

Atol

**PRAVIDLA
HRY**



Atol

Atol je označení pro ostrov kruhovitého tvaru, jenž vznikl jako pozůstatek mořské sopky po zhroucení jejího kráteru. Tento způsob vzniku popsal již v první polovině devatenáctého století sám Charles Darwin. Postupným klesáním sopečného kráteru dochází ke vzniku korálového útesu po jeho obvodu a laguny v jeho středu. Celý korálový útes je tvořen koloniemi korálů - mořských žahavců, kteří zůstávají po celý svůj život ve stadiu polypu. Jejich vápenaté schránky pak tvoří nezaměnitelnou strukturu útesu.

Většinu potravy v podobě planktonu obstarávají korálům jejich mikroskopické symbiotické řasy - obrněnky. V tomto způsobu obživy je zároveň skryta jejich největší slabina. Symbióza korálů a obrněnek je velmi citlivá na kvalitu vody, množství světla a změny teploty. V nepříznivých podmínkách koráli své obrněnky vypudí a dochází k tzv. bělení korálů. Takto vybělení či vybledlí koráli jsou charakterističtí svou bílou barvou a většinou se bez svého hlavního zdroje potravy nedokáží uživit.

Přestože korálové útesy zabírají pouze 0,1% rozlohy oceánů, poskytují útočiště více než čtvrtině všech známých druhů mořských živočichů. Celý ekosystém korálových útesů je nesmírně pestrý a důležitý pro biodiverzitu mořského světa, avšak v posledních desetiletích dochází k výraznému úbytku korálových útesů, a to nejen vlivem člověka a globálního oteplování, ale často i přemnožením mořských hvězdic požírajících korály. Je tedy na nás zachránit korálové útesy pro budoucí generace - jak ty skutečné, tak ty ve hře Atol.

Seznámení s Atolem

Atol je kompetitivní hra pro 1-4 hráče, která vás vtáhne do podmořského světa a ukáže vám základy fungování ekosystému korálového útesu, jeho jedinečnost a křehkou rovnováhu. Ve hře budete v roli správce mořské rezervace rozšiřovat svůj atol, starat se o ryby a jiné živočichy, kteří se v něm skrývají, ale také se budete muset vypořádat se znečištěním či nedostatkem potravy.

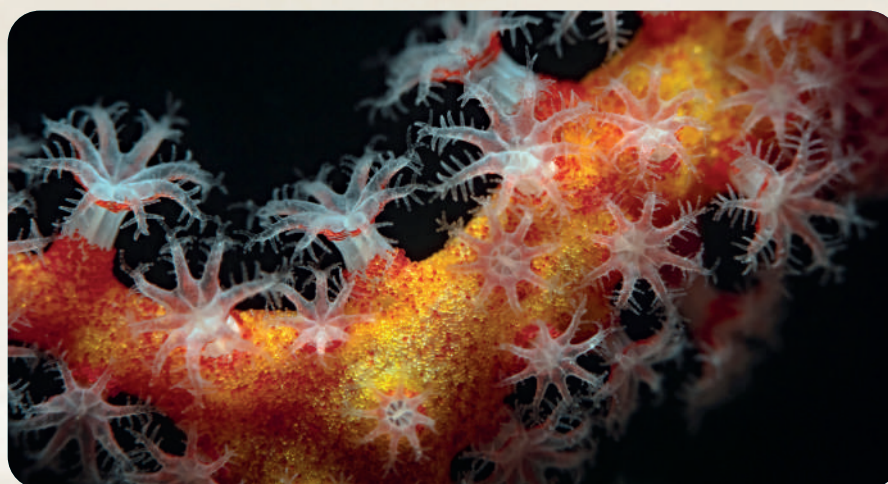
Útes



Kolonie korálů



Polyp



Obsah hry



56 karet korálů, z toho 4 základní koráli



14 karet událostí



česká a slovenská pravidla



6 žetonů lovu



1 žeton začínajícího hráče

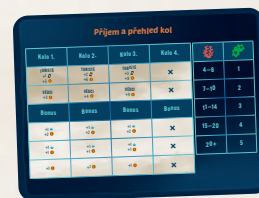


62 karet živočichů

(16 malých ryb, 10 středních ryb, 8 velkých ryb a paryb, 28 ostatních živočichů)



5 přehledových karet



1 deska přehledu kol



80 žetonů symbiózy
(v 10 barvách - 2 pro každého hráče)



