Nárok na oběti

Vezměte si jednu z odměn na stupnici obětí, která odpovídá buď místu, kde je umístěna váš ukazatel nebo kteroukoli z nižších polí. Vratte svůj ukazatel na stupnici obětí na výchozí místo.



### Příklad

Petra se rozhodne nárokovat oběti. Může si vzít smaragd, ale v tomto případě, protože se jí to hodí, se rozhodne vzít si dvě mince. Následně vrátí svůj ukazatel na stupnici oběti na první místo (to, které má ikonu).

Na třetím poli stupnice obětí můžete vybírat mezi dvěma odměnami: buď si vezmete dvě mince nebo odenmknete svůj šestý Jokoro. Pokud si vyberete druhou možnost, vezměte Jokoro vaší barvy z třetího pole stupnice oběti na herní desce a umístěte ho do své herní oblasti. Nyní máte tento šestý Jokoro k dispozici.



## Obětní oltář

Umístěte věřícího na obětní oltář a proveděte jednu z následujících možností:

### Pomodlete se

Umístěte svůj druhý zvonek na první dostupné místo zleva na pravé straně stupnice pořadí tahů. Poté si vezměte 1 kadidlo nebo využijte sbírku. Pokud si přejete, můžete také nárokovat oběti (viz "Nárok na oběti" vlevo).

Pokud se rozhodnete pro sbírku, vezměte 2/3/4 mince podle toho, kolik je na oltáři věřících různých barev.

### Příklad

(1) Karel umisťuje šedého věřícího na obětní oltář, aby se pomodlil. Umístí svůj druhý zvonek na první dostupné pole (začínající zleva doprava) na stupnici pořadí tahů (2). Poté, když jsou na oltáři věřící dvou různých barev (šedá a oranžová), vezme 3 mince a rozhodne se nepřevzít oběti, protože si přeje ponechat svůj ukazatel na stupnici obětí tam, kde je, aby později obdržel lepší odměny.



## Kontrola staveniště

Využití akcí na levé straně jednoho z oltářů dostupných na staveništi.

### Příklad

Petra umístí oranžového věřícího na obětní oltář, aby se pomodlila. Proto si vybere akce na levé straně jednoho z oltářů.

## 7. KONEC KOLA



Když všichni hráči dokončili své tři tahy v kole, provedte následující kroky. Na konci pátého kola tuto fázi neprovádějte, ale přejděte přímo na konec hry.



### 7.1. Odehraje amulety

Pouze na konci třetího kola: Okamžitě po dokončení třetího kola si hráči mohou vybrat, zda chtějí hrát svůj amulet. V případě, že hráč nebo hráči splní požadavky žetonu amuletu, obdrží bonus uvedený vedle ikony Architekta na žetonu amuletu. Nechte žeton amuletu vedle hrací desky pro konečné bodování. Pokud se hráč rozhodne, že žeton amuletu nezahráje, nikdo nemůže uplatnit bonus pro tento žeton.

**Žetony amuletu jsou označeny číslem** a musí být použity vzestupně, začínajíc s nejnižším číslem (viz PŘÍLOHA I).



### 7.2. Úklid

a. Odstraňte žetony oltářů a dekorací, které zůstávají na staveništi a nahraďte je novými z hromady. Pokud jsou

všechny tři žetony dekorace identické, vratte je zpět do hromady, zamíchejte je a vyberte nové tři.

b. Vratte ukazatele rukou na střechu modlitebních mlýnků.

c. Vyplňte prázdné pole na horách novými žetony meditace. Použijte žetony meditace z první éry po prvním a druhém kole. Po třetím kole odeberte všechny žetony meditace, kde nejsou žádní mniši, a znova vyplňte všechny prázdné prostory žetony meditace z druhé éry. Od tohoto okamžiku používejte žetony meditace z druhé éry (po kolech 3 a 4).

Žetony meditace z první éry na horách, kde jsou mniši na konci třetího kola, zůstávají ve hře, dokud je hráč nevezme tím, že osvití mnichy na této hoře.

d. Vratte všechny věřící zpět do sáčku. Ze sáčku vylosujte 3 věřící pro každého hráče a umístěte je na Sanmon.

e. Posuňte Architekta o jedno poličko nahoru na stupnici kol.

f. Aktualizujte pořadí tahů: Seřaďte zvonky na levé straně podle pořadí na pravé straně. Poté umístěte zvonky zbývajících hráčů tak, aby bylo zachováno stejné relativní pořadí tahů. Vratte zpět do hráckých oblastí veškeré zvonky z pravé strany.



