

PŘEHRAIDA

PRAVIDLA HRY

Francouzské Alpy, 17. října 1922

Gondola stoupala podél prudkého svahu, měla vysoké stromy a hluboké propasti. Jak z verneovky, pomyslel si plukovník při pohledu na mocné stroje kácějící stromy a valící tuny betonu na svah za purpurového svítu záblesků energie z desítek Teslových cívek.

Plukovníkův asistent začal okamžitě chrlít čísla a data: „Vysokohorská zařízení jsou již v plném provozu, Herr Oberst. Naši meteorologové předvídají velmi deštivé jaro. Napřesrok rozhodně splníme plán.“

Dassler pohlédl do dálky na zdánlivě náhodné místo v horách. Na místo, kde před lety hory pochovaly jeho muže zmasakrované palbou francouzských kulometů. Nový svět prahne po bohatství a lascivních kabaretech, což vede k posedlosti Teslovými vynálezy. A Velká válka se stala jen mlhavou vzpomínkou. Ale on nezapomněl. A tentokrát neprohráje.

„Potřebujeme peníze, Friedrichu. Ta výstavba nás stála jmění, a navíc nám pořád chybí potrubí vedoucí k elektrárnám v podhůří. Obávám se, že ta Američanka má podobný plán. A je rychlejší.“

Mladík přimhouřil oči: „Tak to bychom měli co nejrychleji splnit naše smluvní závazky. Myslím, že pár smluv naplníme ještě před koncem listopadu, což by nám pomohlo získat čas. Vládní zakázka můžeme splnit až příští rok.“

Pak předal plukovníkovi velmi naditou složku: „Tady je ten předběžný průzkum, co jste si vyžádal. Tito uchazeči jsou špičkoví. Nepochybně mezi nimi najdete vhodného výkonného ředitele, který převezme provoz v nadcházejícím roce. Obzvláště Herr Adler působí jako slibný přírůstek do naší společnosti.“

Gondola s cuknutím zastavila v cíli u okraje obrovité nádrže plné vody, kterou zadržuje nejnovější německá přehrada. Masivní zásobárna potenciální energie, která by mohla na plukovníkův pokyn změnit svět.

Plukovník Dassler vložil dokumenty zpět do složky a utáhl si zimník.

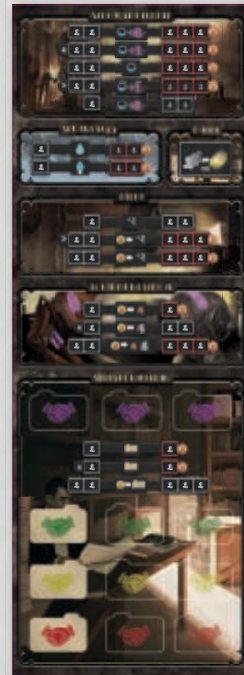
„Inu, do práce.“



HERNÍ MATERIÁL



1 oboustranný
herní plán



1 deska
managementu



1 deska
patentového úřadu



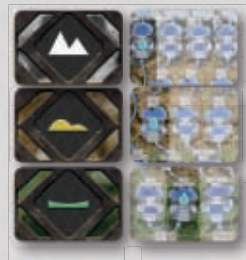
7 desek výkonných ředitelů
+ 1 destička speciální
technologie Antona Krylova



1 stupnice energie



15 destiček pokročilých
technologií



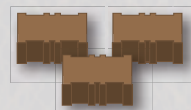
10 destiček
přípravy hry



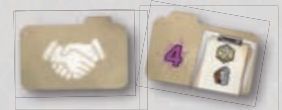
45 destiček
soukromých smluv



6 bonusových
destiček



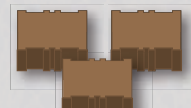
3 neutrální
patra



4 destičky
počátečních smluv



6 destiček cílů



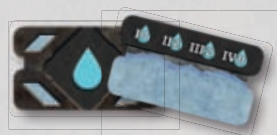
3 neutrální
základy



6 destiček
vládních smluv



30 kapek

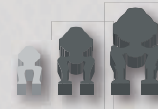


8 destiček
přítoků



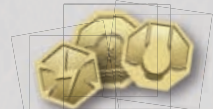
34 kopáčů

24 o hodnotě 1
6 o hodnotě 3
4 o hodnotě 5



26 míchaček

16 o hodnotě 1
6 o hodnotě 3
4 o hodnotě 5



hydroelektrické
kredity

24 o hodnotě 1
20 o hodnotě 3
14 o hodnotě 5
(dále jen kredity)

Kopáči a míchačky se společně nazývají stroje.

MATERIÁL SPOLEČNOSTI



4 desky společností



4 konstrukční kola
(tvořená základnou a vnitřním otočným mechanismem)



20 destiček Automy

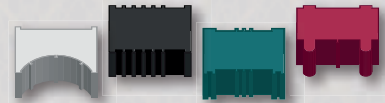
V pravidlech pro Automu najdete všechna pravidla potřebná ke hře proti jednomu nebo více automatickým protivníkům.



5 destiček základních technologií
pro každou ze 4 společností



5 turbín
pro každou ze 4 společností



5 základů
pro každou ze 4 společností



5 pater
pro každou ze 4 společností



4 elektrárny
pro každou ze 4 společností



1 ukazatel pořadí
průběhu hry
pro každou ze 4 společností



1 ukazatel energie
pro každou ze 4 společností



1 ukazatel
vítězných bodů
pro každou ze 4 společností



1 náповěda hráče
pro každou ze 4 společností



12 techniků
pro každou ze 4 společností

CÍL HRY

Ve hře Přehrada se z hráčů stanou ředitelé čtyř státních podniků soupeřících o prvenství ve výrobě elektrické energie. Budete nakupovat a používat technologie, s jejichž pomocí postavíte přehrady a vodní elektrárny, které propojíte turbínami. Vaším cílem je použití nashromážděnou vodu k výrobě energie a plnění smluv. Na konci hry se stane vítězem hráč s největším počtem vítězných bodů.

Vítězné body (VB) získáváte následovně:

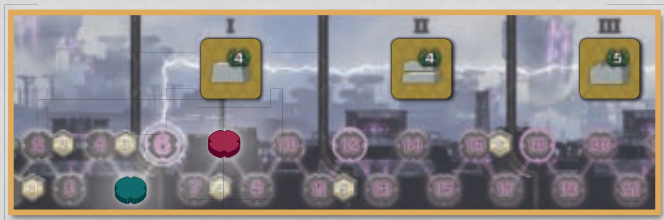
Na konci každého kola

- Pokud v daném kole vyprodukuje nejvíc energie.



Bruno (červený) je první na stupnici energie, takže získá 6 VB. Cyril (zelený) je na stupnici druhý, takže získá 2 VB.

- Pokud vyprodukuje dostatek energie (alespoň 6 energie) a aktivujete bonusovou destičku pro dané kolo. Pro každé kolo je ve hře jiná bonusová destička, která v daném kole odmění hráče VB za určitý druh staveb nebo jiný herní materiál, které vlastní.

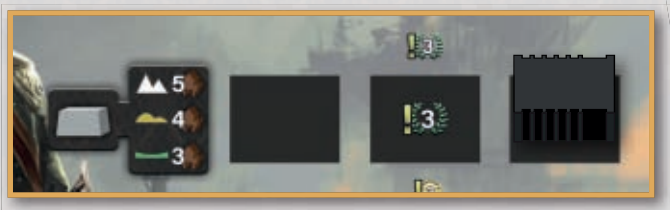


Bruno (červený) již dosáhl hodnotu 6 energií, takže má nárok na 4 VB za každý základ, který dosud postavil, jak je vyobrazeno na bonusové destičce.

Během kola

- Jako příjem na desce společnosti.

INB Příjem aktivujete, pokud postavíte určitý počet budov daného typu..



Agnes (černá) postavila druhý základ, takže okamžitě získá 3 VB. Také získá 3 VB během každé nacházející fáze příjmu.

- Pokud splníte smlouvy, na kterých je odměna VB.



Pokud produkuje 3 energie, směte splnit tuto smlouvu a získat 4 VB (a 2 kredity).

- Pokud použijete destičky pokročilých technologií, které vás jako zvláštní efekt odmění VB.



Pokud použijete tuto destičku technologie, získáte 3 VB za každou elektrárnu, kterou máte postavenou.

Na konci hry

- Pokud splníte úkol na destičce cíle. Každá destička cíle odmění první tři hráče, kteří úkol splnili nejlépe. Odměna se liší podle pořadí a destičky cíle.

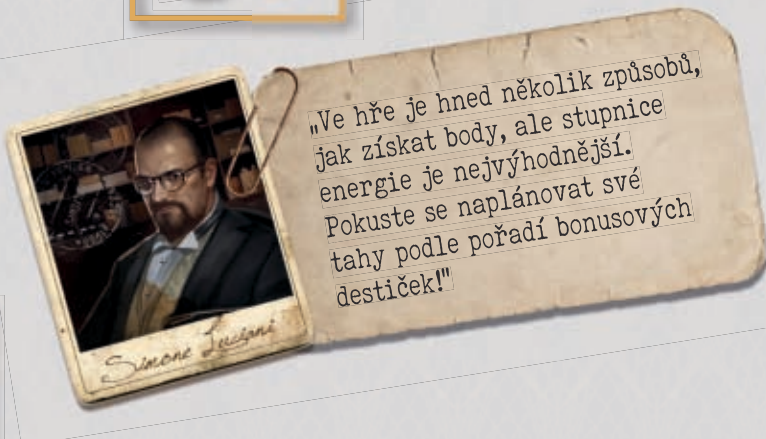


Pokud tento úkol splníte nejlépe, získáte 15 VB. Pokud jste na druhém místě, získáte 10 VB. Na třetím místě získáte 5 VB.

- Za zbylé stroje a kredity, které máte v osobní zásobě, a za kapky, které zadržují vaše přehrady.



Získáte 1 VB za každých 5 kusů kreditů, míchaček a kopáčů v libovolné kombinaci. Získáte 1 VB za každou kapku, kterou zadržují vaše přehrady.



Když získáte VB, posuňte svůj ukazatel VB po počítadle VB na okraji herního plánu. Pokud získáte více než 100 VB, otočte svůj ukazatel VB na opačnou stranu, kde je vyobrazený náležitý symbol.

DŮLEŽITÉ POJMY

Herní plán



Herní plán představuje úsek Alp a je rozdělený na tři vodorovné oblasti: **hory, kopce a nížiny (odshora dolů).**

Každá oblast je odlišená symbolem a pozadím na ilustraci. V každé oblasti je určitý počet nádrží. U nádrží jsou místa, kde mohou hráči stavět budovy. Nádrže jsou propojené řekami. Barevné potrubí propojuje přehradu na jedné nádrži s elektrárnou na jiné nádrži.



Hory



Kopce



Nížiny



V horách jsou 4 nádrže. U každé jsou 2 místa pro základy a 2 místa pro turbíny.

V kopcích jsou 3 nádrže. U každé jsou 2 místa pro elektrárny a 2 místa pro turbíny.

V horní části nížin jsou 3 nádrže. U každé jsou 3 místa pro elektrárny, 2 místa pro základy a 2 místa pro turbíny. Ve spodní části nížin jsou 2 nádrže. U každé jsou 4 místa pro elektrárny.

