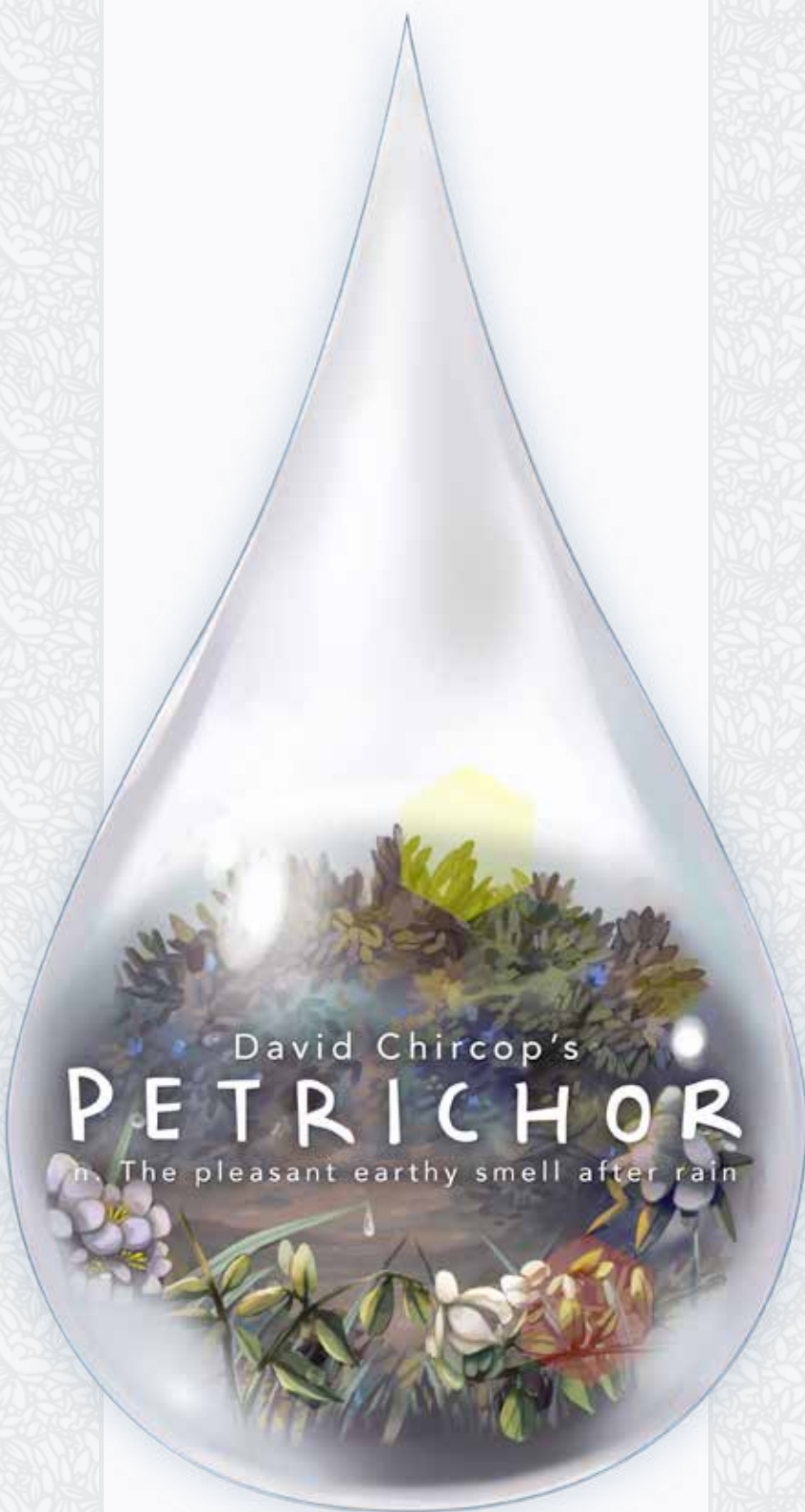




slovenský videonávod



Pravidlá 



Petrichor

petrichor /ˈpetrɪkɔː/

z anglického originálu; príjemná vôňa, ktorá prichádza s prvým dažďom po dlhom suchom období



Prehľad hry

V hre **Petrichor** používajú hráči karty so symbolmi štyroch typov počasia, aby ovládli mračná nad poľami a ovplyvnili tak počasie. Každý hráč sa snaží mať na dielikoch rastlín pri žatve viac svojich kvapiek vody než ostatní hráči. Hráč získava víťazné body v každom kole, ak má na dieliku poľa najviac vody počas žatvy a ak má najviac hlasov na dvoch vybraných typoch počasia.