57 žetonů hojnosti



40 žetonů planktonu



50 žetonů peněz



50 žetonů šupin



20 žetonů znečištění



30 žetonů popularity



70 žetonů únavy



24 žetonů kolonií

Přehled symbolů

Zvýšení hojnosti

Snížení hojnosti

Únava

Peníze

Maximální úroveň hojnosti

Jakýkoli živočich

Jakákoli ryba

Ostatní živočichové

(všichni živočichové kromě ryb)

Malá ryba

Střední ryba

Velká ryba

Korýš

Mlž

Hlavonožec

Plaz

Žahavec

Hvězdice

Sumýš

Popularita/Vítězné body

Znečištění

Symbióza

Plankton

Řasy

Korál a jeho kolonie
(pro účely hry koráli nespádají mezi živočichy)

Úkryt

Cíl hry

Cílem hry Atol je vytvořit na vašem korálovém útesu ten nejkvalitnější ekosystém. **Nejjednodušším způsobem** získu popularity - vítězných bodů - je nákup korálů a živočichů.

Ještě více popularity pak lze získat za zvyšování hojnosti jednotlivých živočichů či za chytré kombinace korálů a mořských tvorů.

Příprava hry

1. Příprava nabídky s živočichy a korály

Nejprve vyjměte z karet živočichů náhodně 6 karet tak, aby 3 z nich byly malé ryby 🐟, 2 z nich byly libovolní ostatní živočichové 🐙 a 1 z nich byla karta střední ryby 🐟. Těchto 6 karet zamíchejte a položte do řady lícem vzhůru - tím vytvoříte počáteční nabídku živočichů. Následně vyjměte z karet živočichů všechny velké ryby 🐟, zamíchejte je a utvořte z nich nabídku velkých ryb tím, že 2 z nich položíte do samostatné řady pod počáteční nabídku živočichů. Zbylé karty velkých ryb umístěte lícem dolů vedle nabídky velkých ryb.

Následně zbytek karet živočichů zamíchejte a položte lícem dolů vedle počáteční nabídky živočichů.



Z karet korálů vyjměte 4 karty základních korálů (bez červeného rámečku na zadní straně) a dejte je prozatím stranou. Zbylé karty korálů zamíchejte a odhalte 6 náhodných karet z vrchu balíčku. Tak utvoříte počáteční nabídku korálů. Zbylé karty korálů položte vedle nabídky lícem dolů. Vedle nabídky s korály a živočichy nechte místo na odhazovací balíčky.



2. Příprava společné zásoby

Vyjměte z krabice žetony znečištění, peněz, únavy, kolonií, popularity, šupin a planktonu společně s žetony hojnosti a symbiózy a utvořte z nich společnou zásobu.



Příklad připravené herní plochy

3. Příprava desky přehledu kol

Připravte vedle herní plochy desku přehledu kol a do jednotlivých sloupců označených slovem „BONUS“ položte odpovídající množství surovin ze společné zásoby. Suroviny přichystejte do tolika řádků bonusů, kolik hraje hráčů. Výjimkou je hra 4 hráčů, při níž suroviny nachystáte pouze do tří řádků (poslední hráč se bonusu nedočká). Na pole „Kolo 1.“ umístěte žeton šupiny, který vám bude sloužit na počítání kol.

4. Příprava atolů

Jako **atol** každého hráče jsou označovány karty a žetony v jeho herní oblasti, jež v průběhu hry získal. Veškeré karty i množství žetonů na všech atolech jsou veřejné a nesmí být skrývány před ostatními hráči.

Každý hráč do své herní oblasti položí kartu základního korála, označenou odlišnou zadní stranou, a umístí na ni jeden žeton znečištění. Zbylé karty základních korálů vraťte do krabice. Každý hráč si vezme jednu přehledovou kartu. Jednu přehledovou kartu umístěte poblíž herní plochy pro kontrolu fáze obnovy.

Každý hráč obdrží 5 žetonů peněz, 3 žetony planktonu, 1 žeton lovu a 1 žeton šupiny ze společné zásoby.



Příklad připraveného atolu hráče na začátku hry

5. Určení začínajícího hráče

Hráč, který naposledy viděl živou rybu, obdrží žeton začínajícího hráče a bude zahajovat první kolo svou první akcí.



Průběh hry

Hra se hraje na 4 kola. Každé kolo se skládá z **akční fáze** a **fáze obnovy** s výjimkou 4. kola, které končí po akční fázi a místo obnovy následuje **vyhodnocení hry**.

