



Ahoj, já jsem Ananas.
Rád se ujmu role protihráče,
pokud vám chybí druhý hráč do party.

Příprava hry

Pro přípravu naší hry postupujte podle kroků 1 až 5 (varianta pro 2 hráče) uvedených v pravidlech na straně 3. Než přejdete ke kroku 6, vyberte pro mě jeden **herní plán pro jednoho hráče** (tyto plány jsou na zadní straně herních plánů ostrova). Každý z těchto plánů představuje jinou výzvu a pojí se s určitou úrovní obtížnosti:

<p>Spravedlivé ovoce Tahle je dost jednoduchá, takže je dobré s ní začít.</p>	<p>Zdravé ovoce Podívejte se na moje bicepsy! Tohle už je docela výzva.</p>	<p>Rychlé ovoce Tahle hra bude rychlá, ale také docela těžká.</p>	<p>Plno ovoce Tahle varianta dost závisí na změnách mé nálady, takže se musíte nechat překvapit. (Může být hodně těžká!)</p>
--	--	--	---

Položte zvolený herní plán pro jednoho hráče po své levici. Ponechte kolem něj dost místa na kotvení loděk pro jednoho během hry. Poté pokračujte krokem 6 standardní přípravy hry a připravte si vlastní herní plán ostrova. Jakmile dokončíte krok 6, připravte můj herní plán pro jednoho hráče tak, že mi přidělíte barvu a položte:

- 1 můj žeton hráče na políčko 100/0 na bodovací desce,
- 1 můj žeton hráče na **výchozí políčko doku** na herním plánu pro jednoho hráče. Tento žeton se nazývá „žeton tahů“.

Pokud vyberete herní plán pro jednoho hráče nazvaný „Plno ovoce“, položte třetí žeton mé barvy jako „rotační žeton“ na **výchozí skálu** středového kolotoče. Jinak žeton vraťte do krabice.

Pokud hrajete s lisovnou ovocných šťáv, položte **1 žeton** od každé ze dvou nevyužitých barev na volné políčko ve výchozí nádrži. Těmto žetonům se říká „blokovací žetony“.



Pokračujte 7. krokem přípravy hry a umístěte na svůj herní plán ostrova 12 lodí jako obvykle. Poté dejte zbývajících 38 žetonů lodí do jednoho sáčku a položte ho vedle herního plánu pro jednoho hráče. Od této chvíle, kdykoliv bude z tohoto sáčku vytažen žeton, bude vás zajímat jenom **lodka pro jednoho** na zadní straně žetonu.

Následně ze sáčku vytáhněte jednu lodku pro jednoho, podívejte se na **číslo doku**, které na ní uvedeno, a položte lodku vedle herního plánu pro jednoho, a to o příslušný počet políček **před žeton tahů**.



Průběh hry

Také naše hra bude mít několik kol. V každém kole budeme mít každý jeden tah. Začínáte vy. Provedte svůj tah jako obvykle. Až budu na tahu já, provedte za mě tyto kroky:

1. Posuňte žeton tahů na **následující políčko doku** ve směru hodinových ručiček.
2. Pokud hrajete s lisovnou ovocných šťáv, zkontrolujte, jestli se žeton tahů přesunul přes **lahev**. Pokud ano, provedte krok „2a (Přesun přes lahev)“ z následující stránky. Pokud hrajete bez lisovny ovocných šťáv, krok 2 v rámci hry ignorujte.
3. Zkontrolujte, zda jsou na políčku doku, kam se přesunul žeton, natištěné nějaké **efekty**. Pokud ano, provedte je nyní:

Já (Ananas) získávám příslušný počet bodů na bodovací desce.

Přesuňte aktuální lodku pro jednoho o 1 políčko doku **dál** od políčka, na němž je žeton tahů (ve směru hodinových ručiček).

Přesuňte aktuální lodku pro jednoho o 1 políčko doku **blíže** k políčku, na němž je žeton tahů. (Pokud už jsou lodka pro jednoho a žeton tahů na stejném políčku, tento efekt ignorujte.)

4. Nakonec se podívejte, jestli není aktuální loďka pro jednoho na stejném políčku jako žeton tahů.

Pokud ano, proveďte krok „4a (Bodování loďkou pro jednoho)“.

Potom jste znovu na tahu vy.

Hra končí po mém tahu: • pokud je **X** na políčku doku, na němž je žeton tahů,
nebo • pokud je ukazatel licencí na **X** na stupnici počtu licencí.

Jakmile hra skončí, odstraňte loď pro jednoho, která je před žetonem bodů (**bez** započtení jejich bodů), a proveďte úkony pro ukončení hry jako obvykle.

Pokud potom budete mít více bodů než já, musím vám pogratulovat k vítězství! Když bude remíza, vítězím já.

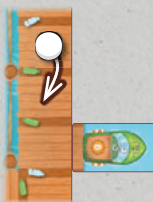
2a (Přesun přes lahev)

Pokud přesunete žeton tahů přes lahev, jejíž **barva** bude buď světle modrá, nebo bude odpovídat barvě aktuální loďky pro jednoho, musíte okamžitě posunout oba **blokovací žetony** v lisoვნé ovocných šťáv podél **1 šipky** na následující **volné** kolečko:

- Pokud jsou na stejné úrovni, posouvajte je v libovolném pořadí. Jinak nejdříve posuňte ten, který je víc vpředu.
- Kdykoliv je to možné, musíte je přesouvat podél **vnějších šipek**, a přednostně podél těch **horních**.
- Pokud přesunete blokovací žeton do nádrže, umístěte ho na to kolečko v nádrži, na kterém jsou uvedeny body (pokud tam jsou a pokud je volné).
- Blokovací žetony **nikdy** nezískávají žádné body ani nezpůsobí pohyb ukazatele licencí. Pouze blokují políčka, na nichž jsou umístěny.