Budovy

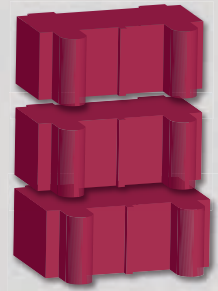


Hráči mohou na herním plánu stavět 3 typy budov: **přehradu, turbínu a elektrárnu.**

Při stavbě přehrad se používají 2 různé druhy herního materiálu: základy a patra. Základy lze postavit pouze na místech, kde se nachází odpovídající symbol. Patra lze postavit pouze na základech nebo dalších patrech. **Přehrada je tvořena základem, na kterém mohou být až dvě patra (tzn. žádné patro, 1 patro nebo 2 patra).**

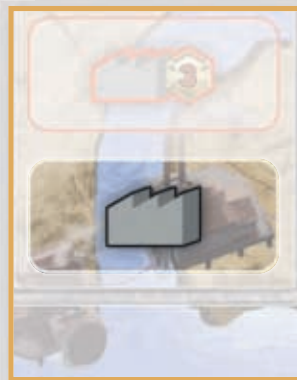
Výška přehrad tedy může dosahovat 1 (*pouze základ*) až 3 (*základ plus 2 patra*).

Ve hře jsou dva druhy přehrad: neutrální a osobní. Neutrální přehradu se umístí na herní plán na začátku hry a zůstanou na něm až do jejího konce. Neutrální přehradu nemohou hráči nijak modifikovat. Naopak osobní přehradu staví hráči. Každá osobní přehrada patří pouze jednomu hráči, tzn. nesmíte stavět patra na přehradách ostatních hráčů.



Toto je místo pro základ přehradu a jeho symbol na herním plánu. Na příkladu také vidíme přehradu USA o výšce 3.

Turbíny a elektrárny tvoří pouze jeden kus herního materiálu (tzn. nemají patra). Smíte je postavit pouze na místech s odpovídajícím symbolem.



Místo pro elektrárnu (vlevo) a místo pro turbínu (vpravo) a jejich symboly na herním plánu.

Voda



Voda je nejdůležitější zdroj v celé hře. Vodu nelze vlastnit, ale hráči se jí pokusí ovládat. **Kapky vody** vstupují do hry u přítoků v horní části herního plánu. Některé kapky vstoupí do hry podle symbolů na destičkách přítoků v takzvané fázi přítoků. Další kapky umístí hráči pomocí akcí a různých efektů.

Kapky vody obvykle tečou dolů z kopce po proudu řek. Jednotlivé nádrže jsou propojené řekami, které slouží jako přirozené „cesty“ pro kapky vody. **Pokud kapka vody překročí nádrž u spodního okraje herního plánu, odteče pryč a je odstraněna.** Přirozený tok kapek vody mohou přerušit přehradu.

Výška přehrady (tzn. počet kusů herního materiálu, ze kterých je tvořena) určuje počet kapek vody, který přehrada dokáže zadržet. Když kapka vody během stékání po herním plánu narazí na přehradu, zastaví se před přehradou, ale pouze pokud přehrada nedosáhla maximální kapacity – tzn. kapka se tam zastaví pouze tehdy, pokud již před přehradou není tolik kapek, kolik činí výška přehrady. Pokud již přehrada dosáhla maximální kapacity, kapka vody bude pokračovat dál přirozeným tokem za přehradu. Kapky vody se posouvají jedna po druhé.



Do nádrže, kde se nachází neutrální přehrada o výšce 2, mají přitéct 2 kapky. Neutrální přehrada již zadržuje 1 kapku vody (vlevo). Tato přehrada zadrží ještě 1 přitékající kapku vody, zatímco druhá kapka přehradu přeteče a pokračuje dál po proudu (vpravo).

Kapky vody zadržované přehradou se nepohnou, dokud hráč neprovede akci produkce.



Produkce

Klíčovou akcí ve hře je produkce energie. Pokud chcete produkovat energii, potřebujete 3 věci: **elektrárnu, přehradu** s alespoň 1 kapkou vody a **turbínu**, která je propojuje.

Propojení

Pokud chcete produkovat energii, musíte mít přehradu připojenou na elektrárnu. Propojení najdete na nádržích s budovami (šedá potrubí v nádržích znázorňují propojení přehrady a turbíny; barevná potrubí na herním plánu znázorňují propojení, která budou aktivní pouze tehdy, pokud hráč postaví turbínu na patřičném místě na herním plánu).

Hráči musí postavit turbínu, pokud chtějí propojit různé budovy. **Aktivní turbína propojuje všechny přehrady na počáteční nádrži se všemi elektrárnami na koncové nádrži.** Přehrada a elektrárna na stejné nádrži se nepovažují za propojené.



Na tomto příkladu je červená elektrárna vpravo připojená na červenou přehradu a neutrální přehradu vlevo nahoře. Propojuje je červená turbína přes oranžové potrubí. Červená elektrárna nalevo je propojena se stejnými přehradami přes zelenou turbínu a žluté potrubí.

Budovy zapojené do produkce

- ♦ **Elektrárna produkující energii musí patřit hráči,** který provádí akci produkce.
- ♦ **Přehrada zadržující jednu či více kapek,** které chce hráč použít k produkci, **musí patřit hráči,** který provádí akci produkce, **nebo musí být neutrální.**
- ♦ **Turbína propojující tyto dvě budovy smí patřit komukoli.** Pokud patří hráči, který provádí akci produkce, nebude tento hráč platit nic navíc. Pokud turbína patří jinému hráči, hráč provádějící akci produkce zaplatí 1 kredit majiteli turbíny a majitel turbíny navíc získá 1 VB za každou kapku, která přejde přes tuto turbínu.

Elektrárna



Vaše barva

Přehrada



Vaše barva nebo neutrální

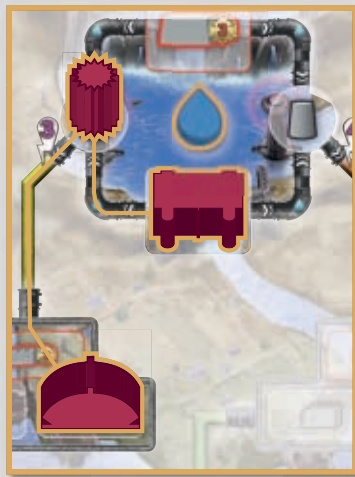
Turbína



Vaše barva nebo barva jiného hráče

Pokud chcete produkovat energii, musíte přesunout kapky vody z přehrady k propojené elektrárně. Každá turbína má u sebe na herním plánu vyznačenou hodnotu produkce. **Každá kapka přecházející přes danou turbínu vyprodukuje tolik energie, kolik činí hodnota produkce dané turbíny.**

Jakmile produkce skončí, kapky vody opustí elektrárnu, která byla použita k produkci, a budou pokračovat v přirozeném toku podél řek, do dalších nádržích a možná k dalším přehradám.



Červená elektrárna použije 1 kapku vody, která je k ní připojena přes červenou turbínu s hodnotou 3: Bruno (červený) tedy vyprodukuje 3 energie (ještě před použitím bonusů nebo dalších efektů).



Červená elektrárna použije 2 kapky vody, které jsou k ní připojené přes černou turbínu s hodnotou 3: Bruno (červený) tedy vyprodukuje 6 energie a zaplatí Agnes (černá) 2 kredity. Agnes navíc získá 2 VB.



„Produkce energie je základem hry Přehrada. Pokud chcete uspět, musíte začít produkovat energii co nejdříve. Nejrychlejší způsob je napojit elektrárnu na neutrální přehradu. Ale neutrální přehrady mají slabinu: vodu, kterou zadržují, mohou použít všichni hráči, takže vám může doslova zmizet před očima!“

Použití energie

Stupnice energie

Když vyprodukujete energii, posunete svůj ukazatel o odpovídající počet polí na stupnici energie. Stupnice energie slouží jako záznam energie, kterou se vám podařilo během kola vyprodukovat. Vaše pozice na stupnici určuje několik věcí: obnos kreditů, které dostanete v daném kole, zda budete mít nárok na VB z bonusové destičky pro dané kolo a možnost získat VB za prvenství v produkci energie za dané kolo.



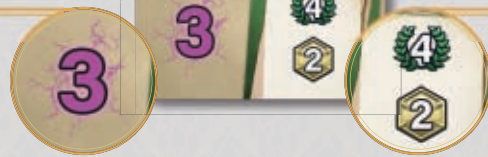
Ukazatele energie slouží k zaznamenání energie, kterou se vám podařilo během daného kola vyprodukovat.

Smlouvy

Kromě toho, že se energie zaznamenává na stupnici energie, slouží také ke splnění smluv. Energie potřebná ke splnění smlouvy je vždy vyznačená vlevo.

Energie potřebná ke splnění smlouvy

Okamžitá odměna ve chvíli, kdy je smlouva splněna



Pokud během produkce vyprodukujete alespoň tolik energie, kolik je na smlouvě, okamžitě smlouvu splníte a získáte odměnu vyobrazenou vpravo. Odměnou mohou být VB, kredity nebo stroje, případně také zvláštní akce. Každou smlouvu smíte splnit pouze jednou za hru.



Během každé produkce smíte splnit maximálně jednu smlouvu.

PRINCIP PRAVIDEL

Přehrada je velmi komplexní hra. Proto jsme se v pravidlech rozhodli představit především základní hru, která vynechává určitý materiál během přípravy hry a také opomíjí určité herní mechanismy.

Pokročilá pravidla pro plnou hru najdete v kolonkách, jako je tato.



Pokud hrajete základní hru, doporučujeme ignorovat pokročilá pravidla. Přečtěte si je až ve chvíli, kdy budete hrát první partii plné hry. V pravidlech také najdete tipy a triky autorů hry. Už při čtení pravidel vám takto pomohou vytvořit si prvotní strategii.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte **herní plán** doprostřed stolu. **Stranu bez symbolů** vám doporučujeme použít teprve v případě, že už znáte hru velmi dobře.
- 2 **Stupnici energie** a **desku managementu** umístěte poblíž herního plánu, jako na ilustraci.
- 3 **Stroje (kopáče a míchačky)** umístěte poblíž herního plánu do společné zásoby.
- 4 **Kredity** rozdělte podle hodnot a také je umístěte do společné zásoby.
- 5 **Kapky vody** také umístěte do společné zásoby.
- 6 Zamíchejte **destičky přítoků** a náhodně vyberte 4 z nich. Tyto destičky umístěte lícem vzhůru na vyznačená místa na herním plánu. Zbylé destičky přítoků vraťte do krabice.
- 7 Odstraňte ze hry bonusovou destičku vyznačenou na ilustraci. Zbylé bonusové destičky zamíchejte. Všechny zbylé **5 bonusových destiček** náhodně rozmístěte na vyznačená místa na stupnici energie.