AKČNÍ FÁZE - V akční fázi hráči budují svůj atol - odehrávají jednotlivé tahy, nakupují korály, živočichy, zvyšují hojnost živočichů a provádějí další akce.

FÁZE OBNOVY - Ve fázi obnovy hráči získávají zdroje, rozhodují se, zda na svůj atol pustí turisty, nebo zde nechají bádát vědce, odstraňují žetony únavy a obnovují nabídku korálů a živočichů.

VYHODNOCENÍ HRY - Po akční fázi čtvrtého kola následuje vyhodnocení jednotlivých atolů sečtením bodů a vyhlášení nejlepšího správce rezervace.

Budování atolu

KORÁLI

Atol se skládá z jednotlivých karet korálů, které mají po stranách ikony kolonií korálů. Kolonie slouží k umístování živočichů na atol při akci nákup živočicha, neboť živočich vždy potřebuje sousedit alespoň s takovým množstvím kolonií korálů, jaké je uvedeno na jeho kartě. Celkové množství kolonií korálů je pak důležité pro příjem planktonu ve fázi obnovy.

Každý korál má speciální schopnost. Tyto schopnosti je možné rozdělit na 4 druhy:

- Okamžitý efekt** - Je uveden slovy „Okamžitý efekt“ a vyhodnocuje se jen jednou, a to okamžitě po přiložení karty korála na atol. Hráč si zvolí, zda chce daný efekt vyhodnotit a v jaké míře.
- Bodovací efekt** - Je uveden slovy „Konec hry“ a přináší hráči, který ho má na svém atolu, další bodovací podmínku na konci hry. Tato podmínka se vyhodnocuje, pouze pokud je daný korál při vyhodnocení hry bez znečištění.
- Akční efekt** - Je uveden slovem „Akce“, více viz Akce korálů.
- Pasivní efekt** - Tento efekt je v platnosti neustále, pokud ovšem na sobě daný korál nemá žeton znečištění.



- Označení kolonií
- Typ schopnosti
- Schopnost karty
- Pořizovací cena

ŽIVOČICHOVÉ

Živočichové jsou hlavním zdrojem popularity, kterou je možné dále získávat zvyšováním jejich hojnosti (viz akce krmení). Ryby se dělí podle velikosti a kategorie, ostatní živočichové mají jen svou kategorii.



- Jméno živočicha
- Kategorie a počet karet dané kategorie
- Symbol velikosti/kategorie
- Pořizovací cena
- Potřebné množství kolonií
- Speciální efekt
- Podmínka zvýšení hojnosti
- Malá hojnost (body na konci hry)
- Střední hojnost (body na konci hry)
- Nejvyšší hojnost (body na konci hry)

ZNEČIŠTĚNÍ

Každý hráč začíná hru s jedním znečištěným korálem. Znečištění je v rámci některých akcí a ve fázi obnovy umísťováno na neznečištěné korály. Na každém korálu může být **maximálně 1 žeton znečištění**. Pokud musí hráč na svůj atol umístit znečištění, umísťuje žeton na korála dle své volby.

Znečištění na korálu má následující efekty:

1. Nelze používat akci korála.
2. Nefungují pasivní schopnosti korála.
3. Na konci hry nejsou přiděleny body za korála označeného **KONEC HRY**.
4. Při vyhodnocení hry odebírá 1 vítězný bod.

Zbavit se znečištění je možné pomocí některých korálů s okamžitými efekty, pomocí některých živočichů a dále pomocnou akcí čištění vody. Pokud hráč nemá kam umístit znečištění, nesmí vykonat akci, příjem nebo učinit jiné rozhodnutí, které by mu znečištění přineslo.

UMÍSŤOVÁNÍ KORÁLŮ A ŽIVOČICHŮ NA ATOL

Živočichové se pokládají vždy vedle korálů tak, aby sousedili diagonálně s dalšími živočichy. Hráči tím tvoří vzor připomínající šachovnici, ve které se střídají koráli a živočichové. Podmínky pro nákup živočicha a jeho umístění na atol jsou popsány níže u akce nákup živočicha. Koráli se umísťují na atol diagonálně k sobě tak aby, každý korál sousedil rohem alespoň s jedním dalším korálem. Karty korálů se umísťují vždy textem ke hráči, nelze je otáčet. Atol není v žádném směru prostorově omezen.