### 7.3. Ztráta bodů



Hráči bez kadidla (s jejich značkou na stupnici kadidla na základně Velkého jokora na desce) ztratí jeden SP.

### 7.4. Nárok na oběti



Následující nové pořadí tahů mohou hráči změnit jednou z odměn na stupnici obětí, odpovídající buď místu, kde je jejich ukazatel umístěn, nebo kterémukoli z prostorů pod nimi. Hráči, kteří se rozhodnou tak učinit, si vrátí jejich ukazatele na stupnici obětí zpět na počáteční místo (s ikonou).

### 7.5. Udržení mnichů



Hráči musí platit jedno kadidlo za každého mnicha, kterého mají v horách. Mohou se rozhodnout neplatit a vrátit mnicha z hory do své osobní rezervy. Vezměte mnichy ze slunce a vraťte je do osobní rezervy každého hráče.

### 7.6. Výměna žetonů meditace



Podle nového pořadí tahů, hráči si mohou zvolit možnost výměny žetonů meditace za suroviny (maximálně 3 žetony). Dva žetony lze vyměnit za jedno kadidlo, jednotlivé žetony lze vyměnit za jednu minci za žeton.

Nové kolo začíná hráčem, který je první na stupnici pořadí tahů, a pokračuje podle pořadí uvedeného na tomto řádku.

## 8. KONEC HRY

Hra končí po pátém kole. V tomto okamžiku postupujte podle následujících kroků pro výpočet skóre. Pamatujte, že po pátém kole nenásleduje konec kola.



### 8.1. Body za amulety



Ti hráči, kteří po třetím kole nehráli žetony amuletu, mohou tak nyní učinit. Hráč nebo hráči, kteří splňují podmínky každého žetonu amuletu, obdrží 2 SP, jak je uvedeno vedle lucerny na žetonu. Amulety, které byly odehrány na konci třetího kola, jsou nyní také započteny (pouze část s lucernou, která poskytuje 2 SP).

Pamatujte, že žetony obsahují číslo a musí být použity v rostoucím pořadí, začínaje nejnižším číslem.



### 8.2. Body za Jokoro na pagodě

Každý hráč obdrží množství SP jako násobek počtu svých Jokoro na pagodě krát počet postavených střech na pagodě.

*Příklad*

Petra obdrží 15 SP za své 3 Jokoro na pagodě s pěti střechami.



### 8.3. Body za Jokoro na oltářích

Každý hráč obdrží množství SP spočítané jako násobek počtu svých Jokoro na jeho oltářích krát počet různobarevných oltářů, které vlastní.



### 8.4. Body za nepoužité zdroje

Každý hráč získá 1 SP za každých pět nepoužitých zdrojů a meditačních žetonů (mince, dřevo, kámen, meditační žeton).



### 8.5. Body za nepoužité smaragdy

Každý smaragd poskytuje 1 SP.

### 8.6. Body za Sōrin

(Viz PŘÍLOHA II).

### 8.7. Ztráta bodů

Hráči bez kadidla (jejich ukazatel je na začátku stupnice) ztrácejí jeden SP.

Hráč s nejvyšším počtem SP je vítěz. V případě remízy vyhrává hráč s nejvíce kadidly. Pokud je stále remíza, vyhrává hráč, který je dále na stupnici obětí. Pokud je stále remíza, hráči si vítězství rozdělí.

Pokud dosáhnete konce bodovací stupnice, vezměte si žeton +40 SP a pokračujte ve počítání SP od startovního pole na bodovací stupnici.

## 9. SÓLO VARIANTA

V tomto režimu se utkáte s Hasekurou Tsunenagou, automatem. Chcete-li hrát sólovou variantu hry Satori, postupujte podle níže uvedených změn.

*Hasekura Tsunenaga byl japonský samuraj, který v 15. století poskytoval své služby daimjóovi ze Sendai. Cestoval po celém světě, včetně Mexika, Venezuely a Španělska. Nechal se pokrýt a v Coria del Rio (Sevilla) založil japonskou kolonii, jejíž kořeny jsou v této provincii dodnes patrné díky přítomnosti příjmení „Japón“ (Japonsko).*

## 9.1. Příprava hry

1.- Použijte stranu desky pro sólovou hru a stranu Velké hory pro sólovou hru (s květinami v horách).

2.- Vraťte své dva zvonky do krabice: v sólo variantě se nepoužívají.