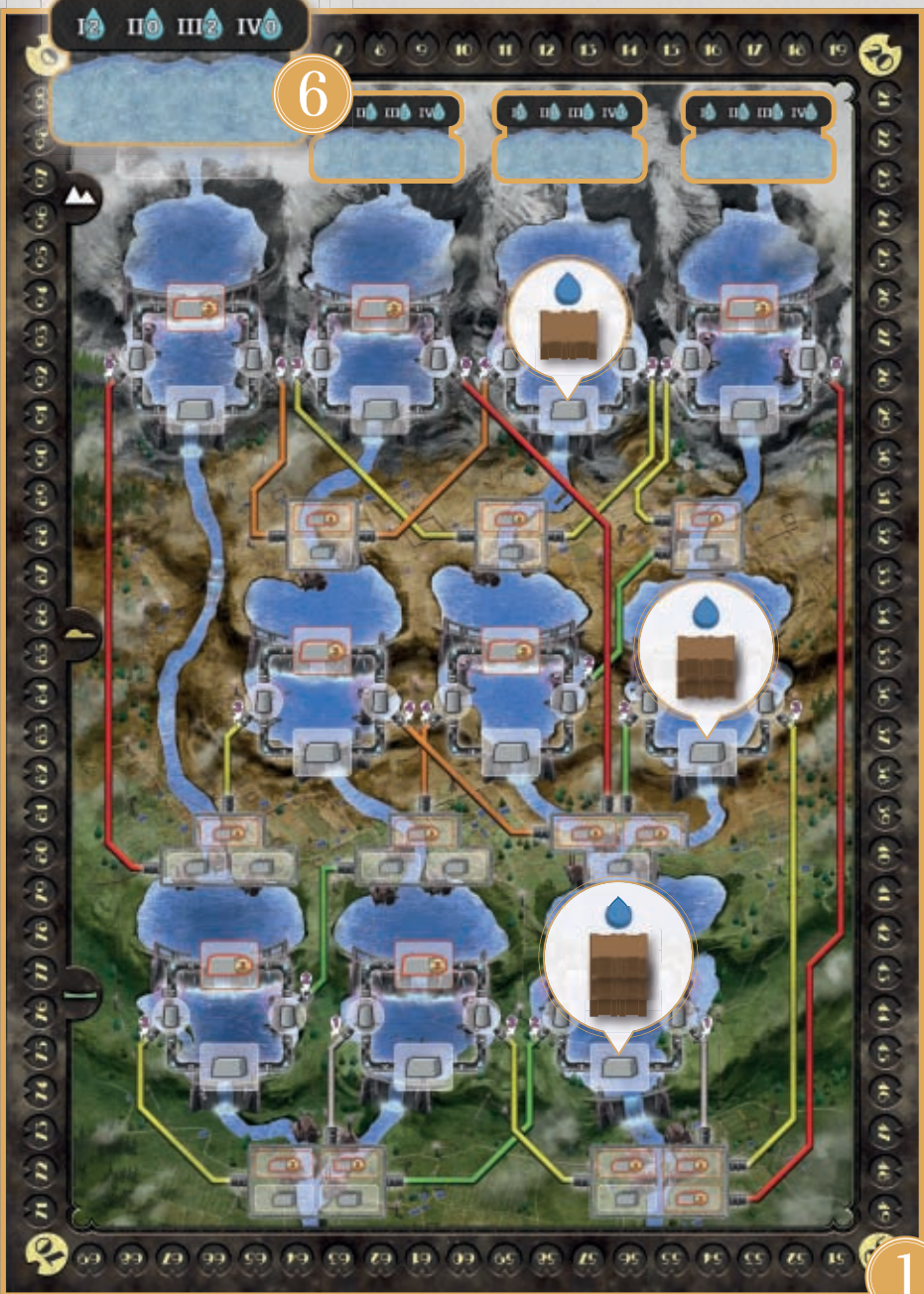
Zamíchejte všechny bonusové destičky. Rozmístěte 5 náhodně vybraných bonusových destiček na vyznačená místa na stupnici energie a zbylou destičku vraťte do krabice.



- 8 Zamíchejte **destičky cílů** a náhodně vyberte **jednu** z nich. Umístěte ji na vyznačené pole na konci stupnice energie. Zbylé destičky cílů vraťte do krabice.
- 9 Zamíchejte **destičky vládních smluv**. Vyberte tolik destiček, kolik je ve hře hráčů, mínus 1. Tyto destičky vyskládejte lícem vzhůru na desku managementu. Zbylé destičky vládních smluv vraťte do krabice.
- 10 **Destičky soukromých smluv** roztrďte podle rubu. Vzniknou tři hromádky. Tyto hromádky zamíchejte každou zvlášť a utvořte z nich tři sloupečky. Tyto sloupečky umístěte na vyznačená pole na desce managementu, lícem dolů. Poté vezměte 2 horní destičky z každého sloupečku a umístěte je lícem vzhůru napravo od jejich sloupečků.
- 11 Destičky přípravy hry roztrďte podle rubů. Poté otočte 1 náhodnou destičku z každé hromádky. Na místa u nádrží vyznačených na destičkách umístěte **neutrální přehrady**. V horách bude vždy přehrada s výškou 1, v kopcích bude vždy přehrada s výškou 2 a v nížinách bude vždy přehrada s výškou 3. Umístěte **1 kapku vody** za každou neutrální přehradu. Všechny destičky přípravy hry vraťte zpět do krabice.
- 12 Desku patentového úřadu a destičky pokročilých technologií vraťte do krabice. V úvodní hře je nebudete potřebovat.

Desku patentového úřadu umístěte poblíž herního plánu. Destičky pokročilých technologií roztrďte podle rubů. Vzniknou tři hromádky. Tyto hromádky zamíchejte zvlášť a utvořte z nich tři sloupečky. Sloupečky umístěte lícem dolů na odpovídající místa na desce patentového úřadu. Vezměte 3 horní destičky ze sloupečku „I“ a vyskládejte je lícem vzhůru na vyznačená místa v pravé části desky.





♦ ♦ ♦ Na této ilustraci je připravena hra pro 4 hráče. Pokud hrají pouze 3 hráči, vezměte techniky společnosti, která není ve hře (viz následující strana), a umístěte je na akční pole se symbolem „4“.

Pokud hrají pouze 2 hráči vezměte techniky společnosti, které nejsou ve hře, a umístěte je na akční pole se symboly „3+“ a „4“. Umístěte techniky na akční pole jak nalevo, tak napravo.

ÚVODNÍ PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- 1 Pokud hrajete úvodní hru, přiřadte hráčům **desky společností** a **desky výkonných ředitelů** podle tabulky níže. Desku společnosti umístěte před sebe a desku výkonného ředitele umístěte nalevo od desky společnosti.
- 2 Každý hráč dostane **všechn herní materiál** v barvě, která odpovídá jeho desce společnosti. Také dostane **konstrukční kolo**, které umístí napravo od desky společnosti stejně jako na ilustraci níže.

	1. hráč	2. hráč	3. hráč	4. hráč
Deska společnosti	 USA Marguerite Grant Červená	 Německo Oberst Dassler Černá	 Itálie Enrico Olivi Zelená	 Francie Joseph Fontaine Bílá
Výkonný ředitel	 Wilhelm Adler	 Jill McDowell	 Solomon P. Jordan	 Viktor Fiesler
Počáteční smlouva	 3	 3	 2	 4



Herní materiál:

- 5 základů
- 5 pater
- 5 turbín
- 4 elektrárny
- 5 destiček zákl. technologií
- 1 konstrukční kolo
- 12 techniků

🔴🔴🔴 Všechny budovy (základy, patra, turbíny, elektrárny) umístěte na vyznačená místa na desce společnosti. Počáteční stroje a kredity umístěte do osobní zásoby na destičce výkonného ředitele. Své techniky, destičky technologií a počáteční smlouvu ponechte poblíž desky společnosti.



- 3 Každý hráč dostane 6 kreditů, 6 kopáčů a 4 míchačky.
- 4 Každý hráč dostane počáteční smlouvu určenou pro jeho společnost, podle tabulky výše.

- 5 Ukazatele pořadí průběhu hry umístíte na vyznačená místa na stupnici pořadí průběhu hry (na desce energie). Dodržte pořadí hráčů z tabulky na předchozí straně.

MB Pokud hrají 3 hráči, nepoužijete čtvrté pole na stupnici. Pokud hrají pouze 2 hráči, nepoužijete třetí a čtvrté pole na stupnici.



- 6 Umístíte ukazatele energie na počáteční pole stupnice energie. Ukazatele umístíte symbolem „30“ dolů.

- 7 Ukazatele vítězných bodů umístíte na pole „10“ na počítadle bodů na okraji herního plánu. Ukazatele umístíte symbolem „100“ dolů.

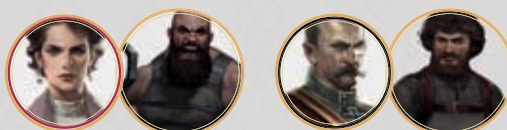
♦ **Hráči si vyberou desky společností, výkonné ředitele a počáteční smlouvy.** Náhodně vyberte tolik desek společností, kolik je ve hře hráčů, a umístíte je doprostřed stolu. Pokud hrají 2 nebo 3 hráči, vraťte zbylé desky zpět do krabice. Vezměte tolik náhodně vybraných výkonných ředitelů, kolik je ve hře hráčů, a náhodně je přidejte k jednotlivým deskám společností. (Pokud je mezi výkonnými řediteli Mahiri, přidejte k ní ještě dalšího ředitele za každého hráče, který vám chybí do čtyř.) Zbylé desky výkonných ředitelů vraťte do krabice. Náhodně vyberte tolik destiček počátečních smluv, kolik je ve hře hráčů. Tyto destičky vyložte doprostřed stolu. Zbylé destičky počátečních smluv vraťte do krabice. Náhodně vyberte prvního hráče. Tento hráč si vybere jednu z kombinací deska společnosti plus výkonný ředitel. K této kombinaci si také přibere jednu počáteční smlouvu. Ostatní hráči si poté rozeberou dostupné kombinace desek společností a výkonných ředitelů, spolu s počáteční smlouvou. Hráči vybírají v pořadí po směru hodinových ručiček od prvního hráče.



♦ ♦ **Ukazatele pořadí průběhu hry umístíte na stupnici v opačném pořadí, než v jakém hráči vybrali desky společností.** To znamená, že hráč, který vybíral jako první, bude v pořadí průběhu hry poslední, zatímco hráč, který vybíral jako poslední, bude začínat hru.

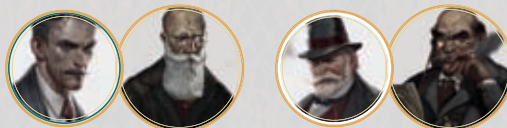
♦ ♦ ♦ **Víceúčelové základní technologie (ty se symbolem „?“) vraťte do krabice.** V plné hře je nepoužijete.

Ve hře 4 hráčů náhodně vznikly kombinace společností a výkonných ředitelů dle ilustrace vpravo. Dita vybírá jako první. Rozhodne se hrát za Francii a vybere si počáteční smlouvu s hodnotou 3. Její bílý ukazatel pořadí hry bude umístěn na poslední místo na stupnici pořadí průběhu hry. Cyril vybírá jako druhý. Vybere si Itálii a vezme si počáteční smlouvu s hodnotou 4. Jeho zelený ukazatel bude umístěn na předposlední pole stupnice pořadí průběhu hry. Bruno je třetí a vybere si USA spolu se smlouvou o hodnotě 3. Jeho červený ukazatel bude na druhém místě stupnice pořadí průběhu hry. Agnes musí hrát za Německo a zbyla na ni poslední smlouva. Ale její ukazatel bude na prvním místě, takže bude začínat hru.