Akční fáze

V akční fázi se hráči střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč vykoná **právě 1 akci**.

V případě, že hráč ve svém tahu nechce nebo nemůže vykonat akci, vyhlásí pro toto kolo „pass“ a do konce této akční fáze už nemůže provádět žádné akce. Jakmile se takto vzdal tahů, vezme si nejlepší stále přístupné bonusové suroviny pro odpovídající kolo z přehledové desky kol.

Příklad: Karel „pasuje“ jako druhý hráč v pořadí v prvním kole, dostává tedy 1 žeton šupiny a 1 žeton peněz. Hrají pouze 2 hráči, Karel se vzdal tahů jako poslední a bude následovat fáze obnovy.

Akce jsou rozděleny na dva druhy:

1. **Hlavní akce** - není omezeno, kolikrát za kolo je lze učinit.
2. **Pomocné akce** - každou z nich lze učinit jen 1× za kolo.

Hlavní akce:

1. Nákup korála

Hráč může ve svém tahu koupit 1 kartu korála. Cena karty korála jsou vždy 2 žetony peněz, které hráč zaplatí do společné zásoby.

Po zaplacení si hráč vybere jednu kartu korála z nabídky a umístí ji na svůj atol. Jakmile je karta korálu umístěna, nelze ji již přemístit.

Následně doplní nabídku karet korálů tak, že karty nejdříve posune směrem od balíčku a na volné místo vyloží z balíčku novou kartu.

2. Nákup živočicha

Hráč může ve svém tahu koupit 1 kartu živočicha. Musí zaplatit cenu uvedenou na kartě živočicha a musí mít na atolu k dispozici dostatečné množství volných kolonií.

Poté vyloží kartu živočicha tak, aby přímo sousedila s volnými koloniemi, a umístí na ni žeton hojnosti na nejnižší úroveň hojnosti. Jakmile je karta živočicha umístěna, nelze ji již přemístit. Nabídka živočichů se doplní stejným způsobem jako nabídka korálů.


Pozn.: Každý živočich vyžaduje 0–4 kolonie. Živočich vyžadující 3 kolonie musí být umístěn mezi 3 karty korálů, které musí mít symbol kolonie na straně sousedící s kartou živočicha.

Příklad: Každá karta živočicha sousedí s tolika koloniemi korálů, s kolika potřebuje (může sousedit s více koloniemi, než potřebuje, ale to je určité plýtvání zdroji). Zároveň máme ještě 3 kolonie volné pro další živočichy.



3. Krmení


Hráč může ve svém tahu nakrmit jednoho živočicha, který na sobě nemá žeton únavy a jehož hojnost není na nejvyšší pozici.

Pro nakrmení živočicha je nutné provést efekt krmení uvedený na kartě živočicha a označený symbolem .

Obvykle jde o zaplacení požadovaného zdroje nebo snížení hojnosti jiného živočicha na vlastním atolu. Složitější efekty jsou vysvětleny na straně 11.

Hráč poté zvýší hojnost daného živočicha - posune žeton hojnosti o jednu pozici výše a následně umístí na živočicha žeton únavy. Pokud je živočich na nejvyšší úrovni hojnosti, nelze na něm provádět akci krmení, dokud se jeho hojnost nesníží.



Význam únavy : Únava se pokládá na živočicha po každém zvýšení jeho hojnosti pomocí akce krmení. Tento živočich nemůže provádět akci „krmení“, dokud na sobě má jeden nebo více žetonů únavy.

Zisk šupin

Vždy když hráč zvýší hojnost svého živočicha na nejvyšší (třetí) úroveň, získává určitý počet žetonů šupin dle tabulky níže. Tento bonus lze získat i vícekrát za téhož živočicha - opětovným snížením a následným zvýšením jeho hojnosti.

Šupiny jsou univerzálním platidlem. 1 žeton šupiny lze použít jako 1 žeton peněz či 1 žeton planktonu. Každá nevyužitá šupina přidá při vyhodnocení hry 1 vítězný bod.

Typ živočicha	Zisk šupin
Velká ryba 	3 
Střední ryba 	2 
Malá ryba  a ostatní živočichové 	1 



Příklad: Karel provedl krmení kanice tak, že snížil hojnost bradáče. Hojnost kanice se tak zvýšila na nejvyšší úroveň, a jelikož je kanic střední ryba, Karel získal 2 šupiny. Na kanice umístil žeton únavy.