3.- Vyložte ostatní komponenty stejným způsobem jako v normální hře (žetony sekty, ukazatel na stupnici obětí, ukazatel na stupnici kandidelnice, ukazatel ruky na stupnici modlitebních mlýnků a ukazatel bodů Satori SP). Umístěte své 3 mnichy a 5 Jokoro na hrací plochu, přičemž šesté Jokoro umístěte obvyklým způsobem na poličko 3 stupnice oběti.

4.- Přiřaďte sadu figurek automatu, umístěte jeho ukazatel bodů SP na poličko 5 stupnice SP, jeho ukazatel na stupnici kandidelnice na poličko 0 a 5 Jokoro do zásoby automatu na jeho hrací plochu. Do krabice vrátěte: jeho dva zvony, jeho ruku pro stupnici modlitebních mlýnků, jeho ukazatel na stupnici obětin, jeho žetony sekty a jeho mnichy. Aby to odpovídalo informacím na hrací desce, doporučujeme použít pro automat modrou sadu.

5.- Do sáčku vložte 3 věřící od každé barvy. Poté si z pytlíku náhodně vylosujte 3 věřící a umístěte je na Sanmon.

6.- Připravte si ostatní herní komponenty stejným způsobem jako pro běžnou hru Satori (dekorační žetony oltářů, žetony oltářů, meditační žetony).

7.- Žetony amuletů nechte v krabici, v sólo variantě se nepoužijí.

8.- Vyjměte dva startovní žetony

## 9.2. Začátek hry

Vyberte si jednu ze dvou startovních destiček a poté umístěte jednoho ze svých mnichů na libovolné pole na Velké hoře. Automat začíná hru bez počátečních zdrojů.

## 9.3. Jedinečné aspekty sólo varianty

Oltáře můžete stavět pouze na místech pro základní oltáře. Jako obvykle nelze stavět oltáře na žlutě označená pole oltářů. Nezapomeňte, že chcete-li stavět na místě základního oltáře, musíte postavit oltář stejné barvy a zaplatit 1 kandidlo.

## 9.4. Tvůj tah



Proveďte svůj tah stejným způsobem jako při běžné hře Satori a poté udělte odměny automatu.

Pokud má věřící, kterého jste použili, jinou barvu než oltář, obdrží automat odměnu uvedenou v lucerně vedle oltáře.



Pokud má věřící stejnou barvu jako oltář, automat nedostane žádnou odměnu.

Po dokončení vašeho tahu a udělení odměn automatu následuje jeho protitah.

## 9.5. Protitah automatu



Vezměte si z pytlíku věřícího a položte ho na druhý oltář stejné barvy, který jste navštívili (pokud jste navštívili obětní oltář, v tom případě se podívejte na obětní oltář níže).

- Pokud má věřící **jinou barvu** než **daný oltář**, obdrží automat odměnu uvedenou v lucerně **vedle oltáře**.
- Pokud má věřící **stejnou barvu** jako **daný oltář**, obdrží automat jak odměnu uvedenou v lucerně **vedle tohoto oltáře**, tak i odměnu uvedenou v lucerně **vedle jiného oltáře stejné barvy**.

**Poznámka:** V jednom tahu může automat získat až tři odměny: jednu umístěním svého věřícího, pokud nemá stejnou barvu jako daný oltář a další dvě vylosováním věřícího z pytlíku prostřednictvím reakce automatu, pokud má stejnou barvu jako oltář.

## 9.6. Odměny automatu

Udělte odměny automatu, jak je uvedeno níže. V případě, že jsou odměny různorodé, udělte tu, která je pro automat nejvhodnější.

Pokud automat nemůže získat odměnu, získá odměnu z jiného oltáře stejné barvy.



**Mince:** Vezměte minci ze zásoby a umístěte ji do osobní zásoby automatu.



**Kandidlo:** Posuňte ukazatel automatu na stupnici kandidelnice výše. Pokud je již na vrcholu stupnice, získá automat odměnu z druhého oltáře stejné barvy (Mince).



**Hikari:** posuňte na první volné místo ve směru hodinových ručiček žeton hikari na Velké hoře podle barvy umístěného věřícího. Vezměte odpovídající meditační žeton pro tuto horu a položte ji do rezervy automatu.



**Umístění Jokoro:** Na první volné místo umístěte jedno z Jokoro automatu, přičemž začněte od spodní části pagody.

Neumisťujte Jokoro, pokud není k dispozici žádné volné místo. V takovém případě udělte odměnu z druhého oltáře stejné barvy (Hikari).