Autori

Návrh hry: [David Chircop](#)

Úprava návrhu, rozvoj a sólo variant: [Dávid Turczy](#)

Ilustrácie: [Daniela Attard](#)

Grafika: [Sami Laakso](#)

Tester: [Dominika Skubida](#), [Wai-yee Phuah](#), [Mark Harris](#), [Charlotte Levy](#), [Katalin Nimmerfroh](#), [Tamas Rabel](#), [Katy & James Faulkner](#) and many more in Malta, Poland and the United Kingdom

Špeciálne poďakovanie: [Nick Shaw](#), [Stephen Scothern](#), [Alex Kazik](#) Autori by radi poďakovali aj 2264 ľuďom z Kickstartera, bez ktorých by táto hra nevznikla.

Zvláštne poďakovanie: [Dominika Skubida](#), [David Minken](#) (connectmore), [Paul Grogan](#) (Gaming Rules!), a [Nisses](#) za pomoc pri spracovaní týchto pravidiel.

Slovenský preklad: [Daniela Štrbová](#)





Komponenty

Karty



10 sád kariet Mrazu, Slnka, Vetra a Dažďa



4 prehľadové karty

Komponenty pre sólo hru



9 kariet Južného vetra



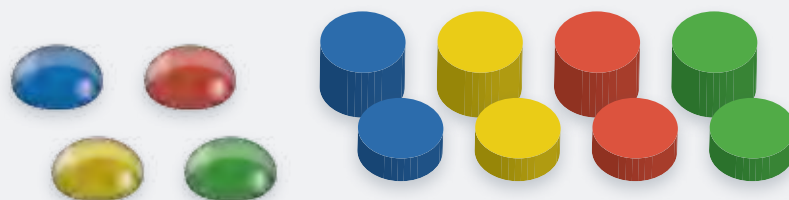
6-stenná
kocka

Doska



Herná doska

Komponenty pre hráča



4 x 20 priesvitných
kvapiek vody v 4
farbách hráčov

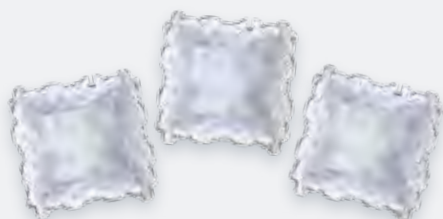
4 x 14 drevených žetónov v 4 farbách
hráčov - 12 žetónov je určených na
hlasovanie. V pravidlách sa označujú
ako „hlasy“. 2 vyššie žetóny sú určené
na značenie víťazných bodov

Špeciálne kocky



3 kocky Žatvy (6-stenné)
Každá strana má 1 – 4 hlasy
a dvakrát ikonu žatvy

Mraky



12 **mrakov**
Pred prvou hrou je nutné
mraky poskladať

Dieliky



16 dielikov rastlín
7/9/12 týchto dielikov tvoria **Polia** (pre
2/3/4 hráčov), hlavná herná plocha

Drevené žetóny



Žetón prvého
hráča

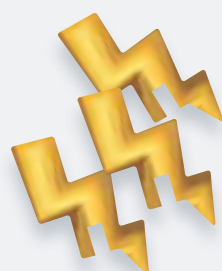


Ukazovateľ
kola

Kartónové žetóny



12 žetónov Pšenice



12 žetónov blesku



16 obojstranných žetónov
rastu: klíčenie a dospelá
rastlina



4 x +50/+100 žetóny
víťazných bodov pre hráčov,
ktorí sa dostanú na počítadle
víťazných bodov na koniec



Príprava hry

1. Podľa počtu hráčov uložte dieliky a vytvorte tak polia s rastlinami.

- **Hra v 4 hráčoch:** zamiešajte všetkých 16 dielikov, 12 z nich uložte do mriežky 3 x 4
- **Hra v 3 hráčoch:** zamiešajte všetkých 16 dielikov, 9 z nich uložte do mriežky 3 x 3
- **Hra v 2 hráčoch:** najprv odstráňte obidva dieliky Kukurice, potom zamiešajte zvyšných 14 dielikov a 7 z nich uložte do mriežky 3 x 3 tak, že dva protiahle rohy останú prázdne.

Poznámka: niektoré dieliky majú v rohu symbol kompasu – tento symbol si nevšímajte, má svoj význam len pri sólo hre.

Ak hráte Petrichor prvýkrát, odporúčame vám nasledovné konkrétne rozloženie dielikov namiesto náhodného.

2 hráči



3 hráči



4 hráči



2. Každý hráč si vezme nasledovné:

- 20 kvapiek vody vo svojej farbe,
- 12 hlasovacích žetónov (odteraz ich budeme označovať ako hlasy) vo svojej farbe,
- 2 ukazovatele víťazných bodov vo svojej farbe,
- 1 prehľadovú kartu.