Vyhynutí živočicha

Pokud je (například pomocí krmení) snížena hojnost živočicha, jenž byl na nejnižší úrovni hojnosti, dojde k jeho vyhynutí. Karta živočicha je odhozena na příslušný odhazovací balíček a hráč, na jehož atolu k vyhynutí došlo, získává tolik planktonu, kolik daný živočich zabíral kolonií korálů.

Speciální schopnosti živočichů:

A. LOV NA CIZÍM ATOLU

Jednou za kolo může hráč v rámci akce krmení zahrát lov na cizím atolu.

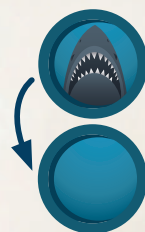
Lov se provádí, pokud má karta živočicha efekt krmení snížením hojnosti jiného živočicha a zároveň se kategorie tohoto „loveného“ živočicha nachází v atolu jiného hráče.

Hráč po vykonání akce krmení lovem zvýší hojnost svého živočicha, umístí na něj žeton únavy a následně otočí žeton lovu lícem dolů. Do konce kola už nemůže žeton využít, žeton se otočí lícem nahoru v rámci fáze obnovy.

Lovený živočich jiného hráče **není** touto akcí nijak ovlivněn.

Příklad: Karel má na svém atolu kanice modropruhého, ale nemá ho jakým způsobem nakrmit. Rozhodne se proto využít lov a zvolí si jako cíl lovu malou rybu na Vaškově atolu. Nemůže si vybrat malou rybu se schopností úkryt (viz dále na straně 8), ale Vašek má naštěstí konička vzpřímeného, kterého Karel lovit může.

Karel otočí žeton lovu a už nemůže po zbytek kola tento žeton využít. Zvýší hojnost kanice standardním způsobem a umístí na něj únavu, Vaškův koniček není touto akcí nijak ovlivněn.



B. SYMBIÓZA

Někteří živočichové umí vytvářet symbiotické dvojice – stačí, aby informace o možnosti symbiózy byla pouze na jedné z karet, které symbiotickou dvojici tvoří.

Vždy když hráč vyloží do svého atolu druhého živočicha jedné symbiotické dvojice, umístí na obě karty živočichů žetony symbiózy stejné barvy.

Kdykoliv hráč krmí jednoho živočicha z označené symbiotické dvojice, **může** v rámci téže akce zdarma zvýšit i hojnost druhého živočicha.

Hráč platí cenu za krmení pouze u živočicha, u něhož provádí krmení, a žeton únavy pokládá také pouze na tohoto živočicha.

V případě, že dojde k vyhynutí živočicha, který je v symbióze, symbióza zaniká. Hráč odstraní žetony dané symbiózy z obou živočichů.

Každý živočich může být součástí pouze jedné symbiózy.

Pokud je potřeba v rámci krmení živočichů v symbióze snižovat hojnost živočicha, nemůže být snížena hojnost druhého živočicha v symbióze.

Příklad: Karel zvyšuje hojnost žraloka tygřího na svém atolu. Zároveň má na svém atolu jehlu Schultzovu, která je se žralokem tygřím v symbióze. V rámci této akce krmení musí vybrat dva libovolné živočichy a snížit jejich hojnost. Ovšem nesmí vybrat jehlu, neboť je s ní v symbióze. Následně u obou živočichů v symbióze zvýší hojnost. Žeton únavy umísťuje pouze na žraloka.

Karel by mohl zvolit i obrácený postup tedy zvyšovat hojnost žraloka přes jehlu. V tom případě by akci krmení použil pro jehlu. Jehla se krmí zdarma, pouze se na ní umístí žeton únavy. Následně by si oba živočichové zvýšili svoji hojnost.



C. ÚKRYT

Živočich se schopností úkrytu nemůže být použit pro splnění podmínky lovu jiného živočicha z cizího atolu. Zároveň platí, že je-li snižována hojnost tohoto živočicha v rámci akce krmení na vlastním atolu, hráč se může rozhodnout v rámci této akce hojnost živočicha v úkrytu nesnížit.

D. ŘASY

Hojnost karet označených symbolem řasy lze zvyšovat pomocí některých akčních efektů karet korálů.

E. PASIVNÍ ZVÝŠENÍ HOJNOSTI

Někteří živočichové zvyšují svou hojnost ve chvíli, kdy dojde ke splnění jiné podmínky. V tomto případě zvýšte hojnost živočicha jako normálně, avšak na živočicha, jehož hojnost se zvýšila díky pasivnímu efektu, neumisťujte žeton únavy.


