

Atol

**PRAVIDLÁ
HRY**



Atol

Atol je označenie pre ostrov kruhového tvaru, ktorý vznikol z morskej sopky po zrútení jej krátera. Tento spôsob vzniku opísal už v prvej polovici devätnásteho storočia sám Charles Darwin. Postupným klesaním sopečného krátera dochádza ku vzniku koralového útesu po jeho obvode a lagúny v jeho strede. Celý koralový útes je tvorený kolóniami koralov - morských prhlivcov, ktoré zostávajú po celý svoj život v štádiu polypov. Ich vápenaté schránky tvoria nezameniteľnú štruktúru útesu.

Väčšinu potravy v podobe planktónu obstarávajú koralom ich mikroskopické symbiotické riasy - panciernatky. V tomto spôsobe obživy je zároveň ukrytá ich najväčšia slabina. Symbióza koralov a panciernatiek je veľmi citlivá na kvalitu vody, množstvo svetla a zmeny teploty. V nepriaznivých podmienkach koraly svoje panciernatky vypudia a dochádza k tzv. bieleniu koralov. Takto vybielené alebo vyblednuté koraly sú charakteristické svojou bielou farbou a väčšinou sa bez svojho hlavného zdroja potravy nedokážu uživiť.

Aj keď koralové útesy zaberajú iba 0,1 % rozlohy oceánov, poskytujú útočisko viac ako štvrtine všetkých známych druhov morských živočíchov. Celý ekosystém koralových útesov je nesmierne pestrý a dôležitý pre biodiverzitu morského sveta, avšak v posledných desaťročiach dochádza k výraznému úbytku koralových útesov, a to nielen vplyvom človeka a globálneho otepľovania, ale často aj premnožením morských hviezdoviek požierajúcich koraly. Je teda na nás zachrániť koralové útesy pre budúce generácie - nielen tie skutočné, ale aj tie v hre Atol.

Zoznámenie s Atolom

Atol je kompetitívna hra pre 1 - 4 hráčov, ktorá vás vtiahne do podmorského sveta a ukáže vám základy fungovania ekosystému koralového útesu, jeho jedinečnosť a krehkú rovnováhu. V hre budete v úlohe správcu morskej rezervácie rozširovať svoj atol a starať sa o ryby a iné živočích, ktoré sa v ňom skrývajú, ale budete si tiež musieť poradiť so znečistením alebo nedostatkom potravy.

Útes



Kolónie koralov



Polyp



Obsah hry



56 kariet koralov, z toho 4 karty základných koralov



14 kariet udalostí



české a slovenské pravidlá



6 žetónov lovu



1 žetón začínajúceho hráča

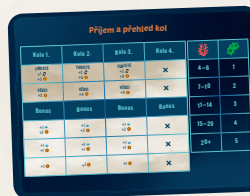


62 kariet živočíchov

(16 malých rýb, 10 stredne veľkých rýb, 8 veľkých rýb a parýb, 28 ostatných živočíchov)



5 prehľadových kariet



1 doska prehľadu kôl



80 žetónov symbiózy
(v 10 farbách - 2 pre každého hráča)



57 žetónov
hojnosti



40 žetónov
planktónu



50 žetónov
peňazí



50 žetónov
šupín



20 žetónov
znečistenia



30 žetónov
popularity



70 žetónov
únavy



24 žetónov
kolónií

Prehľad symbolov

Zvýšenie hojnosti

Zníženie hojnosti

Únava

Peniaze

Maximálna úroveň hojnosti

Akýkoľvek živočích

Akákoľvek ryba

Ostatné živočíchy
(všetky živočíchy okrem rýb)

Malá ryba

Stredne veľká ryba

Veľká ryba

Kôrovec

Lastúrník

Hlavonožec

Plaz

Prhlivec

Hviezdovka

Holotúria

Popularita/vítazné body

Znečistenie

Symbióza

Planktón

Riasy

Koral a jeho kolónia
(pre účely hry koralové nespádajú medzi živočíchy)

Úkryt

Cieľ hry

Cieľom hry Atol je vytvoriť si na svojom koralovom útese ten najkvalitnejší ekosystém. **Najjednoduchším spôsobom** získu popularity - víťazných bodov - je nákup kariet koralov a živočíchov.

Ešte viac popularity je možné získať za zvyšovanie hojnosti jednotlivých živočíchov alebo za výhodné kombinácie koralov a morských tvorov.

