

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 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 zuřivostí 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V tomto scénáři nejde zahazovat karty akcí.
- V základu může každý hráč postavit nanejvýš jednu budovu.
- Hráč vypadne ze soutěže, pokud mu klesne přízeň na nula.

2.2 Hněv Bohů

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

- 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 zuřivostí 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V tomto scénáři nejde zahazovat karty akcí.
- 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.

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 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.

3.1.1 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

Ted' se vyhodnocují podmínky vítězství či prohry dle scénáře.

4.4.3 Balancování Zásob

- Zahazují suroviny které se nevejdou do skladiště.
- Proměňují se na hněv bohů karty přízně tak aby jich hráči nezbylo na ruce moc. 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.