**Stavba na pagodě:** Automat staví na prvním volném místě na pagodě zdola nahoru, ať už staví patro nebo střechu. Automat na stavbu pagody neutrácí žádné zdroje, prostě staví a získává příslušné body.

Pozici Architekta je třeba zohlednit obvyklým způsobem. Pokud na úrovni Architekta nebo pod ní nejsou žádná volná místa, nemůže automat stavět. V takovém případě udělte odměnu z jiného oltáře stejně barvy (Hikari).

V případě stavby patra otočte destičku patra pagody a obvyklým způsobem vylosujte destičku nákladů Jokoro. Automat obdrží odpovídající body.

V případě stavby střechy může automat stavět pouze tehdy, má-li v zásobě žeton meditace. Automat pak obdrží odpovídající body.

### 9.7. Obětní oltář: protitah automatu

Při návštěvě obětního oltáře automat nedostane odměnu. Místo toho jako reakci automatu vytáhněte z pytlíku věřícího a umístěte ho na obětní oltář. Po umístění věřícího na oltář si automat vezme sbírku obvyklým způsobem. Pokud jsou po umístění věřícího na oltáři věřící 1/2/3 různých barev, obdrží automat 2/3/4 mincí.

### 9.8. Automat: Konec tahu

Pouze pro automat, na konci každého kola, s výjimkou pátého kola:



1.- Pokud se automat nachází na políčku 0 stupnice kadidelnice, je potrestán -1 SP obvyklým způsobem.

2.- Každou surovinu (minci nebo kadidlo) vymění za 1 SP a tyto suroviny vrátí do společné zásoby. Umístěte jeho značku stupnice kadidelnice na políčko 0.

3.- Posuňte automat o tolik políček na dráze bodů Satori, kolik má automat v zásobě žetonů meditace. Tyto žetony neodhadzujte. V průběhu hry bude automat v každém kole sbírat další žetony a postupovat o další body.

### 9.9. Konec tahu



Konec kola je pro hráče stejný jako u běžné hry Satori. Další kolo začíná se 3mi věřícími na Sanmonu.

### 9.10. Automat: Konec hry

Konec hry se, stejně jako u běžné hry Satori, řeší po skončení pátého kola (bez řešení konce kola v pátém kole).

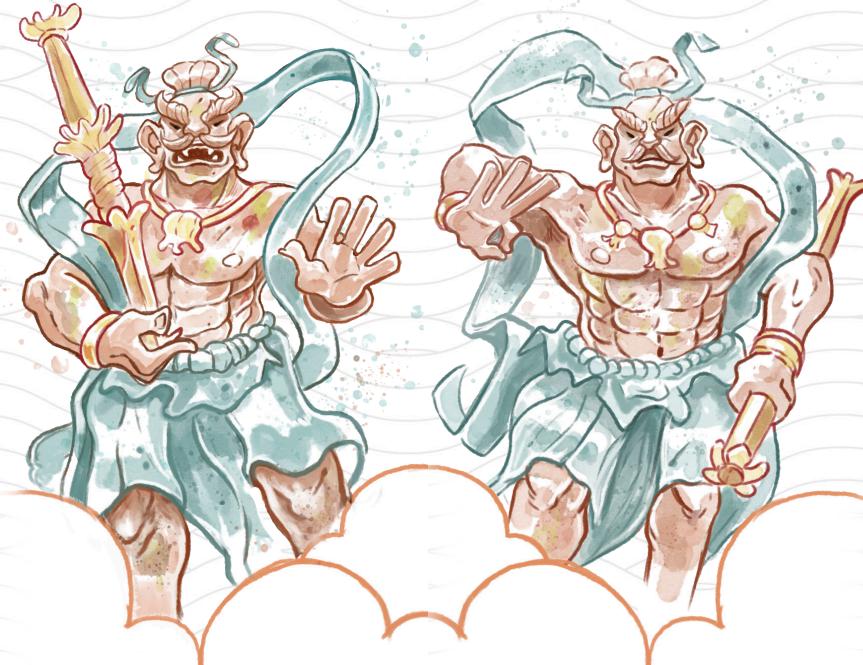
Vyrešte bodování obvyklým způsobem podle všech kroků v části „Konec hry“, kromě kroku odpovídajícího amuletům (viz 8.1).



Na konci kola obdrží automat své body jako obvykle (viz „Automat: Konec kola“). Navíc získá body za své Jokoro na pagodě obvyklým způsobem (viz 8.2).

Pokud máte po bodování více bodů než automat, jste vítězem. V případě remízy se o vítězství dělíte s automatem.

V Příloze III. najdete různé úrovně obtížnosti pro sólo variantu.