Príprava hry

1. Príprava ponuky so živočíchmi a koralmi

Najskôr vezmite z kariet živočíchov náhodne 6 kariet tak, aby 3 z nich boli malé ryby 🐟, 2 z nich boli ľubovoľné iné živočíchky 🐙 a 1 z nich bola karta stredne veľkej ryby 🐟. Týchto 6 kariet zamiešajte a položte do radu lícom hore – tým vytvoríte počiatočnú ponuku živočíchov.

Následne vyberte z kariet živočíchov všetky veľké ryby 🐟, zamiešajte ich a vytvorte z nich ponuku veľkých rýb tak, že 2 z nich položíte do samostatného radu pod počiatočnú ponuku rýb a živočíchov. Zvyšné karty veľkých rýb umiestnite lícom dole vedľa ponuky veľkých rýb.

Potom zvyšné karty živočíchov zamiešajte a položte lícom dole vedľa počiatočnej ponuky živočíchov.



Z kariet koralov vyberte 4 karty základných koralov (bez červeného rámčeka na zadnej strane) a dajte ich zatiaľ bokom. Zvyšné karty koralov zamiešajte a odhaľte 6 náhodných kariet zvrchu balíčka. Tak utvoríte počiatočnú ponuku koralov. Zvyšné karty koralov položte vedľa ponuky lícom dole. Vedľa ponuky s koralmi a živočíchmi nechajte miesto na odhadzovacie kôpky.



2. Príprava spoločnej zásoby

Vyberte z krabice žetóny znečistenia, peňazí, únavy, kolónií, popularity, šupín a planktónu spoločne so žetónmi hojnosti a symbiózy a vytvorte z nich spoločnú zásobu.



Príklad pripravenej hernej plochy

3. Príprava dosky prehľadu kôl

Prípravte vedľa hernej plochy dosku prehľadu kôl a do jednotlivých stĺpcov označených slovom „BONUS“ položte príslušné množstvo surovín zo spoločnej zásoby. Suroviny prichystajte do toľkých riadkov bonusov, koľko hrá hráčov. Výnimkou je hra 4 hráčov, pri ktorej suroviny nachystáte iba do troch riadkov (posledný hráč bonus nezíska). Na políčko „Kolo 1.“ umiestnite žetón šupiny, ktorý bude slúžiť na počítanie kôl.

4. Príprava atolov

Ako **atol** každého hráča označujeme karty a žetóny v jeho hernej oblasti, ktoré v priebehu hry získal. Všetky karty aj množstvo žetónov na všetkých atoloch sú verejné informácie a nesmú byť utajované pred ostatnými hráčmi.

Každý hráč do svojej hernej oblasti položí kartu základného koralu, označenú odlišnou zadnou stranou, a umiestni na ňu jeden žetón znečistenia. Zvyšné karty základných koralov vráťte do krabice. Každý hráč si vezme jednu prehľadovú kartu. Jednu prehľadovú kartu umiestnite vedľa hernej plochy z dôvodu kontroly fázy obnovy.

Každý hráč dostane 5 žetónov peňazí, 3 žetóny planktónu, 1 žetón lovu a 1 žetón šupiny zo spoločnej zásoby.



Príklad konkrétneho atolu na začiatku hry

5. Určenie začínajúceho hráča

Hráč, ktorý naposledy videl živú rybu, si vezme žetón začínajúceho hráča a bude začínať prvé kolo svojou prvou akciou.



Priebeh hry

Hra sa hrá na 4 kolá. Každé kolo sa skladá z **akčnej fázy** a **fázy obnovy** s výnimkou 4. kola, ktoré končí po akčnej fáze a namiesto obnovy nasleduje **vyhodnotenie hry**.

AKČNÁ FÁZA: V akčnej fáze hráči budujú svoj atol - odohrávajú jednotlivé ťahy, nakupujú koral, živočíchy, zvyšujú hojnosť živočíchov a vykonávajú ďalšie akcie.

FÁZA OBNOVY: Vo fáze obnovy hráči získavajú zdroje, rozhodujú sa, či na svoj atol pustia turistov, alebo tu nechajú bádať vedcov, odstraňujú žetóny únavy a obnovujú ponuku koralov a živočíchov.

VYHODNOTENIE HRY: Po akčnej fáze štvrtého kola nasleduje vyhodnotenie jednotlivých atolov spočítaním bodov a vyhlásením najlepšieho správcu rezervácie.

Budovanie atolu

KORALY

Atol sa skladá z jednotlivých kariet koralov, ktoré majú na stranách ikony kolónií koralov. Kolónie slúžia na umiestňovanie živočíchov na atol pri akcii nákup živočicha, keďže živočích vždy potrebuje susediť aspoň s takým množstvom kolónií koralov, aké je uvedené na jeho karte. Celkové množstvo kolónií koralov je potom dôležité pre príjem planktónu vo fáze obnovy.