3. Umiestnite hernú dosku vedľa Polí.

4. Rozhodnite sa, či budete hrať kratšiu alebo dlhšiu verziu hry (4 alebo 6 kôl) a otočte hraciu dosku na príslušnú stranu.

5. Žetón prvého hráča dostane hráč, ktorý ako posledný zmokol, prípadne si vyberte prvého hráča podľa vlastných kritérií.

6. Každý hráč si umiestni 1 bodovací žetón na políčko 0 na počítadle víťazných bodov a 1 bodovací žetón na políčko 0 na počítadlo víťazných hlasov.

7. Zamiešajte 40 kariet a podľa počtu hráčov ich rozdajte:

- **Hra v 2 hráčoch:** 7 kariet hráčovi so žetónom prvého hráča, 8 kariet druhému hráčovi.
- **Hra v 3 hráčoch:** 7 kariet každému hráčovi.
- **Hra v 4 hráčoch:** 6 kariet každému hráčovi.

Poznámka: v prípade, že ste sa rozhodli pre Draft variant, pozrite si pravidlá na strane 15.

8. Zo zvyšných kariet vytvorte doberací balíček, ktorý sa používa vo Fáze Údržby.

9. Žetóny rastu, žetóny Pšenice, +50/+100 žetóny, mraky a žetóny blesku umiestnite vedľa Polí a vytvorte tak spoločnú zásobu.

10. Hodte tromi kockami Žatvy a položte ich na hraciu plochu na políčko Žatvy bez toho, aby ste zmenili výsledok na kockách.

11. Ukazovateľ kola umiestnite na políčko „1“ na počítadle kôl. Všetky nepoužívané dieliky a komponenty vráťte späť do krabice (rovnako aj komponenty určené pre sólo hru).

12. Každý hráč počnúc hráčom, ktorý je napravo od prvého hráča (t.j. posledný hráč) si v protismere hodinových ručičiek vezme 1 mrak, položí doňho 1 svoju kvapku vody a umiestni ho na prázdny dielik na Poliach.

Teraz ste pripravený začať svoj nový život ako mrak.





Cieľ hry

Hráči sa snažia získať najviac **víťazných bodov** 🌱. Body sa udeľujú počas Žatvy, keď sa manipuluje s kockami Žatvy a na konci hry za počet víťazných hlasov a žetónov Pšenice. Všetko bude podrobne vysvetlené v týchto pravidlách.

Kedykoľvek hráč získa **víťazné body** 🌱, posunie si svoj bodovací žetón na počítadle víťazných bodov na vonkajšom okraji hernej dosky. Ak hráč prekročí hodnotu 50 alebo 100 bodov, vezme si +50/+100 žetón, aby nezabudol na svoj postup.



Priebeh hry

Hra prebieha v 4 alebo 6 kolách, záleží či sa rozhodnete pre kratšiu alebo dlhšiu verziu hry. Pri prvých hraniach odporúčame kratšiu verziu. Dlhšiu verziu odporúčame pre skúsenejších hráčov Petrichoru, ktorí vedú efektívne plánovať a poznajú rôzne stratégie tejto hry. Keď sa pravidlá odvolávajú na **posledné kolo**, myslí sa tým 4. alebo 6. kolo, podľa toho, či hráte kratšiu alebo dlhšiu hru.

Každé kolo má 4 fázy:

1. Akčná fáza
2. Fáza Počasia
3. Fáza Žatvy
4. Fáza Údržby



Fáza 1: Akčná fáza

V každej Akčnej fáze sa hráči striedajú v ťahoch, až pokiaľ jeden z hráčov nepasuje. Potom ostatní hráči odohrajú ešte jeden ťah a fáza končí. Hru začína prvý hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

Vo svojom ťahu **musí** hráč urobiť **jednu** z nasledovných možností:

- **hrať** karty z ruky,
- **pasovať**

Poznámka: hráč nemôže pasovať vo svojom prvom ťahu v kole.

Hranie kariet

Ak sa hráč rozhodne hrať karty, musí:

1. Zahrať a zahodiť jednu kartu z ruky, aby:
 - a. vykonal akciu na karte
A
 - b. hlasoval za Počasie alebo Žatvu.
2. (Dobrovoľné) Ak ešte žiaden z hráčov nepasoval, aktívny hráč môže zopakovať krok 1 (obidve 1a a 1b). Tentokrát však hráč musí zahrať dve rovnaké karty príslušnej akcie, ktorú chce vykonať (namiesto jednej).

Ak je na karte akcia, ktorú hráč môže vykonať, musí ju vykonať. Je však možné zahrať aj kartu, ktorej akciu nemôže hráč vykonať; v takomto prípade sa akcia na karte vynechá.

Hlasovanie (krok 1b) je povinné.