Bruno

Agnes

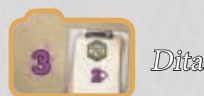


Cyril

Dita



Agnes



Dita

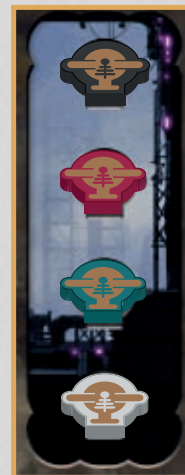


Cyril



Bruno

Pořadí průběhu hry



Agnes

Vybírala čtvrtá

Bruno

Vybíral třetí

Cyril

Vybíral druhý

Dita

Vybírala první

Hra bude probíhat **5 kol**. Každé kolo má **5 fází**. Tyto fáze projdete v pevně daném pořadí:

- ① Příjem a přítoky
- ② Akce
- ③ Proudění vody
- ④ Bodování
- ⑤ Konec kola

PŘÍJEM A PŘÍTOKY

Tuto fázi mohou provést všichni hráči naráz.

Všichni hráči vyhodnotí aktivní příjmy na svých deskách společnosti.

Příjmy jsou na deskách vyznačeny symbolem „!“. Aktivní příjem je vyznačen uvnitř míst pro budovy. Nad místem pro budovy je malá připomínka, že se pod touto budovou nachází příjem (*ale tento symbol se za příjem nepovažuje*).

To znamená, že pokud chcete aktivovat příjem, musíte postavit budovy a odhalit jeho symbol. Když stavíte budovu, musíte brát z dané řady dostupnou budovu nejvíc vlevo (*viz následující stranu*).

Když postavíte druhý základ, druhé patro či druhou turbínu, získáte první příjem z dané řady. Když postavíte čtvrtou budovu stejného druhu, získáte druhý příjem (*výhodnější než první příjem*). Když postavíte pátou budovu stejného druhu, získáte třetí příjem. První dva příjmy na každém řádku se liší v závislosti na desce společnosti. Třetí příjem na každém řádku je stejný na všech deskách (7 VB).



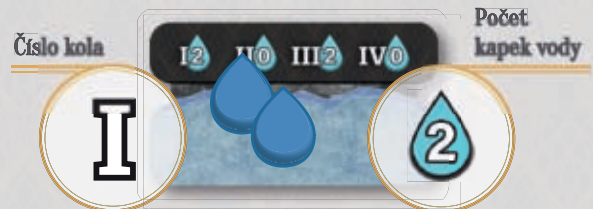
Bruno už postavil vyznačené budovy, takže má nárok na všechny tyto symboly příjmu na desce společnosti.

Elektrárny neposkytují žádný příjem, ale namísto toho zvyšují produkci energie. Detailní popis tohoto principu najdete na straně 23 v Dodatku č. 2.

Umístěte kapky vody na destičky přítoků. Řiďte se podle symbolů vyznačených u čísla právě probíhajícího kola.

Na každé destičce přítoku je symbol určující, kolik kapek vody umístíte na tuto destičku v prvních čtyřech kolech. Během pátého, závěrečného kola se na destičky přítoků během této fáze kapky vody neumístí.

Kapky vody začnou téci po herním plánu během fáze proudění vody (*viz str. 19*).



V prvním kole umístíte na tuto destičku 2 kapky vody.

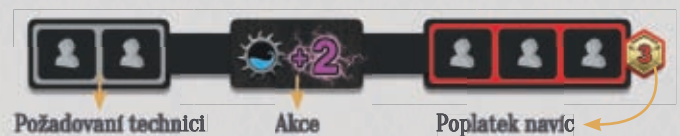
AKCE

V této fázi provádějí hráči tahy jeden po druhém, podle pořadí ukazatelů na stupnici pořadí průběhu hry.

Když jste na tahu, MUSÍTE umístit techniky na JEDNO z dostupných akčních polí a provést odpovídající akci.

Každá akce vyžaduje jednoho až tři techniky (*tento požadavek je vyznačený počtem symbolů techniků na daném akčním poli*). Každé akční pole odkazuje na určitou akci.

Akční pole s červeným okrajem vyžadují navíc za umístění techniků poplatek 3 kredity.



Pokud chcete provést tuto akci, musíte buďto umístit 2 techniky na akční pole vlevo, nebo 3 techniky na akční pole vpravo. Za umístění na akční pole vpravo musíte navíc zaplatit 3 kredity.

Vezměte požadovaný počet techniků ze své zásoby. Pokud nemáte dostatek techniků (*nebo nemáte potřebné kredity*) k umístění na akční pole, nemůžete danou akci provést. Navíc platí, že nesmíte pouze umístit techniky a neprovést akci. Jakmile provedete akci, váš tah končí. Pokud nastal váš tah a vy nemáte dostatek techniků (*a případných kreditů*) v zásobě, musíte pasovat (*tzn. vystoupit z probíhající fáze akcí*).

Fáze akcí končí ve chvíli, kdy všichni hráči pasovali.

„K produkování energie budete potřebovat různé budovy, ale pokud postavíte budovy stejného druhu, aktivujete příjmy, které jsou jedním z klíčů k vítězství!“

Ve hře jsou různé druhy akcí, které najdete na desce společnosti a na jednotlivých částech desky managementu.

Akce stavba

Na každé desce společnosti jsou 4 akční pole spojená s akcí stavba. Tato akce vám umožní postavit budovu.

Každý hráč má svá vlastní akční pole (*tato pole nemožou využít ostatní hráči*).

Požadavky jednotlivých polí jsou zleva doprava postupně vyšší a vyšší. Jinými slovy, čím více budov chcete během jednoho kola postavit, tím více techniků vás to bude stát.



Pokud stavíte první budovu během kola, budete potřebovat pouze 1 technika. Pokud stavíte druhou budovu během toho samého kola, budete potřebovat už 2 techniky. Třetí a čtvrtá akce stavba během toho samého kola vás budou stát hned 3 techniky. Čtvrtá akce stavba navíc vyžaduje zaplacení poplatku 3 kredity.

Pokud chcete provést akci stavba, musíte vykonat následující kroky:

- 1) **Umístěte požadované techniky na první volné akční pole (co nejvíc vlevo) na vaší desce společnosti.**

Pokud umístíte techniky na akční pole s červeným okrajem, musíte navíc zaplatit 3 kredity.

- 2) **Vezměte destičku technologie s budovou, kterou chcete postavit. Vložte ji do otevřené výseče konstrukčního kola.**

Ze svých destiček technologie vyberte tu, na které je vyobrazen symbol budovy, kterou chcete postavit (popřípadě víceúčelový symbol). Pokud nemáte v zásobě destičku technologie s určitou budovou, ani víceúčelovou destičku, nemůžete danou budovu postavit.

- 3) **Stroje potřebné ke stavbě této budovy vložte do otevřené výseče vašeho konstrukčního kola, pod destičku technologie vloženou během kroku 2.**

Každá budova má určité poplatky (detailní popis těchto poplatků najdete na následující straně). Pokud nemáte potřebné stroje, nemůžete provést akci stavba.

- 4) **Pootočte konstrukční kolo o jednu výseč.**

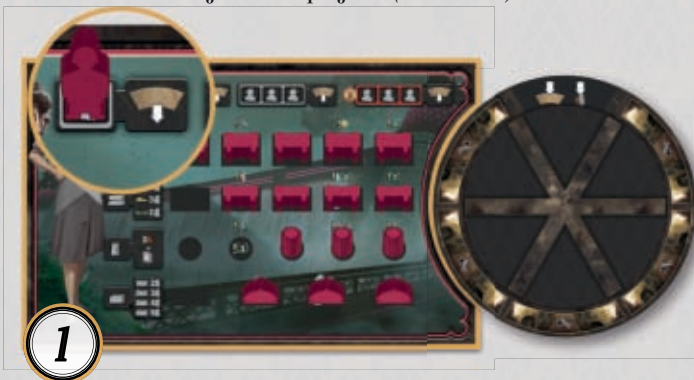
Pohněte konstrukčním kolem po směru hodinových ručiček, aby se destička technologie a stroje přesunuly z otevřené výseče do další výseče v pořadí.

- 5) **Umístěte danou budovu na herní plán.**

Vezměte z desky společnosti budovu daného druhu, která je aktuálně nejvíc vlevo. Umístěte tuto budovu na některé z dostupných míst určených pro tuto budovu na herním plánu (*pokud stavíte patro, umístěte jej na některou z vašich stávajících přehrad*).

Pokud postavíte elektrárnu nebo základy na místě, kde je symbol budovy s červeným okrajem, musíte navíc zaplatit 3 kredity.

Pokud postavením budovy odhalíte symbol příjmu, okamžitě tento příjem získáte. Navíc jej dostanete během každé nadcházející fáze příjmů (*viz str. 12*).



1

Bruno (červený) chce postavit základy přehrady v kopcích.

1) Je to první akce stavba, kterou v tomto kole provádí. Umístí tedy jednoho technika na první akční pole na své desce společnosti.



2

2) a 3) Vezme destičku technologie se symbolem základů a vloží ji do otevřené výseče konstrukčního kola. Do výseče vloží také 4 kopáče, které tato stavba v kopcích vyžaduje.



3

4) Pootočí konstrukčním kolem o jednu výseč doprava (po směru hodinových ručiček).



4

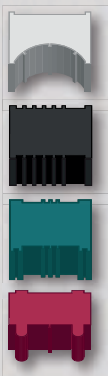
5) Z desky společnosti vezme první základy zleva a umístí je na herní plán na prázdné místo pro tuto budovu.



5

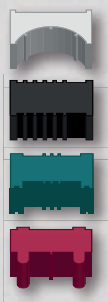
Ve hře jsou **4 druhy budov**. Každá budova má odlišnou funkci a poplatky za stavbu.

Základy



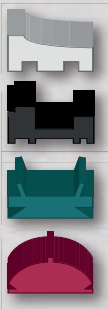
- Slouží k vytvoření přehrady, která zadržuje vodu potřebnou k produkci energie.
- Smíte je postavit na libovolném dostupném místě se symbolem základů.
- Základy stojí 3 kopáče v nížinách, 4 kopáče v kopcích a 5 kopáčů v horách.
- Pokud postavíte základy na místě se symbolem s červeným okrajem, musíte zaplatit 3 kredity navíc.
- U jedné nádrže nesmí nikdy stát dva základy stejné barvy.

Patro



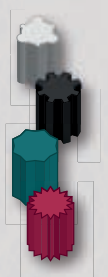
- Slouží k navýšení maximální kapacity vody, kterou je přehrada schopná zadržet.
- Patra vždy stavíte na již předem postavené základy nebo jiná patra (na herním plánu nejsou místa se symbolem patra).
- Patro stojí 2 míchačky v nížinách, 3 míchačky v kopcích a 5 míchaček v horách.
- Pokud stavíte patro na základech, jejichž místo mělo symbol s červeným okrajem, žádný poplatek navíc neplatíte. Symbol je již zakrytý.
- Na jedné základech smí stát maximálně dvě patra (maximální výška a kapacita přehrady je 3).
- Patra smíte stavět pouze na přehradách své barvy.

Elektrárna



- Slouží k aktivaci produkce energie.
- Smíte ji postavit na libovolném dostupném místě se symbolem elektrárny.
- Stojí 2 míchačky, plus 1 další míchačku za každou elektrárnu, kterou už máte na herním plánu.
- Pokud postavíte elektrárnu, jejíž místo mělo symbol s červeným okrajem, musíte zaplatit 3 kredity navíc.
- U jedné nádrže nesmí nikdy stát dvě elektrárny stejné barvy.