Každý koral má špeciálnu schopnosť. Tieto schopnosti sú rozdelené na 4 typy:

- Okamžitý efekt** - je označený slovami „Okamžitý efekt“ a vyhodnocuje sa len raz, a to okamžite po priložení karty koralu na atol. Hráč si zvolí, či chce daný efekt vyhodnotiť a v akej miere.
- Bodovací efekt** - je označený slovami „Konec hry“ a prináša hráčovi, ktorý ho má na svojom atole, ďalšiu bodovaciu podmienku na konci hry. Táto podmienka sa vyhodnocuje, iba ak je daný koral pri záverečnom vyhodnotení bez znečistenia.
- Akčný efekt** - je označený slovom „Akce“, viac v časti Akcie koralov.
- Pasívny efekt** - tento efekt je v platnosti neustále, ale len ak na sebe daný koral nemá žetón znečistenia.



- Označenie kolónií
- Typ schopnosti
- Schopnosť karty
- Nákupná cena

ŽIVOČÍCHY

Živočíchy sú hlavným zdrojom popularity, ktorú je možné ďalej získavať zvyšovaním ich hojnosti (viac v časti o kŕmení). Ryby sa delia podľa veľkosti a kategórie, ostatné živočíchy majú len svoju kategóriu.



- Meno živočicha
- Kategória a počet kariet v danej kategórii
- Symbol veľkosti/kategórie
- Nákupná cena
- Potrebné množstvo kolónií
- Špeciálny efekt
- Podmienka zvýšenia hojnosti
- Malá hojnosť (body na konci hry)
- Stredná hojnosť (body na konci hry)
- Najvyššia hojnosť (body na konci hry)

ZNEČISTENIE

Každý hráč začína hru s jedným znečisteným koralom. Žetón znečistenia je v rámci niektorých akcií a vo fáze obnovy umiestňovaný na neznečistené koraly. Na každej karte korala môže byť **maximálne 1 žetón znečistenia**. Ak musí hráč na svoj atol umiestniť znečistenie, umiestňuje žetón na kartu korala podľa svojho výberu.

Znečistenie na korale má nasledujúce efekty:

1. Nie je možné používať akciu korala.
2. Nefungujú pasívne schopnosti korala.
3. Na konci hry nie sú pridelené body za korala označeného **KONEC HRY**.
4. Pri vyhodnotení hry odoberá 1 víťazný bod.

Zbaviť sa znečistenia je možné pomocou niektorých koralov s okamžitými efektmi, pomocou niektorých živočíchov a ďalej pomocnou akciou čistenie vody. Ak hráč nemá znečistenie kam umiestniť, nemôže vykonať akciu, príjem alebo urobiť iné rozhodnutie, ktoré by mu znečistenie prinieslo.

UMIESTŇOVANIE KORALOV A ŽIVOČÍCHOV NA ATOL

Živočích sa vykladajú vždy vedľa koralov tak, aby susedili diagonálne s ďalšími živočíchmi. Hráči tým tvoria vzor pripomínajúci šachovnicu, v ktorej sa striedajú koraly a živočích. Podmienky na nákup živočícha a jeho umiestnenie na atol sú vysvetlené nižšie pri akcii nákup živočícha. Koraly sa umiestňujú na atol diagonálne k sebe tak, aby každý koral susedil rohom aspoň s jedným ďalším koralom. Karty koralov sa umiestňujú vždy textom ku hráčovi, nie je možné ich otáčať. Atol nie je v žiadnom smere priestorovo obmedzený.



Fáza akcií

V akčnej fáze sa hráči striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu hráč vykoná presne 1 akciu.

V prípade, že hráč vo svojom ťahu nechce alebo nemôže vykonať akciu, vyhlási pre toto kolo „pass“ a do konca tejto akčnej fázy už nemôže vykonávať žiadne akcie. Hneď ako sa takto vzdá ťahov, vezme si najlepšie stále prístupné bonusové suroviny pre príslušné kolo z prehľadovej dosky kôl.

Príklad: Karol „passuje“ ako druhý hráč v poradí v prvom kole, dostáva teda 1 žetón šupiny a 1 žetón peňazí. Hrajú iba 2 hráči, Karol sa vzdal ťahov ako posledný, a tak bude nasledovať fáza obnovy.

Akcie delíme na dva druhy:

1. **Hlavné akcie** - nie je obmedzené, koľkokrát za kolo ich je možné vykonať.
2. **Pomocné akcie** - každú z nich je možné vykonať iba 1× za kolo.