Příklad: Karel má na svém atolu hvězdici Luidia magnifica, bradáče žlutopásého a kanice štíhlého. V rámci akce krmení nakrmí kanice štíhlého snížením hojnosti bradáče žlutopásého, v tuto chvíli posune ukazatel hojnosti bradáče o jeden stupeň níže a ukazatel hojnosti kanice štíhlého o jeden stupeň výše. Zároveň posune hojnost hvězdice Luidia magnifica o jeden stupeň výše a umístí únavu pouze na kanice.

4. Akce korálů

Některé karty korálů jsou uvedeny slovem „Akce“. Tyto koráli poskytují možnost vykonat jako akci příslušný efekt popsany na korálu. Po jeho provedení hráč umístí na korála žeton únavy. Žeton únavy na korálu značí, že akce daného korála nemůže být provedena, dokud na něm leží jeden nebo více žetonů únavy. Akci korála je možné provést, pouze pokud na korálu neleží žádný žeton znečištění.

Příklad: Karel se rozhodne využít korála s textem „AKCE: Odeber 1 žeton únavy z libovolného živočicha (ne korála)“. Odebere tím 1 žeton únavy z bradáče žlutopásého na druhé úrovni hojnosti. Za použití akce korála na příslušného korála umístí 1 žeton únavy. Tímto jeho tah končí. Ve svém dalším tahu může Karel tomuto bradáčovi zvýšit hojnost, což předtím nebylo možné.

5. Nárůst kolonie korálů

Hráč zaplatí do společné zásoby 2 žetony planktonu a umístí na kartu korála žeton kolonie. Žeton musí být umístěn na stranu karty, na které se nenachází kolonie korála  ani žeton kolonie.

Pomocné akce:

Každou z těchto akcí může každý hráč provést pouze jednou v každém kole. Při použití pomocné akce položí hráč žeton únavy ze společné zásoby na pole označující pomocnou akci na své přehledové kartě, čímž označuje, že je tato akce pro něj do konce kola již vyčerpána.

1. Čištění vody

Hráč zaplatí 1 žeton peněz a odstraní až 2 znečištění ze svého atolu. Ve fázi obnovy tohoto kola nemůže využít příjem „Turisté“, ale pouze příjem „Vědci“. Toto omezení připomíná žeton únavy na přehledové kartě.

2. Prodej řas

Hráč může vyměnit plankton za peníze v poměru 4 : 1. Za každé 4 žetony planktonu získá 1 žeton peněz. Takto lze vyměnit libovolné množství surovin v rámci jediné akce.

3. Přemnožení sinic

Hráč může získat 2 žetony planktonu za přidání 1 znečištění na vlastní atol. Toto může učinit, kolikrát chce v rámci jedné akce. Podrobné podmínky pro umísťování žetonů znečištění najdete v sekci Znečištění na straně 6.

Fáze obnovy

Fáze obnovy nastane na konci každého z prvních tří kol, jakmile se všichni hráči vzdají svého tahu.

Proved'te následující kroky:

- 1. Příjem** - Každý hráč oznámí, zda na svůj atol pustí turisty, nebo na něm raději nechá zkoumat vědce. Následně obdrží daný počet peněz a znečištění odpovídající danému kolu hry podle tabulky v přehledu kol. Příjem z turistů nesmí zvolit hráč, který v tomto kole využil pomocnou akci čištění vody.
- 2. Odebrání žetonů únavy** - Každý hráč odebere jeden žeton únavy z každého živočicha a každého korála a všechny žetony únavy z pomocných akcí své přehledové karty.
- 3. Zisk planktonu z kolonií** - Každý hráč získá plankton podle počtu kolonií korálů na svém atolu podle tabulky v přehledu kol.
- 4. Obnovení žetonu lovu** - Každý hráč otočí svůj žeton lovu lícem vzhůru.
- 5. Obnovení nabídek karet** - Odhod'te 2 nejstarší karty z každé nabídky na odhazovací balíček, posuňte zbylé karty od balíčku a na volná místa odhalte 2 nové karty.
Důležité! Nabídka velkých ryb se tímto způsobem neobnovuje.
- 6. Posun žetonu začínajícího hráče** po směru hodinových ručiček.
- 7. Posun žetonu na počítadle kol** - Jste připraveni na další kolo.