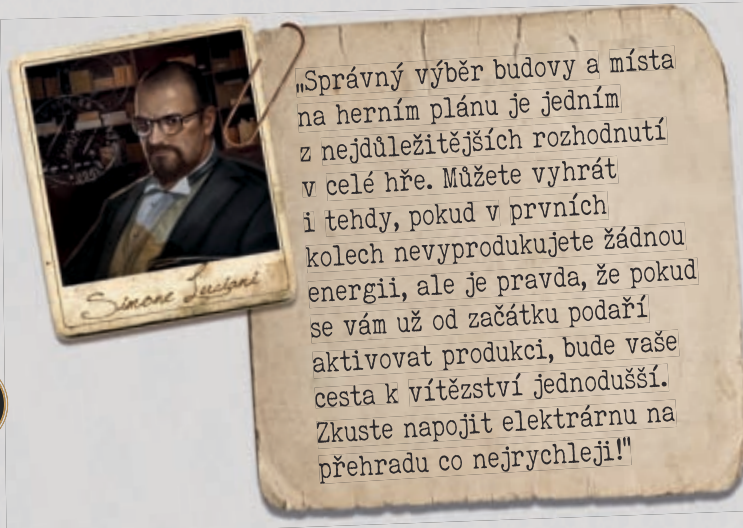
Turbína



- Slouží k přivedení kapek vody z přehrady do elektrárny a její hodnota produkce určuje výslednou produkci energie.
- Smíte ji postavit na libovolném dostupném místě se symbolem turbíny.
- Stojí 2 kopáče, ovšem vynásobené hodnotou produkce u místa, kam chcete turbínu postavit (např. pokud bude mít turbína hodnotu produkce 4, bude stát 8 kopáčů).

	Nížiny	Kopce	Hory
Základy	3 kopáče 3	4 kopáče 4	5 kopáčů 5
Patro	2 míchačky 2	3 míchačky 3	4 míchačky 4
Elektrárna	2 míchačky + 1 míchačka za každou vaši postavenou elektrárnu 1. 2 / 2. 3 / 3. 4 / 4. 5		
Turbína	2 kopáče × hodnota produkce 2 × 4		

Připomínku poplatků najdete na deskách společnosti.



Stroje, kredity a destičky technologií

- Kopáče a míchačky jsou nezvyklé zdroje. Když je použijete ke stavbě budovy, nejsou „zaplacené“ navždy. Nepřijdete o ně. Po určitou dobu je vložíte do konstrukčního kola, ale jakmile dokončí kolo plnou otočku, budete je mít opět k dispozici. Pokud získáte zdroj (*jakkoliv*), vezměte jej ze společné zásoby a umístěte jej do své osobní zásoby (*neumístujte jej na konstrukční kolo*). Získané stroje máte okamžitě k dispozici.
- Kredity se na konstrukční kolo neumístují. Platíte je jako peníze, takže jsou po zaplacení vráceny do společné zásoby.
- Ve hře je pět druhů destiček technologií: jedna pro každý ze 4 druhů budov, plus 1 víceúčelová destička, která funguje jako žolík schopný postavit libovolnou budovu. Všechny destičky technologií fungují stejně. Podobně jako stroje zůstanou na konstrukčním kole, dokud nedokončí otočku a nevrátí se do vaší zásoby.

Akce managementu

Umístěte požadované techniky na libovolné dostupné akční pole na desce managementu a okamžitě proveďte akci spojenou s tímto polem.

Na desku managementu mohou umísťovat techniky všichni hráči, takže hráči zápolí o jednotlivá akční pole. Jakmile hráč umístí techniky na některé z akčních polí, znepřístupní je ostatním hráčům, a to až do konce kola (kromě pole banka, viz str. 17).

Každá akce managementu má dvě akční pole, která jsou s ní spojená. Jedno pole je nalevo a druhé napravo od akčního symbolu. Akční pole napravo je vždy dražší než pole nalevo, ale představuje druhou možnost provést akci, kterou již někdo provedl. Obě pole u jedné akce může během jednoho kola využít stejný hráč, pokud se mu to podaří.

Některé akce mají další poplatky, které jsou vyobrazeny přímo v symbolu akce. Tyto poplatky zaplatíte po umístění techniků spolu s případným poplatkem kreditů navíc za umístění techniků na pole s červeným okrajem. Pokud chcete provést akci s poplatkem, musíte mít potřebné kredity ještě před umístěním techniků. **Nesmíte pouze umístit techniky na některé akční pole a neprovést odpovídající akci.**



Akce na desce managementu jsou rozděleny na jednotlivé sekce. Tyto sekce vždy obsahují akce podobného druhu, takže akce se stejným nebo velmi podobným efektem jsou na jednom místě.

STROJOVNA TURBÍN



Tato sekce vám umožní aktivovat produkci energie.



Kdykoli vidíte tento symbol, můžete aktivovat produkci energie. Také k produkci přičtete bonus, případně od ní odečtete postih vyznačený fialovým číslem.

Pokud chcete provést akci produkce, musíte mít:

- ♦ Alespoň 1 kapku vody u přehrady své barvy nebo u neutrální přehrady.
- ♦ Svoji elektrárnu na herním plánu.
- ♦ Turbínu (libovolné barvy), která přes potrubí propojuje danou přehradu s vaší elektrárnou.

Z dané přehrady vezměte libovolný počet kapek a přesuňte je podél potrubí přes turbínu až k vaší elektrárně. Okamžitě vyprodukuje tolik jednotek energie, kolik činí hodnota produkce dané turbíny, krát počet kapek, které přes turbínu právě protékly.

Z používané přehrady můžete přesunout libovolný počet kapek.

Pokud používáte turbínu patřící jinému hráči, musíte tomuto hráči zaplatit 1 kredit za každou kapku, kterou přes turbínu přesunete. Tento hráč navíc získá 1 VB za každou přesunutou kapku.



Různá akční pole produkce energie mají bonusy nebo postihy. Jakmile vypočítáte celkovou produkci energie, musíte přičíst bonus / odečíst postih použitého akčního pole.

Pokud by byla celková hodnota vyprodukované energie nižší než 1, nesmíte tuto akci produkce provést.



Bruno (červený) provádí akci produkce s bonusem +1. Přesune 2 kapky vody z neutrální přehrady přes italskou turbínu s hodnotou produkce 4. Celková hodnota vyprodukované energie je 9: 4 (hodnota turbíny) × 2 (počet kapek) + 1 (bonus akčního pole). Bruno musí dát 2 kredity Cyrilovi a Cyril získá 2 VB.



„Pokud během produkce utrpíte postih, není to nic příšerného. Někdy je i malá produkce dobrá k získání VB nebo splnění smluv!“

Efekty produkce

Posuňte svůj ukazatel po stupnici energie o tolik polí, kolik jednotek energie se vám podařilo vyprodukovat.

Stupnice energie představuje záznam celkové energie, kterou se vám podařilo vyprodukovat v probíhající kole. Pokud vyprodukujete více než 30 jednotek energie, otočte svůj ukazatel tak, aby byl vidět symbol 30, vraťte ukazatel na začátek stupnice a pokračujte v posouvání ukazatele (pro účely získání kreditů a aktivace bonusových destiček žeton považujte, jako by byl na poli „30“, viz str. 20).



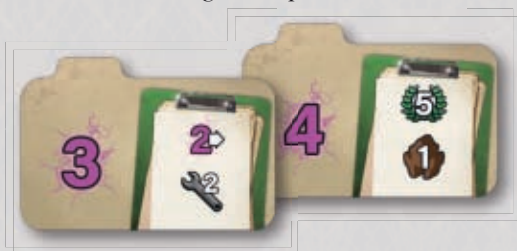
Bruno (červený) vyprodukoval 7 energie. Předchozí akcí vyprodukoval 5 energie. Jeho ukazatel se tedy posune na pole 12.

Pokud máte v zásobě smlouvu, která vyžaduje tolik energie (nebo méně), kolik se vám podařilo vyprodukovat během akce produkce, můžete tuto smlouvu splnit.

Okamžitě získáte odměnu vyobrazenou na smlouvě a smlouvu otočíte lícem dolů. Tuto smlouvu již nesmíte během hry znovu splnit.

Během jedné akce produkce smíte splnit maximálně 1 smlouvu.

To znamená, že ke splnění smlouvy nemůžete použít součet dvou či více akcí. Také nesmíte splnit dvě či více smluv během jedné akce, i kdyby se vám podařilo vyprodukovat dostatek energie na splnění všech těchto smluv.



Brunovi (červenému) se podařilo vyprodukovat 7 energie, takže by mohl splnit obě smlouvy. Musí si ale vybrat jen jednu. Vybere si smlouvu s hodnotou 3. Posune svůj ukazatel na stupnici energie o 2 další pole doprava a pootočí konstrukční kolo o 2 výše.

Vládní smlouvy

Pokud vyprodukujete tolik energie (nebo více), kolik vyžaduje vládní smlouva, můžete namísto smlouvy z osobní zásoby splnit tuto vládní smlouvu.

Vládní smlouvy nelze získat do osobní zásoby a „zarezerovat si je“. Splní je pouze první hráč, který vyprodukuje požadovanou energii (nebo více). Když splníte vládní smlouvu, otočte ji lícem dolů a umístěte ji do své osobní zásoby.

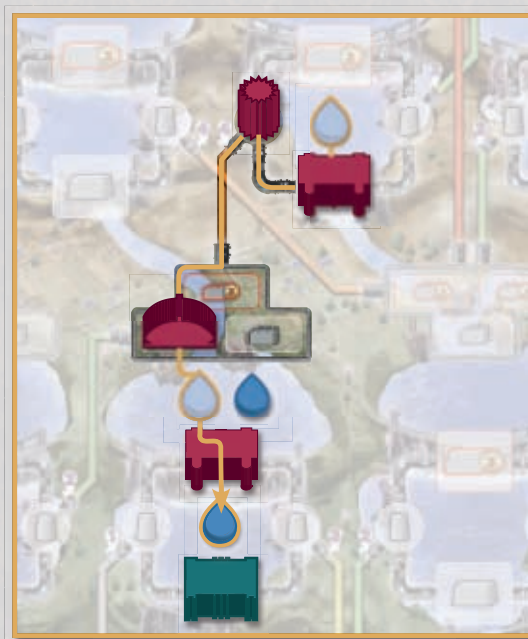


První hráč, který vyprodukuje 14 jednotek energie (nebo více), může splnit jednu z těchto vyobrazených vládních smluv namísto smlouvy z osobní zásoby.

Kam putuje voda?

Kapky vody přesunuté během produkce se poté budou pohybovat obvyklým způsobem přes nádrže, řeky a přehrady. Když voda doputuje k přehradě, zastaví se u ní, dokud není překročena kapacita přehrady. Pokud je kapacita přehrady naplněna, voda přehradu přeteče a pokračuje dál do nižší přehrady.

Bruno (červený) spustí produkci u přehrady v kopcích. Přesune 1 kapku vody přes turbínu ke své elektrárně.



Po produkci se voda posune dál až doteče do nádrže v nížinách. Tam je červená přehrada, která dosáhla kapacity (už je u ní 1 kapka vody). Kapka použitá k produkci tady pokračuje k další přehradě, která ji udrží. V tomto případě to bude zelená přehrada.



„Energii se příliš nevyplatí produkovat, pokud nemáte smlouvu, kterou by šlo splnit. Ale někdy prostě potřebujete postoupit po stupnici energie!“

SPRÁVA VODY

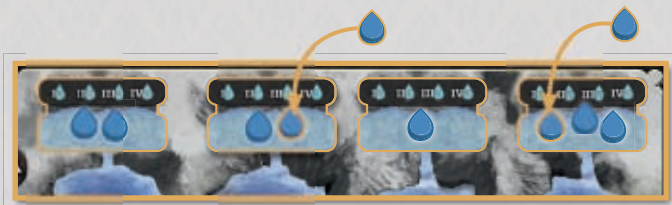


Tato sekce vám umožní přidat kapky vody k přítokům.