Hlavné akcie:

1. Nákup korala

Hráč môže vo svojom ťahu kúpiť 1 kartu korala. Cena karty korala sú vždy 2 žetóny peňazí, ktoré hráč zaplatí do spoločnej zásoby.

Po zaplattení si hráč vyberie jednu kartu korala z ponuky a umiestni ju na svoj atol. Len čo je karta korala umiestnená, nie je možné ju už premiestniť.

Následne hráč doplní ponuku kariet koralov tak, že karty posunie smerom od balíčka a na voľné miesto vyloží z balíčka novú kartu.

2. Nákup živočícha

Hráč môže vo svojom ťahu kúpiť 1 kartu živočícha. Musí zaplatiť cenu uvedenú na karte živočícha a musí mať na atole k dispozícii dostatočné množstvo voľných kolónií.

Potom vyloží kartu živočícha tak, aby priamo susedila s voľnými kolóniami, a umiestni na ňu žetón hojnosti na najnižšiu úroveň hojnosti. Len čo je karta živočícha umiestnená, nie je možné ju už premiestniť. Ponuka živočíchov sa doplní rovnakým spôsobom ako ponuka koralov.


Pozn.: Každý živočích vyžaduje 0 – 4 kolónie. Živočích vyžadujúci 3 kolónie musí byť umiestnený medzi 3 karty koralov, ktoré musia mať symbol kolónie na strane susediacej s kartou živočicha.

Príklad: Každá karta živočicha susedí s toľkými kolóniami koralov, s koľkými potrebuje (môže susediť s viac kolóniami, ako potrebuje, ale to je určité plytvanie zdrojmi). Zároveň máme ešte 3 kolónie voľné pre ďalšie živočíchy.



3. Kŕmenie

Hráč môže vo svojom ťahu nakrmiť jedného živočicha, ktorý na sebe nemá žetón únavy a ktorého hojnosť nie je na najvyššej pozícii.

Na nakŕmenie živočicha je nutné vykonať efekt kŕmenia uvedený na karte živočicha, označený symbolom .

Obvykle ide o zaplatenie požadovaného zdroja alebo zníženie hojnosti iného živočicha na vlastnom atole. Zložitejšie efekty sú vysvetlené na strane 11.

Hráč potom zvýši hojnosť daného živočicha - posunie žetón hojnosti o jednu pozíciu vyššie a následne umiestni na živočicha žetón únavy. Ak je živočích na najvyššej úrovni hojnosti, nie je na ňom možné robiť akciu kŕmenie, kým sa jeho hojnosť nezníži.



Význam únavy: Únava sa na živočicha umiestňuje po každom zvýšení jeho hojnosti pomocou akcie kŕmenie. Tento živočích nemôže robiť akciu „kŕmenie“, kým má na sebe jeden alebo viac žetónov únavy.

Zisk šupín

Vždy keď hráč zvýši hojnosť svojho živočicha na najvyššiu (tretiu) úroveň, získava určitý počet žetónov šupín podľa tabuľky nižšie. Tento bonus je možné získať aj viackrát za toho istého živočicha - opätovným znížením a následným zvýšením jeho hojnosti.

Šupiny sú univerzálnym platidlom. 1 žetón šupiny je možné použiť ako 1 žetón peňazí alebo 1 žetón planktónu. Každá nevyužitá šupina pridáva pri vyhodnotení hry 1 víťazný bod.

Typ živočicha	Zisk šupín
Veľká ryba 	3 
Stredne veľká ryba 	2 
Malá ryba  a ostatné živočíchy 	1 



Príklad: Karol nakrmil garupu (kancik štíhly) tak, že znížil hojnosť bradáča pruhovaného. Hojnosť garupy sa tak zvýšila na najvyššiu úroveň, a keďže je táto ryba stredne veľká, Karol získal 2 šupiny. Umiestnil na ňu žetón únavy.

Vyhynutie živočicha

Ak je (napríklad pomocou kŕmenia) znížená hojnosť živočicha, ktorý bol na najnižšej úrovni hojnosti, dôjde k jeho vyhynutiu. Karta živočicha je odhodená na príslušnú odhadzovaciu kôpku a hráč, na ktorého atole k vyhynutiu došlo, získava toľko planktónu, koľko daný živočích zaberá kolónií koralov.

Špeciálne schopnosti živočíchov:

A. LOV NA CUDZOM ATOLE

Raz za kolo môže hráč v rámci akcie kŕmenie zahrať lov na cudzom atole.

Lov sa vykonáva, ak má karta živočicha efekt kŕmenie, ktorý znižuje hojnosť iného živočicha, a zároveň sa druh tohto „loveného“ živočicha nachádza na atole iného hráča.