Vyhodnocení hry

Závěrečné vyhodnocení hry následuje po konci akční fáze čtvrtého kola. Sečtete výsledné body následujícím způsobem:

1. Body za živočichy dle jejich aktuální hojnosti.
2. Body za korály s efektem typu **KONEC HRY**.
3. Body za speciální bodovací schopnosti živočichů.
4. 1 vítězný bod za každý žeton popularity.
5. 1 vítězný bod za každý zbývající žeton šupiny.
6. Mínus 1 bod za každý žeton znečištění.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem dosažených bodů.

V případě shody bodů vítězí hráč s nejnižším množstvím znečištění.

Pokud je i nadále shoda, daní hráči se o vítězství či pořadí dělí.

DALŠÍ PRAVIDLA

1. Pořadí hráčů - Ačkoliv je možné, aby hráči celou fázi obnovy provedli současně, může dojít k situaci, kdy chce jeden hráč počkat na rozhodnutí jiného. V takovém případě se řídíme pravidlem, že každý bod fáze obnovy se vyhodnocuje od začínajícího hráče ve směru hodinových ručiček. Tento postup lze použít i při pořadí rozhodování či vyhodnocování událostí.

2. Domíchávání balíčků nabídky - Dojde-li k situaci, že je balíček nabídky prázdný a měla by z něj být do nabídky přidána další karta, vytvořte nový balíček zamícháním karet z odhazovacího balíčku.

3. Nedostatek kolonií - Dojde-li k situaci, že na atolu jsou živočichové vyžadující více kolonií korálů, než kolik je jich k dispozici, tito živočichové mohou na atolu zůstat.

Příklad: Karel umístí znečištění na korála, který mu doposud umožňoval umísťovat střední ryby na místa s o 1 menší rozlohou, než potřebují. Tuto schopnost korála nemůže využívat při nákupu nového živočicha (dokud z korála neodstraní znečištění), ale střední ryby, které na jeho atolu již jsou, zůstávají.

4. Podmínky provedení akce - Pokud chce hráč provést akci, musí splnit nejen všechny podmínky a zaplatit požadované zdroje, ale musí splnit i výsledek akce. Například není možné provést krmení živočicha tak, aby došlo ke snížení hojnosti jiného živočicha, ale hojnost krmeného se nezvýšila.

5. Nedostatek žetonů - V případě, že by některé žetony v průběhu hry došly, nahraďte je vhodnou náhradou.

Pokročilá verze

Pokud jste se dostatečně seznámili se základní verzí, nabízíme možnost dvou volitelných modulů pravidel. Obě rozšíření lze používat zároveň, je však možné zvolit i pouze jedno libovolné.

UDÁLOSTI

Toto rozšíření v 1. - 3. kole přidá náhodný efekt, jenž může být pro hráče jak pozitivní, tak negativní a který může být vyhodnocen jednorázově, nebo upravuje pravidla na celé následující kolo.

Příprava: Karty událostí zamíchejte a položte lícem dolů vedle nabídky korálů a živočichů. Vedle tohoto balíčku událostí připravte prostor na balíček proběhlých událostí.

Mezi akční fází a fází obnovy zařaďte fázi událostí:

Vyložte jednu kartu z balíčku událostí, položte ji lícem nahoru vedle balíčku událostí, tj. na balíček proběhlých událostí (který je v průběhu 1. kola ještě prázdný) a přečtěte její znění. Události jsou dvou různých typů:

Okamžitá událost: Jakmile je tato karta odhalena a vyložena, vyhodnoťte její efekt.

Dlouhodobá událost: Efekt této karty platí od momentu, kdy je karta vyložena, až do momentu, kdy je vyložena nová karta události.

BODOVÁNÍ BIODIVERZITY

Přidáním tohoto modulu je možné získat další body, avšak vyžaduje to zvýšenou pozornost hráčů a úpravu herních strategií. V horní

části všech karet živočichů je uveden název příslušné kategorie živočicha. Také je tam uvedeno, kolik různých karet této kategorie se ve hře nachází, viz sekce Živočichové. Na konci hry získáváte navíc:

+1 bod za každou kategorii ostatních živočichů 🐙, **od které máte na atolu alespoň jednu kartu**

+2 body za každou kartu od každé kategorie ryby 🐟, **kromě první karty dané kategorie, tedy např.:**

1 × pomcovití = 0 bodů

2 × pomcovití = 2 body

3 × pomcovití = 4 body

4 × pomcovití = 6 bodů

VARIANTA HRY PRO 1 HRÁČE

Hru Atol může hrát i jeden hráč, vypilovat tak své chovatelské schopnosti k dokonalosti a získat tím nespornou výhodu při hře pro více hráčů. Pro jednoho hráče použijte následující úpravu pravidel:

1. Hra se vždy hraje bez událostí, ale vždy se boduje biodiverzita.

2. Žeton lovu lze bez protihráčů použít tak, že se jako kořist použije libovolná karta živočicha dostupná v nabídce. Tato karta není nijak ovlivněna.