Umístěte 2 kapky vody, buďto obě na 1 přítok, nebo po jedné na 2 přítoky.

Smíte se rozhodnout, na které přítoky kapky umístíte. Smíte je umístit na jeden přítok, nebo dva různé přítoky. Pokud chcete, smíte umístit pouze 1 kapku vody. Tyto kapky se pohnou až během fáze Proudění vody, viz str. 19.



Když umísťujete kapky vody, můžete se rozhodnout, na které přítoky je umísťujete. Může jít o jeden přítok nebo dva různé přítoky.



Umístěte 1 kapku vody na přítok. Právě umístěná kapka se poté pohne dolů podle obvyklých pravidel pro proudění vody.

Smíte se rozhodnout, na který přítok kapku umístíte.



Takto umístěná kapka bude ihned proudit dolů podél řeky.

Počet kapek vody na jednom přítoku není nijak omezený.



Kapky vody můžete na přítoky přidat také prostřednictvím efektů smluv a příjmů. Kromě toho destičky přítoků automaticky vytvoří vodu během fáze příjmů a přítoků.



"Zkuste předvídat pohyb vody a pečlivě vyberte, kam ji umístíte... chcete, aby voda skončila u vašich přehrad, ne u cizích!"

BANKA



Tato sekce vám umožní získat kredity.

Vezměte si tolik kreditů, kolik techniků umístíte na toto akční pole.

Banka je samostatné akční pole, které funguje jinak než ostatní pole: jako součást jedné akce sem smíte umístit libovolný počet techniků. Jedná se také o jediné pole, které není omezené. Na toto pole lze vždy umístit další techniky, i pokud už jsou na poli cizí nebo vaši technici.



Kredity můžete získat také jako odměnu za jisté smlouvy, jako příjem nebo během bodování.

DÍLNA



Tato sekce vám umožní pohnout konstrukčním kolem, a urychlit tak návrat destiček technologie a strojů.

Pootočte konstrukční kolo o počet výšečí odpovídající číslu na symbolu.

Pokud je v symbolu akce vyobrazený poplatek, zaplatte tento poplatek. Po každém pootočení výšečí si musíte vzít z kola všechny stroje anebo destičky technologie, které se vrátí do otevřené výšečí.



Cyrl (zelený) provádí akci dílny. Zaplatí 2 kredity, aby otočil kolo o 2 výše. Výsledek pootočení je vidět na druhém obrázku. Vezme si zpět destičky technologií a stroje, které se dostaly zpět do otevřené výše, nebo přes ni projely.



INB

Konstrukčním kolem můžete také pootočit jako součást efektů některých smluv nebo příjmů.

TOVÁRNA NA STROJE



Tato sekce vám umožní získat nové stroje.

Zaplatte do společné zásoby kredity vyobrazené vlevo a získejte stroje vyobrazené vpravo.

Vezměte si stroje ze společné zásoby a umístěte je do své osobní zásoby nebo na svoji desku výkonného ředitele.

INB

Stroje můžete získat také jako odměnu za jisté smlouvy nebo jako příjem.

SMLUVNÍ KANCELÁŘ



Tato sekce vám umožní získat dostupné smlouvy

1

Vezměte si zdarma JEDNU dostupnou soukromou smlouvu.

1 → 2

Zaplatte 1 kredit a vezměte si DVĚ dostupné soukromé smlouvy.

Můžete si vybrat, které smlouvy si vezmete. Vybíráte pouze z těch, které jsou otočené lícem vzhůru. Nesmíte si brát vládní smlouvy.

Umístěte smlouvy lícem vzhůru do své osobní zásoby poblíž herní desky.

Získané destičky smluv nahradte destičkami z příslušného sloupečku (tak, aby byly vždy 2 dostupné smlouvy na každé úrovni). Toto doplnění provedte až na konci svého tahu.

V osobní zásobě nesmíte mít více než 3 smlouvy lícem vzhůru.

Pokud máte po provedení této akce více než tři smlouvy lícem vzhůru, musíte ihned některé z nich odhodit, dokud nebudete mít pouze tři. Můžete si vybrat, které smlouvy odhodíte

Již splněné smlouvy (otočené lícem dolů) se nepočítají.

PATENTOVÝ ÚŘAD



Tato sekce vám umožňuje získat destičky pokročilých technologií.

Zaplatte 5 kreditů a vezměte si odpovídající destičku pokročilé technologie.


Na této desce jsou tři akční pole, přičemž každé je spojeno s jednou destičkou. Vezměte destičku a přidejte ji do své osobní zásoby: je pro vás ihned dostupná. Destičky pokročilých technologií umožňují stavět budovy stejným způsobem jako destičky základních technologií, ale mají navíc speciální efekt, který se aktivuje pouze při jejich použití. Získané destičky nahradíte až na konci kola (viz str. 21). Destičky pokročilých technologií jsou podrobně vysvětleny v Dodatku 4 na straně 25.

PROUDĚNÍ VODY

Na konci fáze akcí, až všichni hráči rozmístí všechny své techniky, nastane fáze proudění vody.

Kapky vody na destičkách přítoků tečou dolů podle obvyklých pravidel, podél řek a nádrží.

Kapky se posouvají jedna po druhé a plní kapacity přehrad, do kterých vtékají. Když je kapacita přehrady plná (tzn. počet kapek vody odpovídá maximální kapacitě přehrady, tj. její výšce), další kapky přetékají přehradu a tečou dál. Fáze proudění vody končí, jakmile jsou všechny kapky umístěny (zastavily se u přehrad) nebo odstraněny (pokud dosáhly spodní nádrže).



Voda teče od přítoků. Proto přehrady ve větších výškách, přestože jsou dražší, dostanou vodu dříve než ty nižší.



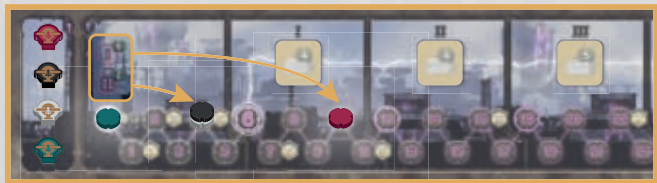
Kapky 1 a 2 začínají téct po proudu. Dostanou se k přehradě v horách výšky 1. Ta je již plná. Obě kapky přetékají a pokračují v pohybu. Pak dorazí k přehradě v nížinách o výšce 3. Ta může zadržet ještě jednu kapku. Kapka 1 je zachycena přehradou; kapka 2 přetéká (nyní je přehrada plná) a dosáhne konce herního plánu, kde je ztracena.

Kapky 3, 4 a 5 začínají proudit. Kapka 3 je ihned zachycena přehradou v horách s výškou 2 a naplní ji. Kapky 4 a 5 pokračují v toku. Kapka 4 je poté zachycena přehradou v kopcích a naplní ji. Kapka 5 přetéká a je zachycena spodní neutrální přehradou o výšce 2.

BODOVÁNÍ

Hráč, který je první na stupnici energie, získává 6 vítězných bodů (VB); druhý získává 2 VB.

Tento bonus se uděluje pouze hráčům, kteří vyprodukovali alespoň 1 jednotku energie. V případě shody o první místo se součet obou bonusů (6 a 2 VB) rozdělí rovnoměrně mezi všechny hráče, kterých se shoda týká, zaokrouhloveno nahoru. Žádný další hráč nedostane bonus za druhé místo. V případě shody o druhé místo získají všichni hráči ve shodě 1 VB.



Bruno (červený) je na čele stupnice energie, takže získává 6 bodů. Agnes (černá) a Dita (bílá) se dělí o stejné místo, takže si rozdělí 2 VB určené pro druhého hráče na stupnici (každá 1 VB).

Získejte kredity podle pozice na stupnici energie.

Vezměte si největší množství kreditů určené polem stupnice energie, na kterém je váš ukazatel nebo které překročil. Pokud je váš ukazatel na poli s číslem „0“, získáte 3 kredity, ale ztratíte 3 VB (jak je znázorněno na poli „0“).



Bruno (červený) získává 4 kredity, Agnes (černá) a Dita (bílá) získávají 3 kredity. Cyril (zelený) získává také 3 kredity, ale ztrácí 3 VB.

Získejte vítězné body podle bonusové destičky aktuálního kola.

Stupnice energie je rozdělena na pět číslovaných sekcí, jednu pro každé kolo hry. Bonusová destička aktuálního kola je viditelná destička nejvíce vlevo. Všechny bonusové destičky jsou podrobně vysvětleny v Dodatku 5 na straně 26.

Plná odměna: Pokud se váš ukazatel energie nachází v sekci stupnice pro aktuální kolo (nebo dále), aktivujete bodování bonusové destičky.

Snížená odměna: Pokud je váš ukazatel energie v nižší sekci, než je sekce pro aktuální kolo, také aktivujete bodování bonusové destičky, ale musíte snížit odměnu bonusové destičky o 4 VB za každou sekci, o kterou jste pozadu.

Nikdy nemůžete ztratit VB za bodování bonusové destičky. Pokud je postih větší než odměna samotná, jednoduše nezískáte žádné VB.

Žádná odměna: Pokud je váš ukazatel energie před polem „6“ na stupnici energie, neaktivujete bodování bonusové destičky.



Je konec třetího kola.

Dita (bílá) získává plnou odměnu: postavila 2 elektrárny, takže získá 10 VB (5 VB za každou elektrárnu).

Cyril (zelený) získává sníženou odměnu: postavil 3 elektrárny, takže získá 11 VB (5 VB za každou elektrárnu minus 4 VB za to, že je o jednu sekci pozadu).

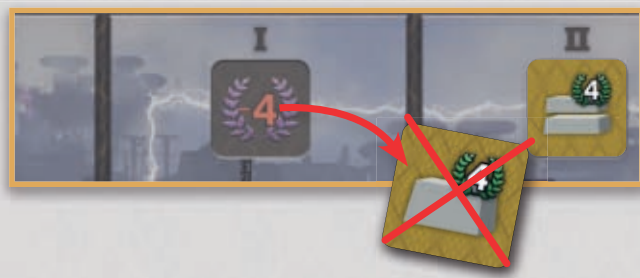
Agnes (černá) získává sníženou odměnu: postavila 1 elektrárnu, takže nezíská žádné VB (5 VB za každou elektrárnu minus 8 VB za to, že je o dvě sekce pozadu).

Bruno (červený) nezískává žádnou odměnu, i když postavil 3 elektrárny, protože během posledního kola vyprodukoval méně než 6 jednotek energie.

Odhoďte bonusovou destičku aktuálního kola.

Odstraňte ze hry bonusovou destičku umístěnou nejvíce vlevo. Tím odkryjete symbol „-4 VB“. Jedná se o podmínku postihu VB za nedosažení potřebné sekce na stupnici energie (při výpočtu odměny za bonusovou destičku).

Pokud odstraníte poslední bonusovou destičku, hra končí (viz *Konec hry na následující straně*).



KONEC KOLA

Upravte pořadí hry a změňte pozici ukazatelů pořadí průběhu hry.