Hráč po vykonaní akcie kŕmenie lovom zvýši hojnosť svojho živočicha, umiestni naňho žetón únavy a následne otočí žetón lovu lícom dole. Do konca kola už nemôže žetón využiť, žetón sa otočí lícom hore v rámci fázy obnovy.

Lovený živočích iného hráča **nie je** touto akciou nijako ovplyvnený.

Príklad: Karol má na svojom atole garupu (kanic modropruhý), ale nemá ju ako nakŕmiť. Rozhodne sa preto využiť lov a zvolí si ako cieľ lovu malú rybu na Viktorovom atole. Nemôže si vybrať malú rybu so schopnosťou úkryt (viac o tom na strane 8), ale Viktor má našťastie inú rybu (koník vzpriamený), ktorú Karol loviť môže.

Karol otočí žetón lovu a už nemôže po zvyšok kola tento žetón využiť. Zvýši hojnosť svojej ryby štandardným spôsobom a umiestni na ňu žetón únavy. Viktorova ryba nie je touto akciou ovplyvnená.



B. SYMBIÓZA

Niektoré živočichy dokážu vytvárať symbiotické dvojice - stačí, aby informácia o možnosti symbiózy bola iba na jednej z kariet, ktorá symbiotickú dvojicu tvorí.

Vždy keď hráč vyloží na svoj atol druhého živočicha jednej symbiotickej dvojice, umiestni na obidve karty živočíchov žetóny symbiózy rovnakej farby.

Vždy keď hráč kŕmi jedného živočicha z označenej symbiotickej dvojice, **môže** v rámci tej istej akcie zdarma zvýšiť aj hojnosť druhého živočicha.

Hráč platí cenu za kŕmenie iba pri živočichovi, pri ktorom vykonáva kŕmenie, a žetón únavy umiestni tiež iba na tohto živočicha.

V prípade, že dôjde k vyhynutiu živočicha, ktorý je v symbióze, symbióza zaniká. Hráč odstráni žetóny danej symbiózy z obidvoch živočíchov.

Každý živočích môže byť súčasťou iba jednej symbiózy.

Ak je potrebné v rámci kŕmenia živočíchov v symbióze znižovať hojnosť živočicha, nemôže byť znížená hojnosť druhého živočicha v symbióze.

Príklad: Karol zvyšuje hojnosť žraloka tygrieho (žralok tygří) na svojom atole. Zároveň má na svojom atole ihlu Schultzovu (jehla Schultzova), ktorá je so žralokom v symbióze. V rámci tejto akcie kŕmenia musí vybrať dva ľubovoľné živočichy a znížiť ich hojnosť. Nemôže však vybrať ihlu, pretože je s ňou žralok v symbióze. Následne pri oboch živočichochoch v symbióze zvýši hojnosť. Žetón únavy umiestňuje iba na žraloka.

Karol by mohol zvoliť aj opačný postup, teda zvyšovať hojnosť žraloka prostredníctvom ihly. V tom prípade by akciu kŕmenie použil pre ihlu. Ihla sa kŕmi zadarmo, iba sa na ňu umiestni žetón únavy. Následne by si obidva živočichy zvýšili svoju hojnosť.



C. ÚKRYT

Živočích so schopnosťou úkrytu nemôže byť použitý na splnenie podmienky lovu iného živočicha z cudzieho atolu. Zároveň platí, že ak je znižovaná hojnosť tohto živočicha v rámci akcie kŕmenie na vlastnom atole, hráč sa môže rozhodnúť v rámci tejto akcie hojnosť živočicha v úkryte neznížiť.

D. RIASY

Hojnosť kariet označených symbolom riasy je možné zvyšovať pomocou niektorých akčných efektov kariet koralov.

E. PASÍVNE ZVÝŠENIE HOJNOSTI

Niektoré živočichy zvyšujú svoju hojnosť vo chvíli, keď dôjde k splneniu inej podmienky. V tomto prípade zvýšte hojnosť živočicha ako obvykle, avšak na živočicha, ktorého hojnosť sa zvýšila vďaka pasívnemu efektu, neumiestňujte žetón únavy.

Príklad: Karol má na svojom atole hviezdovku *Luidia magnifica*, bradáča žltopásového (bradáč žltopásý) a garupu (kanic štíhly). V rámci akcie kŕmenie nakŕmi garupu znížením hojnosti bradáča, nato posunie ukazovateľ hojnosti bradáča o jeden stupeň nižšie a ukazovateľ hojnosti garupy o jeden stupeň vyššie. Zároveň posunie hojnosť hviezdovky *Luidia magnifica* o jeden stupeň vyššie a umiestni žetón únavy iba na garupu.