## PŘÍLOHA I. AMULETY



Hráč nebo hráči s nejvíce SP získávají 4 mince.



Hráč nebo hráči s nejvíce umístěnými Jokory na pagodě a na oltářích získávají smaragd.



Hráč nebo hráči, kteří jsou nejvíce na stupnici oběti, získávají smaragd.



Hráč nebo hráči s nejvíce žetony meditací v jejich osobních rezervách získávají dvě suroviny dle své volby mezi kadidlem a/nebo minci v libovolné kombinaci.



Hráč nebo hráči s nejvíce smaragdy v jejich osobních rezervách získávají dvě suroviny dle své volby mezi kadidlem a/nebo minci v libovolné kombinaci.

## PŘÍLOHA II. SŌRIN

V pátém kole je možné postavit Sōrin. Hráč, který postaví Sōrin, získává žeton bodů Sōrin pro bodování na konci hry.



Tento žeton ti dává dvě různé barvy oltářů. Získej body za tyto dvě další barvy oltářů stejným způsobem jako v kroku 3 "Konec hry".



Tento žeton ti poskytuje Satori body podle toho, kde se nachází tvůj ukazatel na stupnici kadidla na konci hry. Za každou úroveň na stupnici kadidla získáš 2 SP.



Tento žeton ti umožnuje znova ohodnotit nepoužité suroviny. Za každé dvě suroviny obdržíš 1 SP (kámen, dřevo, peníze a meditační dlaždice).



Tento žeton ti poskytuje body podle toho, kde se nachází tvůj ukazatel na stupnici oběti. Získáš 1 SP za každou úroveň na stupnici oběti.

## PŘÍLOHA III. ÚROVNĚ SÓLO VARIANTY

Pro snížení obtížnosti v sólo variantě navrhujeme tři změny, které mohou usnadnit vítězství. Do hry můžete zařadit jednu nebo více změn, podle vlastního výběru. Čím více změn použijete, tím snazší bude Hasekura Tsunenagu porazit.

### 1.- Méně věřících na dobré časy

Při přípravě hry místo třech věřících od každé barvy vložte do pytlíku použijte pouze dva od každé barvy.

### 2.- Obětní oltář nepřipouští konvertity

Namísto získání mince získá automat na obětním oltáři jedno kadidlo.

### 3.- Můj čas na modlitbu

Když není možné udělit odměnu automatu, nedostane odměnu z oltáře stejně barvy a místo toho o svou odměnu přijde.

## PŘÍLOHA IV. VÝSLEDNÉ SKÓRE SÓLOVKY

Odečtěte skóre automatu od svého skóre a porovnejte je s touto tabulkou.

**Negative Value**

Máte před sebou ještě náročnou cestu v hluboké učení a meditaci, jak porazit Hasekura Tsunenagu. Zkuste snížit úroveň obtížnosti automatu, jak je uvedeno v příloze III.

**1-4**

Dokázal jsi to! Stále je co zlepšovat, ale udělali jste velký krok. Hasekura Tsunenaga byl zaskočen tvými širokými znalostmi duchovního osvícení.

**5-8**

Velmi dobrý výsledek! Vaše podpora byla pro stavbu pagody a posvěcení zenového buddhismu v Japonsku zásadní.

**9+**

Výborná hra! Každý tah Hasekura Tsunenagy jste zvládli dokonale. Císař na tebe bude velmi hrdý a bude na tebe vzpomínat jako na klíčovou postavu při stavbě tohoto svatého města.

## 10. KREDIT

Autor: Paco Yáñez

Ilustrátor: Edu Valls

Grafik: Jesús Fuentes

Editor: Jesús Fuentes

Autor návodu: Jesús Fuentes y Paco Yáñez

Překlad: FYK

Extra díky všem testerům: Carlos Anaya, Motedu, Kortes Serrano, Antonio Fernández (Moon-noise), Jorge J. Barroso, Antonio Jaén, Miri, Julio (Tenchu), Nana y Dani, July y Fran, Javi Díaz, Manu González, Jorge Moreno, Jorge Tabanera, Isra y Shei, Eugeni, Perga, Eduardo García, Adrián Alba, Javier Bruña, Paco Gil, Pablo Díaz, Alberto Sáez a všem dalším, kteří testovali hru: vy jste tak či onak přispěli k tomu, jaká je dnes Satori hra.

Protože sólovku nehraju, odpovídá tomu i překlad části pro sólovou variantu. Tak si když tak pravidla upravte a doplňte podle originálu.  
FYK