Hráč, který v aktuálním kole vyprodukoval nejméně energie, se stává prvním hráčem v pořadí, a tak dále. Pokud více hráčů vyprodukovalo stejné množství energie, vymění si vzájemně pořadí z předchozího kola.



Cyril (zelený) vyprodukoval nejméně energie, takže v dalším kole bude první. Bruno (červený) vyprodukoval nejvíce, a proto se posouvá na poslední pozici. Ostatní hráči vyprodukovali stejné množství energie, takže si na stupnici pořadí hry vymění místa.

Přesuňte všechny ukazatele energie zpět na pole „0“ na stupnici energie.

Všichni hráči si vezmou techniky z akčních polí zpět do svých osobních zásob.

Pokud na desce patentového úřadu zbyly nějaké destičky pokročilých technologií, odhodte je a vraťte zpět do krabice.

Veźmte tři nové destičky pokročilých technologií a umístěte je lícem vzhůru na vyznačená místa. Nejprve berte destičky ze sloupečku „I“. Až dojdou, berte je ze sloupečku „II“ a nakonec ze sloupečku „III“.



INB

Fáze konce kola se v posledním kole nevyhodnocuje.

KONEC HRY

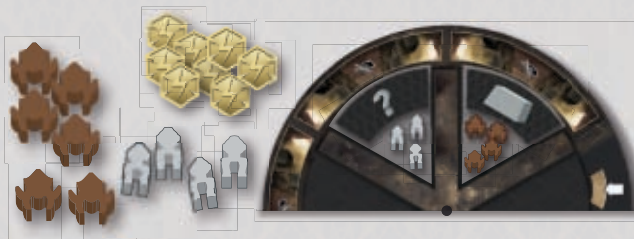
Hra končí po fázi bodování pátého kola. Poté nastane závěrečné bodování.

Získejte vítězné body podle destičky cíle.

Každá destička cíle určuje konkrétní podmínku. Stanovte pořadí hráčů podle této podmínky. První hráč získá 15 vítězných bodů, druhý hráč získá 10 VB a třetí hráč získá 5 VB. V případě shody rozdělte vítězné body příslušných úrovní rovnoměrně mezi hráče, kteří jsou ve shodě (v případě potřeby zaokrouhlete nahoru). Všechny destičky cílů jsou podrobně vysvětleny v Dodatku 6 na straně 27.

Získejte vítězné body za zdroje v osobní zásobě.

Sečtěte všechny zdroje (kopáče, míchačky a kredity) dohromady. Získejte 1 vítězný bod za každých 5 kusů zdrojů. Zdroje na konstrukčním kole se nepočítají.



Agnes (černá) má na konci hry ve své osobní zásobě 4 míchačky, 6 kopáčů a 8 kreditů, což činí dohromady 18 zdrojů (nepočítá 3 míchačky a 4 kopáče stále uzamčené na konstrukčním kole). Získává celkem 3 VB.

Získejte 1 vítězný bod za každou kapku vody, kterou zadržují vaše osobní přehrady.



Bruno (červený) má ve svých přehradách 2 kapky vody. Každá z nich má hodnotu 1 VB, celkem tedy 2 VB.

Hráč s největším počtem vítězných bodů se stává vítězem.

V případě shody vítězí hráč ve shodě, který během posledního kola vyprodukoval nejvíce jednotek energie (poslední kolo končí před fází konce kola, takže pozice každého hráče na stupnici energie by měla zůstat zachována).

DODÁTKY

Dodatek 1: Základní symboly

Zde najdete stručný popis nejčastěji používaných symbolů ve hře. Tyto symboly můžete najít na destičkách smluv, deskách společnosti a na některých dalších prvcích ve hře.



Získejte uvedený počet kreditů.
Vezměte je ze společné zásoby.



Zaplatte uvedený počet kreditů.
Vraťte je do společné zásoby.



Získejte uvedený počet vítězných bodů (VB).
Posuňte svůj ukazatel VB.



Získejte uvedený počet kopáčů.
Vezměte je ze společné zásoby.



Získejte uvedený počet míchaček.
Vezměte je ze společné zásoby.



Získejte uvedený počet strojů.
Můžete si vybrat, které stroje získáte.
Vezměte je ze společné zásoby.



Posuňte svůj ukazatel energie na stupnici energie o uvedený počet polí. Tyto jednotky energie nemůžete použít ke splnění smluv.



Posuňte svůj ukazatel energie na stupnici energie o uvedený počet polí. Tyto jednotky energie můžete použít ke splnění smluv.



Umístěte uvedený počet kapek vody na libovolné destičky přítoků. Tyto kapky budou proudit během fáze proudění vody.



Umístěte uvedený počet kapek vody na libovolné destičky přítoků. Tyto kapky budou proudit okamžitě.



Umístěte jeden ze svých základů na volné stavební místo na mapě. Vezměte základ nejvíce vlevo z desky společnosti.



Umístěte patro na jednu ze svých přehrad (maximálně dvě patra na jednu přehradu). Vezměte patro nejvíce vlevo z desky společnosti.



Umístěte jednu ze svých turbín na volné stavební místo na mapě. Vezměte turbínu nejvíce vlevo z desky společnosti.



Umístěte jednu ze svých elektráren na volné stavební místo na mapě. Vezměte nejlevější elektrárnu z desky společnosti.



Umístěte jednu libovolnou stavbu. Vezměte stavbu daného druhu nejvíce vlevo z desky společnosti.



Vložte uvedený počet míchaček do otevřené výseče vašeho konstrukčního kola. Vezměte je z osobní zásoby.



Vložte uvedený počet kopáčů do otevřené výseče vašeho konstrukčního kola. Vezměte je z osobní zásoby.



Umístěte libovolnou destičku technologie do otevřené výseče vašeho konstrukčního kola.



Hodnota produkce turbíny. Každá kapka vody, která během produkce projde touto turbínou, vyprodukuje uvedený počet jednotek energie.



Postavte turbínu s hodnotou produkce 2 (nebo méně). Nemusíte umísťovat techniky, vkládat destičku technologie ani stroje.

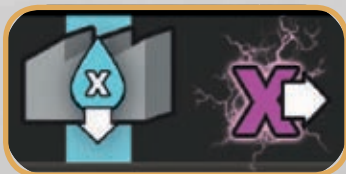
Dodatek 2: Desky společností

Každá deska společnosti má jiné kombinace příjmů. Desky mají také jedinečnou speciální schopnost produkce, která se však aktivuje až ve chvíli, kdy postavíte třetí elektrárnu. Když postavíte druhou

elektrárnu, aktivujete trvalý bonus +1 k produkci. Když postavíte čtvrtou elektrárnu, získáte další bonus +2 k produkci, což znamená celkový bonus +3.



USA
Marguerite
Grant
Červená



V jakékoliv fázi kola, pokud kapka vody přirozeně proteče vaší elektrárnou, posuňte svůj ukazatel energie o 1 krok.

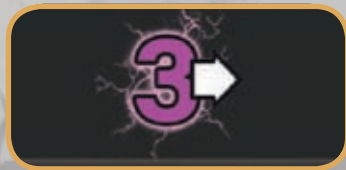
Pokud je kapka vody přesunuta do vaší elektrárny při produkci skrz turbínu (je jedno, zda akci provádíte vy nebo jiný hráč, jenž má elektrárnu ve stejné nádrži), tato speciální schopnost se neaktivuje.



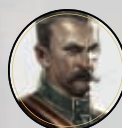
Na příkladu výše Bruno (červený) v aktuálním kole vyprodukoval 4 jednotky energie. Cyril (zelený) provádí produkci se svou elektrárnou a využívá k tomu 2 kapky vody. Tyto kapky potečou po řece a projdou červenou elektrárnou. Červený ukazatel se na stupnici energie posune o 2 kroky. Pokud během fáze proudění vody přitečou další kapky vody do levé nádrže, bílá přehrada je nebude schopna zachytit a také protečou červenou elektrárnou, čímž aktivují její speciální schopnost.



Itálie
Enrico
Olivi
Zelená



Po provedení produkce posuňte svůj ukazatel energie po stupnici energie o 3 pole navíc (jako obvykle nesmíte tuto energii použít ke splnění smlouvy).



Německo
Oberst
Dassler
Černá



Po provedení akce produkce můžete provést druhou akci produkce s další elektrárnou.

Nesmíte však uplatnit bonus/postih akčního symbolu ani bonus vaší desky společnosti, tzn. jednotky energie vyprodukované druhou akcí jsou pouze ty, které vytvoří kapky vody vynásobené hodnotou turbíny. Produkce jsou oddělené, takže je nemůžete sečíst dohromady ke splnění jedné smlouvy (ale můžete během každé produkce splnit jednu smlouvu).



Na příkladu výše může Agnes (černá) provést produkci, pokud přesune 2 kapky vody od přehrady s výškou 2 (vlevo) do své elektrárny v kopcích (nahore): vyprodukuje 4 jednotky energie + 1 (bonus druhé postavené elektrárny) + 2 (bonus akčního pole). Poté může ihned provést druhou produkci pomocí druhé elektrárny na příkladu. Přesune 3 kapky vody ze své přehrady s výškou 3 (1 tam byla dříve + 2 po první produkci) přes bílou turbínu (zaplatí 3 kredity) a vyprodukuje 6 jednotek energie bez bonusu.



Francie
Joseph
Fontaine
Bílá



Jakoukoli smlouvu (včetně vládní) smíte splnit se slevou 3 energie oproti požadavku smlouvy.



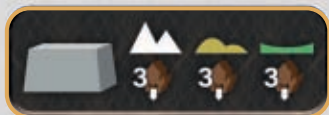
Dodatek 3: Desky výkonných ředitelů

Každý výkonný ředitel má speciální schopnost, která vám poskytuje jedinečné výhody. V kombinaci se

speciálními schopnostmi společnosti nabízejí velkou rozmanitost herních stylů.



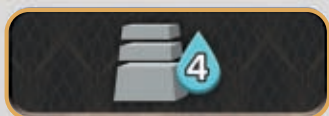
WILHELM ADLER



Vaše základy vždy stojí 3 kopáče, bez ohledu na oblast na mapě, kde je stavíte. Náklady na patra závisí na oblasti mapy, podle obvyklých pravidel.



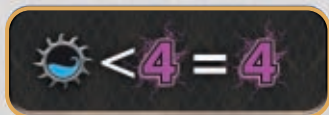
GRAZIANO DEL MONTE



Vaše přehrady výšky 3 mohou zadržet až 4 kapky vody. Vaše přehrady výšky 1 a výšky 2 mohou zadržet 1 nebo 2 kapky vody, podle obvyklých pravidel.



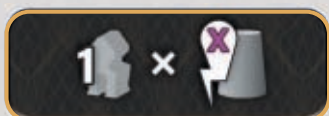
VIKTOR FIESLER



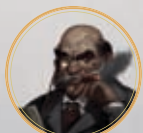
Pokud při produkci vyprodukuje méně než 4 jednotky energie, vyprodukuje namísto toho 4 jednotky energie. Vynásobte celkový počet kapek vody hodnotou turbíny, kterou používáte: pokud je výsledek tři nebo méně, považujte výsledek za 4. Poté uplatněte jakýkoliv bonus/postih z akčního symbolu a bonus vaší desky společnosti.



JILL MCDOWELL



Své turbíny můžete stavět pomocí míchaček namísto kopáčů. Pokud tuto schopnost využijete, bude turbína stát 1 míchačku vynásobenou hodnotou produkce turbíny. Při platbě za turbínu nesmíte kombinovat stroje.