4. Akcie koralov

Niektoré karty koralov sú označené slovom „Akce“. Tieto koralové karty poskytujú možnosť vykonať ako akciu príslušný efekt uvedený na karte koralu. Po jeho vykonaní hráč umiestni na koral žetón únavy. Žetón únavy na karte koralu značí, že akcia daného koralu nemôže byť vykonaná, kým na ňom leží jeden alebo viac žetónov únavy. Akciu koralu je možné vykonať, iba ak na jeho karte neleží žiadny žetón znečistenia.

Príklad: Karol sa rozhodne využiť koral s textom „AKCE: Odeber 1 žetón únavy z ľubovlného živočicha (ne koralu)“. Odoberie tým 1 žetón únavy z bradáča žltopásového (bradáč žltopásý) na druhej úrovni hojnosti. S použitím akcie koralu na príslušnú kartu koralu umiestni 1 žetón únavy. Týmto jeho ťah končí. Vo svojom ďalšom ťahu môže Karol tomuto bradáčovi zvýšiť hojnosť, čo predtým nebolo možné.

5. Nárast kolónie koralov

Hráč zaplatí do spoločnej zásoby 2 žetóny planktónu a umiestni na kartu koralu žetón kolónie. Žetón musí byť umiestnený na stranu karty, na ktorej sa nenachádza kolónia koralov ani žetón kolónie.

Pomocné akcie:

Každú z týchto akcií môže každý hráč vykonať iba raz v každom kole. Pri použití pomocnej akcie položí hráč žetón únavy zo spoločnej zásoby na políčko označujúce pomocnú akciu na svojej prehľadovej karte, čím označuje, že je táto akcia preňho do konca kola už vyčerpaná.

1. Čistenie vody

Hráč zaplatí 1 žetón peňazí a odstráni až 2 žetóny znečistenia zo svojho atolu. Vo fáze obnovy tohoto kola nemôže využiť príjem „Turisti“, ale iba príjem „Vedci“. Toto obmedzenie pripomína žetón únavy na prehľadovej karte.

2. Predaj rias

Hráč môže vymeniť planktón za peniaze v pomere 4 : 1. Za každé 4 žetóny planktónu získa 1 žetón peňazí. Takto je možné vymeniť ľubovoľné množstvo surovín v rámci jednej akcie.

3. Premnoženie siníc

Hráč môže získať 2 žetóny planktónu za pridanie 1 žetónu znečistenia do vlastného atolu. Toto môže urobiť koľkokrát chce v rámci jednej akcie. Podrobné podmienky pre umiestňovanie žetónov znečistenia nájdete v časti Znečistenie na strane 6.

Fáza obnovy

Fáza obnovy nastane na konci každého z prvých troch kôl, hneď ako sa všetci hráči vzdajú svojho ťahu.

Urobte nasledujúce kroky:

- 1. Príjem** - každý hráč oznámi, či na svoj atol pustí turistov, alebo na ňom radšej nechá skúmať vedcov. Následne dostane určitý počet peňazí a znečistenie podľa daného kola hry určené tabuľkou v prehľade kôl. Príjem z turistov nesmie zvoliť hráč, ktorý v tomto kole využil pomocnú akciu čistenie vody.
- 2. Odobranie žetónov únavy** - každý hráč odoberie jeden žetón únavy z každého živočicha a každého koralu a všetky žetóny únavy z pomocných akcií svojej prehľadovej karty.
- 3. Zisk planktónu z kolónií** - každý hráč získa planktón podľa počtu kolónií koralov na svojom atole podľa tabuľky v prehľade kôl.
- 4. Obnovenie žetónu lovu** - každý hráč otočí svoj žetón lovu lícom hore.
- 5. Obnovenie ponuky kariet** - odhodte 2 najstaršie karty z každej ponuky na odhadzovaciu kôpku, posuňte zvyšné karty smerom od balíčka a na voľné miesto odhaľte 2 nové karty.
Dôležité! Ponuka veľkých rýb sa týmto spôsobom neobnovuje.
- 6. Posun žetónu začínajúceho hráča** v smere hodinových ručičiek.
- 7. Posun žetónu na počítadle kôl** - ste pripravení na ďalšie kolo.

Vyhodnotenie hry

Záverečné vyhodnotenie hry nasleduje po konci akčnej fázy štvrtého kola. Spočítajte si výsledné body nasledujúcim spôsobom:

1. Body za živočíchov podľa ich aktuálnej hojnosti.
2. Body za koralov s efektom typu **KONEC HRY**.
3. Body za špeciálne bodovacie schopnosti živočíchov.
4. 1 víťazný bod za každý žetón popularity.
5. 1 víťazný bod za každý nevyužitý žetón šupiny.
6. Mínus 1 bod za každý žetón znečistenia.

Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom dosiahnutých bodov. V prípade zhody víťazí ten z týchto hráčov, ktorý má najnižšie množstvo znečistenia. Ak zhoda aj naďalej trvá, daní hráči sa o víťazstvo podelia.

ĎALŠIE PRAVIDLÁ

1. Poradie hráčov: Aj keď je možné, aby hráči celú fázu obnovy robili súčasne, môže dôjsť k situácii, keď chce jeden hráč počkať na rozhodnutie iného. V takom prípade sa riadte pravidlom, že každý bod fázy obnovy sa vyhodnocuje od začínajúceho hráča v smere hodinových ručičiek. Tento postup môžete použiť aj pri poradí rozhodnutí alebo vyhodnocovaní udalostí.

2. Doplnenie kariet balíčka ponuky: Ak nastane situácia, že je balíček ponuky prázdny a mala by z neho byť do ponuky pridaná ďalšia karta, vytvorte nový balíček zamiešaním kariet z odhadzovacej kôpky.

3. Nedostatok kolónií: Ak nastane situácia, že na atole sú živočíchy vyžadujúce viac kolónií koralov, než koľko ich je k dispozícii, tieto živočíchy môžu na atole zostať.

Príklad: Karol umiestni znečistenie na koral, ktorý mu doteraz umožňoval umiestňovať stredne veľké ryby na miesta s rozlohou o 1 menšou, než potrebujú. Túto schopnosť koralu nemôže využívať pri nákupe nového živočícha (kým z koralu neodstráni znečistenie), ale stredné ryby, ktoré na jeho atole už sú, zostávajú.

4. Podmienky vykonanej akcie: Ak chce hráč vykonať akciu, musí splniť nielen všetky podmienky a zaplatiť požadované zdroje, ale musí splniť aj výsledok akcie. Napríklad nie je možné urobiť kŕmenie živočícha tak, aby došlo k zníženiu hojnosti iného živočícha, ale hojnosť kŕmeného sa nezvýšila.

5. Nedostatok žetónov: V prípade, že by niektoré žetóny v priebehu hry došli, použite vhodnú náhradu.

Pokročilá verzia

Ak ste sa dostatočne zoznámili so základnou verziou, ponúkame možnosť dvoch voliteľných modulov pravidiel. Obidva moduly môžete používať súčasne, je však možné zvoliť si len jeden z nich.

UDALOSTI

Tento modul v 1. - 3. kole pridá náhodný efekt, ktorý môže byť pre hráčov pozitívny, ako aj negatívny, a ktorý môže byť vyhodnotený jednorazovo, alebo upravuje pravidlá na celé nasledujúce kolo.

Príprava: Karty udalostí zamiešajte a položte lícom dole vedľa ponuky koralov a živočíchov. Vedľa tohto balíčka udalostí pripravte priestor na kôpku predošlých udalostí.

Medzi akčnú fázu a fázu obnovy zaradte fázu udalostí:

Vyložte jednu kartu z balíčka udalostí, položte ju lícom hore vedľa balíčka udalostí, čiže na kôpku predošlých udalostí (ktorá je v priebehu 1. kola ešte prázdna), a prečítajte jej znenie. Udalosti sú dvoch rôznych typov:

Okamžitá udalosť: Hneď ako je táto karta odhalená a vyložená, vyhodnoťte jej efekt.

Dlhodobá udalosť: Efekt tejto karty platí od momentu, keď je karta vyložená, až do momentu, keď je vyložená nová karta udalosti.

BODOVANIE BIODIVERZITY

Pridanie tohto modulu umožňuje získať ďalšie body, avšak vyžaduje to zvýšenú pozornosť hráčov a úpravu herných stratégií. V hornej časti

všetkých kariet živočíchov je uvedený názov príslušnej kategórie živočicha. Tiež je tam uvedené, koľko rôznych kariet tejto kategórie sa v hre nachádza (viac v časti Živočích). Na konci hry získavate navyše:

+1 bod za každú kategóriu ostatných živočíchov 🐛, z ktorej máte na atole aspoň jednu kartu

+2 body za každú kartu z každej kategórie rýb 🐟 okrem prvej karty danej kategórie, teda napr.:

1 × pomcovité = 0 bodov

2 × pomcovité = 2 body

3 × pomcovité = 4 body

4 × pomcovité = 6 bodov

VARIANT HRY PRE 1 HRÁČA

Hru Atol môže hrať aj jeden hráč, vybrúsiť tak svoje chovateľské schopnosti k dokonalosti a získať tým nespornú výhodu pri hre viacerých hráčov. Pre jedného hráča použite nasledujúcu úpravu pravidiel:

- Hra sa vždy hrá bez udalostí, ale vždy sa boduje biodiverzita.
- Žetón lovu je možné bez protihráčov použiť tak, že sa ako koristič použije ľubovoľná karta živočicha dostupná v ponuke. Táto karta nie je nijako ovplyvnená.
- Poradie kariet v ponuke v hre jedného hráča nie je dôležité a hru nijako neovplyvňuje:
 - Pri nákupe karty z ponuky môžete položiť novú kartu do ponuky na miesto kupovanej karty, nie je nutné karty posúvať smerom od balíčka a zachovávať ich poradie.
 - Namiesto odhadzovania dvoch najstarších kariet z ponuky vo fáze obnovy sa hráč rozhodne, koľko kariet a ktoré karty odhodí, a potom ich naraz nahradí novými kartami. Môže si tak nechať v ponuke iba karty, ktoré plánuje v ďalšom kole nakúpiť alebo použiť na lov.

Svoje schopnosti si môžete overiť podľa nasledujúcej tabuľky:

Menej ako 60 bodov - začínajúci akvarista

60 - 70 bodov - nadšený študent

70 - 80 bodov - skúsený chovateľ

80 - 90 bodov - morský biológ

90+ bodov - záchranca rezervácie

Vysvetlenie efektov

👆 : **pouze za** 🐛 - Kŕmenie je zdarma, hráč musí iba umiestniť žetón únavy na daného živočicha.

👆 : **pouze v** 🤝 : **pouze za** 🐛 - Kŕmenie je možné iba v symbióze. Ak je zviera v symbióze, je kŕmenie zdarma, hráč musí iba umiestniť žetón únavy na daného živočicha

👆 : **+** 🐛 - Cena za kŕmenie je 1 žetón únavy navyše. Za normálnych okolností teda tento živočích touto akciou získa 2 žetóny únavy.

👆 : 🌿 / 🦀 - Na kŕmenie si hráči môžu vybrať, či zaplatia 1 žetón planktónu, alebo znížia hojnosť kôrovca.

👆 : 🌟 = 🐟, 🌟 = 🐟 **2x** 🐟 - Ak je živočích na nízkej úrovni hojnosti, musí hráč znížiť hojnosť malej ryby. Ak je živočích na strednej úrovni hojnosti, musí hráč znížiť hojnosť dvoch malých rýb alebo jednej malej ryby dvakrát.

👆 : 🐟 **libovolných dvoch** 🐟 **kromě** 🐟 - Pri kŕmení musí hráč znížiť hojnosť dvoch rôznych živočíchov, pričom žiadny z nich nesmie byť veľká ryba.

👆 : **kdykoli dojde ke** 🐟 **jiného** 🐟 **na tvém atole** - Tento pasívny efekt kŕmenia sa aplikuje vždy, keď sa inému živočichovi na danom atole zníži hojnosť.

🌟 = **ihned...** - Zakaždým keď sa hojnosť živočicha dostane na najvyššiu úroveň, spustí sa tento efekt.

🌟 = **...na konci hry...** - Ak je živočích na konci hry na najvyššej úrovni hojnosti, je tento efekt platný.

Autor:

Autor: Jan Štěpánek

DTP a Grafika: Marek Jaroš, Roman Pap, Karolína Zacklová

Ilustrácie: Martina Lásková, Michal Peichl, Anežka Bělohoubková

Vývoj hry: David Rozsival, Jaromír Sladkovský, Michal Šmíd, Jan Štěpánek

Vedúci projektu: Jaromír Sladkovský

Editácia pravidiel: David Rozsival, Michaela Streitová, Barbora Šulcová

Preklad: Mirka Jandová

Korektúry: Jana Puškášová

PodĎakovanie: Celý vývojový tím by rád poďakoval všetkým hráčom za ich nadšenie pre ochranu koralových útesov a za to, že hľadajú spôsoby, ako situáciu zmeniť. Objavovaním a hraním Atolu sa nielen učíte, ale tiež inšpirujete ostatných k starostlivosti o tieto životne dôležité ekosystémy. Veríme, že aj malé činy môžu mať veľký dosah a že tento malý krok pomôže zachovať koralové útesy pre budúce generácie.

Vaše nadšenie a záujem pomáhajú udržať naše oceány živé a zdravé.

Radi by sme tiež vyjadrili úprimné poďakovanie všetkým, ktorí sa na vývoji podieľali. Najmä všetkým testerom a hlasujúcim divákom v súťaži „Den deskovek“.

Albi