

Kmeny z Údolí

Martin 'Gaimi' Darai

2024-01-05

Pokus o Zvířecí bohy v2

1 Slovníček

- Scénář - nastavuje obtížnost hry, obsahuje cíle, omezení a dodatečná pravidla scénáře.

2 Cíl Hry - Scénáře

Vyhraje hráč co dosáhne cílů scénáře.

2.1 Uvodní Scénář - Příchod

Třenice mezi staršími tvého kmene a postupující ledovec vás minulou zimu poslali na tuhle pouť. Po útrapách cestování jste v několika skupinách dorazili do údolí řeky. Zeleného ráje který jen čeká na prozkoumání a osídlení. Začal závod o to, čí vesnice bude první v Přízni Zvířecích Bohů.

Hrajte s omezujícími pravidly, vysvětluj v pořadí:

- Scénář hry vyhraje kmen který první dosáhne obou cílů, postaví ve vesnici aspoň 5 budov a bude v přízni bohů. Hráč je v přízni, má li součet přízně a oček na ruce alespoň 5. V tomto případě nepoužívejte alternativní závěry, jen tenhle. - Ukaž škálu výhry, budovy i přízeň jsou na úrovni 0 a méně jít nemůžete.
- Bude potřeba prozkoumávat okolí vesnice, aby ste získali potřebné suroviny na stavbu. - Ukaž krajinu vesnice a balíček krajin.
- Samotná vesnice začíná se 2 postavami. - Ukaž desku vesnice, vysvětli co na ní je co, ukaž žetony jídla a kostí a nech hráče vybrat kameny postav. Vysvětli počítadlo času.
- Kolo hry se skládá z přípravné fáze, plánování, stavby budovy a závěrečného hodnocení. - Dej hráčům lamakartu kola. Ukaž balíček základních budov. Vysvětli stavbu.
- Pokud je postava dané kolo ve vesnici přidělí jí hráč úkol. Službu bohům, Trénink, Flirtování nebo Práci. - Ukaž balíček Oček. Vysvětli trénování pro začátečníky - a jen základ. Vysvětli flirt.
- A teď k akcím. Funkční budou Zber Bobuli, Zber Klesti a Průzkum. Zbytek je smetí co proted překazi na ruce. - Prozatím bez hladu. Ukaž balíček základních akcí. Vysvětli tyto tři akce. Ať si ho každý zamíchá.

- A podrobněji k tréninku. Proted' jde trénovat postavy na rybáře, lovce nebo šamana. Bez bonusů za roli. - Rozdej lamakarty tréninkových rolí. Ukaž co ty karty znamenají a dej příklad tréninku.
- Příprava kola. Co vše tedy. - Prozatím bez počasí. Získání surovin z budov, Návrat postav, Zamíchání balíčku prací.
- Plánovací fáze, zatím postupně, ale ať vědí že v plné hře můžou najednou. - Nová postava. Po tréninku. Po líznutí očka. Po práci hod na zvěř. Zvěř ano, Zničení krajiny zatím ne. Očka vysvětlíme na závěr.
- Výstavba. Zatím bez rezervace, jen rovnou stavba. Postupně.
- Závěr kola, vyhrál někdo? Pokud ne, nastanou fáze balancování surovin, volba hněvu bohů (spíš pomluv v tomhle scénáři) a balancování oček a nakonec se posune začínající hráč a jede se další kolo. - Jak funguje skladování oček a surovin. Očka a hněv za chvíli. Zatím bez rotací budov.
- A teď ta očka. Jak se získávají. Dvě strany očka. Hněv bohů. Zpoždění oček. Proted' neplatné symboly jsou Stavba, Útok, Obrana a Počasí. Lze je zahrát jako pomluvu a připravit soupeře o přízeň. Nezapomínej že každé očko na ruce se počítá do přízně ve vyhodnocování závěru kola.
- Hra skončí ve vyhodnocovací fázi kola, kdy první hráč dosáhne 5 budov a 5 přízně. Je běžné že takových hráčů je víc najednou. Pak je konečný vítěz ten co má tu přízeň nejvyšší a v případě rovnosti mu zbylo nejvíc surovin.

2.2 Rozvoj Osady

Kompetitivní scénář pro zkušenější hráče. Agresivita a obtížnost hry je plně v rukou hráčů.

- Hraje se s plnými pravidly.
- Začíná se se 3 členy kmene, bez surovin, s obranou 1 a 3 body přízně.
- Vyhraje ten kdo první bude mít zároveň pokrok alespoň 10 a přízeň alespoň 10.
- Každé kolo může každý hráč být pod útokem 3 a zuřivosti 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V základu může každý hráč postavit nanejvýš jednu budovu.
- Hráč vypadne ze soutěže, pokud mu klesne přízeň na nula.

2.3 Hněv Bohů

Kompetitivní scénář pro zkušenější hráče s prvky PvE. Vhodný i pro sólohu.

- Hraje se s plnými pravidly.
- Začíná se se 3 členy kmene, bez surovin, s obranou 1 a 3 body přízně.
- Vyhraje ten kdo první bude mít přízeň 10.

- Každé kolo může každý hráč být pod útokem 3 a zuřivosti 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V základu může každý hráč postavit nanejvýš jednu budovu.
- Hráč vypadne ze soutěže, pokud mu klesne přízeň na nula.
- Navíc se v závěru každého kola táhne jedna karta hněvu bohů která padne příští kolo na všechny hráče, kteří toto kolo nedali útok přes akci nebo hněv.
- Tento scénář jde hrát i v jednom hráči.