SOLOMON P. JORDAN



Kdykoli stavíte budovu, můžete místo požadovaného stroje zaplatit 3 kredity. Tuto schopnost můžete využít kolikrát chcete, dokonce můžete platit jen kredity. Umístěte kredity do společné zásoby, ne na konstrukční kolo.



ANTON KRYLOV



Na začátku hry si vezměte vyobrazenou destičku speciální technologie. **Když tuto destičku technologie použijete, můžete zkopírovat libovolnou jinou destičku technologie na vašem konstrukčním kole.** Tato speciální destička kopíruje jak hlavní efekt stavby, tak i speciální efekt kopírované destičky.



MAHIRI SEKISO



Začínáte hru s 9 kredity místo obvyklých 6. Máte speciální schopnost, kterou můžete aktivovat umístěním 1 technika na akční pole této desky před provedením akce. Pokud ji použijete podruhé během stejného kola, musíte navíc zaplatit 3 kredity. Když tuto schopnost aktivujete, **získáte do konce tahu schopnost jiného ze 3 výkonných ředitelů ve hře** (včetně těch navíc z pokročilé přípravy hráčů).

Efekt, pokud zkopírujete Antona Krylova: Můžete zkopírovat jinou destičku technologie na vašem konstrukčním kole. Nemusíte přitom do konstrukčního kola vkládat žádnou destičku. Pořád ale musíte vložit požadované množství strojů.

Efekt, pokud zkopírujete Graziana Del Monte: Vaše přehrady výšky 3 mohou po dobu trvání aktuálního kola zadržet až 4 kapky vody, až dokud tyto 4 kapky neopustí přehradu.



Dodatek 4: Destičky pokročilých technologií

Pokročilé technologie jsou destičky, které fungují stejně jako základní destičky technologií: umístíte je na konstrukční kolo, když provádíte akci stavba. Destičku pokročilé technologie můžete získat provedením akce patentového úřadu (viz str. 19).

Od tohoto okamžiku se pokročilá technologie stává součástí vaší sady technologií, a to až do konce hry. Každá destička pokročilé technologie má také speciální efekt, který se aktivuje, když ji použijete k akci stavba.

 Obrázek	Druh budovy	Speciální efekt
	Základ	Když tuto destičku použijete, umístíte po jedné kapce vody do všech svých prázdných přehrad, včetně základů postavených touto destičkou. Neumísťujte kapky vody do přehrad, které již mají alespoň jednu kapku vody. Neumísťujte kapky vody do neutrálních přehrad.
	Patro	Když tuto destičku použijete, pootočte svým konstrukčním kolem o 1 výšeč za každé patro, které se vám již podařilo postavit. Počítejte i patro, které právě stavíte pomocí této destičky.
	Turbína	Když tuto destičku použijete, získáte tolik kreditů, kolik činí hodnota produkce turbíny, kterou právě stavíte, vynásobená 2.
	Elektrárna	Když tuto destičku použijete, nemusíte umísťovat techniky na akční pole stavby své desky společnosti. (Protože k provedení této akce nepoužíváte techniky, může to být vaše poslední akce kola, i když vám technici už došli.)
	Libovolná	Když tuto destičku použijete ke stavbě budovy, nemusíte platit 3 kredity, pokud umístíte budovu na pole s červeným okrajem. (Pokud však umístíte své techniky na akční pole s červeným okrajem, musíte potřebné 3 kredity stále zaplatit).

 Obrázek	Druh budovy	Speciální efekt
	Základ	Když tuto destičku použijete, vyprodukuje tolik jednotek energie, kolik základů se vám již podařilo postavit. Počítejte také základ, který právě stavíte. Vyprodukováná energie je zaznamenána na stupnici energie a může být použita ke splnění smlouvy.
	Patro	Když tuto destičku použijete, umístíte kapky vody do přehrad, kde právě stavíte patro. Přehradu naplníte do maximální kapacity. Kapky vody vezmete přímo ze společné zásoby.
	Turbína	Pokud tuto destičku použijete ke stavbě turbíny, která stojí 6 nebo více kopáčů (protože její hodnota produkce je 3 nebo více), její cena se sníží na 5 kopáčů. (Pokud je cena 5 nebo méně, zůstává stejná.)
	Elektrárna	Když tuto destičku použijete, můžete provést produkci s bonusem +2. Produkce může být provedena pomocí jakékoliv vaší elektrárny, musí být provedena okamžitě a nemá žádné dodatečné náklady.
	Libovolná	Když tuto destičku použijete ke stavbě budovy, můžete použít kopáče místo míchaček a naopak, v jakékoliv kombinaci.

Obrázek	Druh budovy	Speciální efekt
	Základ	Když tuto destičku použijete, nemusíte umisťovat techniky na akční pole stavby vaší desky společnosti. Navíc nemusíte na konstrukční kolo umístit požadované kopáče. (Protože k provedení této akce nepoužíváte techniky, může to být vaše poslední akce kola, i když vám technici už došli.)
	Patro	Když tuto destičku použijete, získáte 3 vítězné body za každou vaši přehradu, na které je alespoň jedno patro (tzn. všechny vaše přehradu úrovně 2 a 3).
	Turbína	Když tuto destičku použijete, vyprodukuje tolik jednotek energie, kolik činí hodnota právě postavené turbíny, vynásobená 2. Vyprodukováná energie je zaznamenána na stupnici energie a může být použita ke splnění smlouvy.
	Elektrárna	Když tuto destičku použijete, získáte 3 vítězné body za každou elektrárnu, kterou se vám dosud podařilo postavit. Počítejte také elektrárnu, kterou právě stavíte pomocí této destičky.
	Libovolná	Když tuto destičku použijete, získáte 3 vítězné body za každou destičku pokročilé technologie, kterou se vám dosud podařilo získat. Počítejte všechny své destičky pokročilé technologie v osobní zásobě i na konstrukčním kole.

Dodatek 5: Bonusové destičky

Bonusové destičky aktivují během bodovací fáze pouze ti hráči, kteří během aktuálního kola

vyprodukovali alespoň 6 jednotek energie (viz str. 20).



Získejte 2 vítězné body za každou smlouvu, kterou se vám dosud podařilo splnit. Počítejte všechny destičky smluv (jakéhokoli typu), které máte ve své osobní zásobě lícem dolů.



Získejte 5 vítězných bodů za každou elektrárnu, kterou se vám dosud podařilo postavit.



Získejte 4 vítězné body za každý základ, který se vám dosud podařilo postavit.



Získejte 4 vítězné body za každou turbínu, kterou se vám dosud podařilo postavit.



Získejte 4 vítězné body za každé patro, které se vám dosud podařilo postavit.



Získejte 4 vítězné body za každou destičku pokročilé technologie, kterou se vám dosud podařilo získat. Počítejte všechny destičky pokročilé technologie v osobní zásobě i na konstrukčním kole. Základní destičky technologie se nepočítají.

Dodatek 6: Destičky cílů

Za destičky cílů získají vítězné body na konci hry (viz str. 21) ti hráči, kteří postavili nejvíce prvků vyžadovaných danou destičkou. Požadavky destiček cílů naznačují, jaké stavby byste během partie měli stavět a jak. Aby bylo možné určit, kteří hráči získají VB,

počítejte pouze ty prvky, které odpovídají požadavkům destičky. První hráč získá 15 VB, druhý hráč získá 10 VB a třetí hráč získá 5 VB. Hráči získávají body za pořadí, i když požadavky destičky nesplní vůbec.



Počítejte všechny základy a všechny elektrárny, které jste postavili na místech se symbolem budovy s červeným okrajem.



Počítejte všechny základy, které jsou propojené turbínou vaší barvy s elektrárnou vaší barvy. Pokud jsou dva základy propojené se stejnou elektrárnou, počítají se oba.

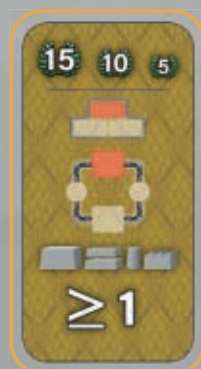


Počítejte všechny prvky (jakéhokoliv druhu) v oblasti herního plánu (hory, kopce nebo nížiny), kde se vám podařilo postavit nejvíce prvků.



Počítejte všechny prvky (jakéhokoliv druhu) v oblasti herního plánu (hory, kopce nebo nížiny), kde se vám podařilo postavit nejméně prvků.

Následující dvě destičky vyžadují stavbu v různých nádržích. V tomto případě počítejte všechny nádrže, kde jste postavili požadovaný počet budov.



Všechny nádrže, kde jste postavili alespoň jeden prvek jakéhokoliv typu. Maximum je 12 (tzn. jeden prvek ve všech dvanácti nádržích).



Všechny nádrže, kde jste postavili alespoň tři prvky jakéhokoliv typu. Maximum je 5 (tři prvky v pěti nádržích). Dvě nádrže ve spodní části nížin se nepočítají, protože tam můžete postavit pouze 1 elektrárnu.



TVŮRCI



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milán - Itálie

Autoři hry: Tommaso Battista a Simone Luciani

Vývoj Automy: Tommaso Battista

Ilustrace: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci

Grafická úprava: Ruslan Audia

Redakce pravidel: Elisabetta Micucci

Anglická pravidla: Laura Dadson Bubola, Rosita Martini

Korektury původních pravidel: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati

Vedení Kickstarterové kampaně: Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo

Zvláštní poděkování:

Chtěl bych poděkovat všem, kteří si hru zahráli od jejího prvopočátku, zvláštní dík zasluhují Maria Chiara Calvani, Davide Paterna, Laura Calderoni, Marta Luis, Giacomo Capaldi, Tiziano Contorno (řečený Král), Renzo Bernardini, všichni kamarádi z Libretta coworking, Lara za „hru o kanálech!“, Davide Pellacani, Davide Malvestuto a všichni playtestéři na prvním ročníku římského A/G a na turínském IdeaG. Nejpřímnější díky si zaslouží Virgino Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo a Nestore Mangone - naše společná práce mě naučila mnoho o hrách (a mnoha dalších věcech). Simone Lucianimu děkuji za všechna „jablka“, co mi dal. Také musím zmínit následující: Carlo Trifogli, Luca Leoncavallo, Giuliano, Girlando a kamarády z Tivoli; díky za pomoc v „civilové rovince“! Geatanno Cellizza a Francesca Giusti mají díky za přesný „playtesting“ Automy. Rád bych Přehradu věnoval (spolu s veškerou prací, která do ní byla vložena) Italovi „IDOvi“ Del'Orsinimu (muži, který vodu zastavil vodou).

Děkuji Tommasovi za to, že nám věřil už od počátku této dlouhé pouti, a Samantě za to, že ji celou ušla s námi. Díky mají také: Ido Traini, Rolling Gamers, Claudio Cicalé, Daniel Marinangeli, lidé z Torre Nera di Osima, Franco Mari a hráči z Jesi, také všichni ze Spazio Ludico. Zvláštní díky si zaslouží následující: Sandro Grilli, Luciano Neroni, Giuseppe D'avella, Alfredo Vallorani. Ti Přehradu hráli, hráli a hráli.

Cranio Creations děkují všem podporovatelům na Kickstarteru. Bez vás a vaší podpory by tato hra neexistovala.

ČESKÁ VERZE HRY



TLAMA games - Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrdý, Pavel Skalický

Grafická úprava: Ján Novodomský, Michal Hubáček