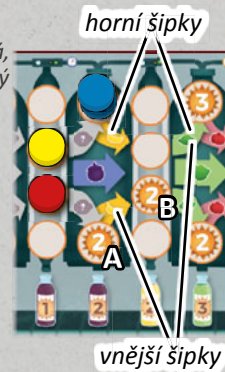
Příklad:

Přesunete žeton tahů na následující políčko doku a přejdete přitom přes zelenou lahev.



Vzhledem k tomu, že aktuální loďka pro jednoho je také zelená, musíte přesunout žlutý a červený blokovací žeton, každý podél 1 šipky:

- jeden z nich na políčko A (protože musíte použít vnější šipku, pokud je to možné, ale preferovaná horní šipka je obsazena),
- druhý žeton na políčko B (protože obě dosažitelná samostatná kolečka jsou nyní blokována a na tomto políčku v nádrži jsou uvedené body).



4a (Bodování loďkou pro jednoho)

Pokud je žeton tahů na stejném políčku jako aktuální loďka pro jednoho, já (Ananas) získávám **body** uvedené na lodi. Pokud je to **oranžová** loď, musíte rovněž provést dodatečný efekt:

Posuňte **ukazatel licencí o 1 pole níž** na stupnici počtu licencí. Poté z hrací desky s podniky **odstraňte 1 žeton podniku**. K tomuto účelu vytáhněte ze sáčku dočasnou loďku pro jednoho, podívejte se na **čekací číslo** na přídi a odstraňte žeton podniku z toho čekacího místa, které má dané číslo nad pravým horním rohem. Pokud je tohle místo volné, podívejte se na šipku pod čekacím číslem na loďce a poté postupujte od daného políčka po číslech směrem nahoru (↗) nebo dolů (↘), dokud nenarazíte na další žeton. Tento žeton odstraňte. (Pokud už v daném směru není žádný žeton, postupujte v opačném směru.) Nakonec dejte odstraněný žeton podniku a dočasnou loďku pro jednoho do krabice a **nevšímejte si** toho, co je na nich.

Příklad: Na dočasné loďce pro jednoho je uvedeno čekací číslo 9. Proto je do krabice odloženo „Museum“ na čekacím místě 9. Pokud by čekací místo 9 bylo prázdné, potom by byl místo něj odebrán žeton se zmrzlinářským vozíkem na poli 10 (a tak dále).



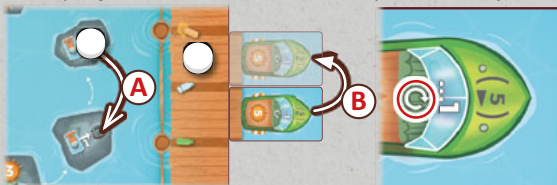
Poté odstraňte loďku pro jednoho, za kterou byly přiděleny body, z příslušného políčka doku a dejte ji do krabice. Vytáhněte ze sáčku další loďku pro jednoho a položte ji o tolik políček před žeton tahů, kolik ukazuje **číslo doku** na loďce (dokonce i když to bude před políčkem s X nebo když bude hra končit).

Pozor: Pokud hrajete s herním plánem pro jednoho „Plno ovoce“, proveďte okamžitě **po** umístění nové loďky pro jednoho následující: Podívejte se na šipku uprostřed loďky (↻/↻) a přesuňte **rotační žeton** na následující skálu v příslušném směru. Poté proveďte příslušné efekty uvedené na této skále (viz **modré rámečky na této a předcházející stránce**). Pokud se po provedení těchto kroků dostane loďka pro jednoho znovu na políčko s žetonem tahů, proveďte rovnou i bodování loďkou pro jednoho.

Poznámka: Rotační žeton se **neposouvá** na počátku hry, když je umístěna počáteční loďka pro jednoho.

Příklad: Hrajete s herním plánem pro jednoho „Plno ovoce“.

Po bodování loďkou pro jednoho a jejím odstranění vytáhněte ze sáčku novou loďku, na níž bude uvedeno číslo doku 1, proto ji položte o 1 políčko doku před žeton tahů. Poté posunete rotační žeton na následující skálu ve směru hodinových ručiček **(A)** (kvůli šipce na loďce pro jednoho). Proveďte efekt této skály, který praví, že máte loďku přesunout o 1 políčko blíže k žetonu tahů **(B)**. Poté se bude loďka pro jednoho nacházet na tomtéž políčku doku jako žeton tahů, takže



provedete bodování i touto loďkou, poté ji odstraníte a vytáhněte další loďku pro jednoho.

Jste ve hře stále lepší a lepší a máte chuť poprat se s náročnější výzvou? A co kdybyste mi na startu dali 10 bodů náskok? A při každém vašem vítězství byste můj náskok zvýšili o dalších 5 bodů? Myslíte si, že to zvládnete? Tak směle do toho!