3. Pořadí karet nabídek ve hře jednoho hráče není důležité a hru nijak neovlivňuje:

a. Při nákupu karty z nabídky můžete položit novou kartu do nabídky na místo kupované karty, není potřeba karty posouvat směrem od balíčku a zachovávat pořadí dle doby, po kterou jsou karty v nabídce.

b. Namísto odhazování dvou nejstarších karet z nabídek ve fázi obnovy se hráč rozhodne, kolik karet a které karty odhodí, a poté je najednou nahradí novými kartami. Je tak možné si ponechat v nabídce pouze karty, které hráč plánuje v dalším kole nakoupit nebo použít k lovu.

Své schopnosti si můžete ověřit podle následující tabulky:

Méně než 60 bodů - začínající akvarista

60-70 bodů - nadšený student

70-80 bodů - zkušený chovatel

80-90 bodů - mořský biolog

90+ bodů - zachránce rezervace

Vysvětlení efektů

👆 : **pouze za** 🍷 - Krmení je zdarma, hráč musí pouze umístit žeton únavy na daného živočicha.

👆 **pouze v** 🤝 : **pouze za** 🍷 - Krmení je možné pouze v symbióze. Pokud je živočich v symbióze, je krmení zdarma, hráč pouze musí umístit žeton únavy na daného živočicha.

👆 : **+** 🍷 - Cena za krmení je jeden žeton únavy navíc. Za normálních okolností tedy tento živočich touto akcí získá dva žetony únavy.

👆 : 🌱 / 📉 🦀 - Při krmení si hráči mohou vybrat, zda zaplatí 1 žeton planktonu, nebo sníží hojnost korýše.

👆 : 🌟 = 📉 🐟, 🌟 = 📉 **2x** 🐟 - Při krmení pokud je živočich na nízké úrovni hojnosti, musí hráč snížit hojnost malé ryby. Pokud je živočich na střední úrovni hojnosti, musí hráč snížit hojnost dvou malých ryb nebo jedné malé ryby dvakrát.

👆 : 📉 **libovolných dvou** 🐟 **kromě** 🐟 - Při krmení musí hráč snížit hojnost dvou různých živočichů, přičemž žádný z nich nesmí být velká ryba.

👆 : **kdykoli dojde ke** 📉 **jiného** 🐟 **na tvém atolu** - Tento pasivní efekt pro krmení se aplikuje vždy, když se jinému živočichovi na daném atolu sníží hojnost.

🌟 = **ihned...** - Pokaždé když se hojnost živočicha dostane na nejvyšší úroveň, spustí se tento efekt.

🌟 = **...na konci hry...** - Pokud je živočich na konci hry na nejvyšší úrovni hojnosti, je tento efekt platný.

Autoři:

Autor: Jan Štěpánek

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

Ilustrace: Martina Lásková, Michal Peichl, Anežka Bělohoubková

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

Vedoucí projektu: Jaromír Sladkovský

Editace pravidel: David Rozsival, Michaela Streitová, Barbora Šulcová

Korektury: Kateřina Brouk, Lukáš Sábo

Poděkování: Celý vývojový tým by rád poděkoval všem hráčům za jejich nadšení pro ochranu korálových útesů a za to, že hledají způsoby, jak situaci změnit. Objevováním a hraním Atolu se nejen učíte, ale také inspirujete ostatní k péči o tyto životně důležité ekosystémy. Věříme, že i malé činy mohou mít velký dopad a že tento malý krok pomůže zachovat korálové útesy pro budoucí generace. Vaše nadšení a zájem pomáhají udržet naše oceány živé a zdravé.

Rádi bychom také vyjádřili upřímné poděkování všem, kteří se na vývoji podíleli. Zejména všem testerům a hlasujícím divákům v soutěži Den deskovek.

Albi