2.4 Osada

Kompetitivní scénář pro zkušenější hráče zaměřený na výstavbu.

- Hraje se s plnými pravidly.
- Začíná se se 3 členy kmene, bez surovin, s obranou 1 a 3 body přízně.
- Vyhraje ten kdo první bude mít 10 budov.
- Každé kolo může každý hráč být pod útokem 3 a zuřivosti 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V základu může každý hráč postavit nanejvýš jednu budovu.
- Hráč vypadne ze soutěže, pokud mu klesne přízeň na nula.

3 Průběh Hry

Hra se hraje na kola. Většina se dá hrát najednou, některé části je pak potřeba odehrát postupně od začínajícího hráče. Na konci každého kola se pak vyhodnocuje jestli některý hráč nevypadl, či jestli některý hráč nevyhrál.

3.1 Náhlá smrt

Zrychlená varianta hry, kdy hra končí okamžitě jakmile první hráč vypadne. Ostatní pak porovnají jak jsou daleko od splnění podmínek scénáře a podle toho se vybere vítěz.

3.2 Vypadlí Hráči

Pokud hráč vypadne neodchází ze hry. Nejspíš už nevyhraje, ale může zamíchat pořadím ve hře. Hra končí když poslední hráč vypadne, či když první hráč vyhraje.

3.2.1 Závěrečné Pořadí

Na konci hry je první vítěz, druzí všichni kteří nevypadli a pak všichni co vypadli v pořadí od toho co vypadl první. Pokud tedy vypadnou všichni, vyhrává ten, kdo vypadl jako první.

4 Kolo Hry

Přípravu kola a Plánovací fázi dělají hráči najednou. Včetně případného tažení karet přízně či krajiny. Stavba budov se pak hraje postupně od začínajícího hráče.

4.1 Příprava

Každý hráč si zkontroluje jestli na něj jdou nějaké útoky a zuřivost. Odečte přízně ze hněvu bohů a hodí si počasí. Lízne si do ruky nové akční karty. A vybere si zisk z případných produkčních budov.

4.2 Plánovací Fáze

Hráč může přeplánovávat své akce, dokud je nezačne uskutečňovat. Například tažením karet přízně, karet krajiny, nebo hodem na kostce zničení krajiny. Navíc může zadarmo, bez akce postav, použít libovolné množství karet přízně. Každá postava může udělat jedno z následujících:

- hledat přízeň - líznout si novou kartu přízně.
- trénovat se - získat novou roli, přidat do balíčku odhozených karet novou dovednost a postavě štítek nové role.
- flirtovat - zvednout úroveň flirtu kmene o 1, pokud tak dosáhne na úroveň pro dalšího člena kmene, stáhne flirt zpět na 0.
- zahrát kartu akce - pokud vesnice, suroviny ve vesnici a postava odpovídají podmínkám karty.

4.2.1 Důležité Poznámky

- Karty přízně se dají použít až následující kolo.
- Nezapomínejte si hodit na kostce poškození krajiny po každé akci která se dělá mimo vesnici (Má botu v ceně, kromě průzkumu).
- Pokud do krajiny přijde divoká zvěř, bude postava co akci dělala okamžitě zraněná a kmen přijde o přízeň.
- I když je krajina akcí poškozená tak se akce dodělá a případné suroviny se získají.
- Nový člen kmene je k dispozici až příští kolo.
- Každá postava může mít buď dvě role úrovně jedna, nebo jednu roli úrovně jedna a dva.
- Každá akce která má v ceně botu jde dělat i hladově, bez zaplacení jídla za botu. Pak ale vesnice hladoví a hráč ztrácí přízeň dle pravidel scénáře.

4.3 Stavba Budov

Po odehrání všech akcí postav se staví. Od začínajícího hráče nejprve hráči řeknou (a vyloží karty přízně stavby) které budovy si rezervují pro sebe. Mohou i více. Po každé rezervované budově se z lízací hromádky ihned doplní budova nová. Když zkončí kolo rezervování, začne kolo výstavby. Opět od začínajícího hráče každý postaví budovu a zaplatí její cenu. Staví vesnice, není třeba na to rezervovat žádnou akci.

4.3.1 Důležité Poznámky

- To znamená že každá budova začne fungovat až následující kolo po jejím postavení.
- Také každá budova if-then se může každé kolo spustit jen jednou.
- Můžou být výjimky, jako například domek stavitele umožňuje postavit budovy i dvě. Nebo je tretka co umožňuje každé kolo jednu budovu spustit podruhé.

4.4 Závěr Kola

Neboli zúčtování.

4.4.1 Ztráty Náklonnosti

Podle pravidel scénáře teď ztratí každý kmen náklonnost.

4.4.2 Vítězství či Prohra

Teď se vyhodnocují podmínky vítězství či prohry dle scénáře.

4.4.3 Balancování Zásob

- Zahazují suroviny které se nevejdou do skladiště.
- Pokud má hráč moc karet přízně, může jednu proměnit na hněv bohů. Dalsí nad své maximum musí prostě zahodit. Na hněv jde proměnit i kartu kterou si tohle kolo hráč líznul.
- Postavy se posouvají o jeden den zpět do vesnice

4.4.4 Posouvá se Nabídka Staveb

V Kategoriích základní budovy, pokročilé budovy a amulety, pokud nikdo nic nepostavil, posune se nabídka. Spodní se zahodí a nahoru přibude nová.

4.4.5 Posouvá se Začínající hráč

Ať víme kdo příště staví nejrychleji.