Hráč môže **zahrať akékoľvek dve karty** (rovnaké alebo rôzne) **namiesto jednej inej karty**. Napríklad, hráč môže zahrať kartu Slnka a kartu Mrazu, aby vykonal akciu Dažďa, ako keby zahrál kartu Dažďa. Toto pravidlo sa dá rovnako využiť aj pri dobrovoľnej akcii hráča: napríklad ak hráč chce zahrať dobrovoľnú akciu Slnka, môže zahrať štyri ľubovoľné karty, alebo kartu Slnka a dve iné karty, aby mohol vykonať akciu. Hranie rôznych kariet nijak neovplyvňuje hlasovanie, rieši sa akcia, na ktorú boli karty použité, **nie** karty ako také.

Príklad: Hráč chce zahrať vo svojom ťahu dve akcie – akciu Vetra a akciu Slnka, ale má len jednu kartu Vetra a Slnka. Takže ako prvú zahrá akciu Vetra a ako dobrovoľnú akciu zahrá akciu Slnka, kde použije kartu Slnka a dve rôzne karty (napríklad kartu Mrazu a Dažďa) ako náhradu za druhú kartu Slnka. Takže hráč tak vykoná vo svojom ťahu aj akciu Vetra aj akciu Slnka (a zahlasuje za obidve počasia).

Poznámka: 4 rôzne akcie na kartách sú detailne vysvetlené na strane 9.

Hlasovanie

Aby hráč zahlasoval za Počasie, musí si vybrať jednu z troch nasledovných možností, stručne uvedených v hornom rohu kariet:



- Položte hlas na políčko Počasia rovnaké ako je karta, ktorú ste zahrali.
- Položte hlas na políčko Počasia, ktoré je ďalšie v smere hodinových ručičiek v poradí počasia:

Mráz - Slnko - Vietor - Dážď - Mráz.



- Znížte hodnotu hlasov o jedna na jednej kocke Žatvy a získajte 1 víťazný bod. Keď znižujete hodnotu na kocke Žatvy z 1 hlasu, otočte ju na symbol žatvy a získate ďalší dodatočný 1 (spolu 2). Hodnotu kocky, ktorá je otočená na stranu žatvy, už nie je možné znížiť. Ak je na všetkých troch kockách symbol žatvy, túto možnosť si hráč nemôže zvoliť.

Ak hráč už nemá žiadne voľné hlasy vo svojej zásobe a potrebuje umiestniť hlas, môže si zobrať jeden svoj hlas z ktoréhokoľvek políčka počasia a položiť ho na iné políčko počasia.

Pasovanie – hra v 3 a 4 hráčoch

V hre 3 a 4 hráčov, hráč, ktorý **prvý** pasuje, spustí koniec Akčnej fázy a vykoná nasledovné:

- Zahodí všetky karty (ak nejaké má) z ruky.
- Ihneď si vezme žetón prvého hráča. Žetón prvého hráča sa **musí** presunúť; ak ho má hráč, ktorý práve pasoval, posunie ho v protismere hráčovi po pravici, takže v ďalšej fáze bude tento hráč druhý v poradí. Zmena prvého hráča má okamžitý efekt (je to dôležité najmä pri vyhodnocovaní remíz a vo Fáze Počasia).
- Všetci ostatní hráči vykonajú ešte jeden ťah. Ak sa rozhodnú hrať karty, nemôžu už vykonať dobrovoľnú akciu, ako je uvedené na strane 6.

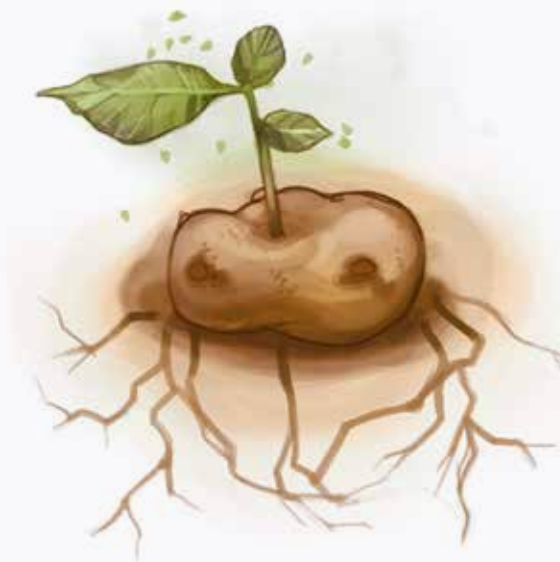
Ak sa niekto ďalší rozhodne pasovať (po prvom pasujúcom hráčovi), nič sa nestane, hráč vo svojom ťahu nevykoná žiadnu akciu.

Pasovanie – hra v 2 hráčoch

V hre 2 hráčov nie sú žiadne špeciálne pravidlá čo sa týka pasovania. Hráč, ktorý prvý pasoval nezahadzuje žiadne karty. Keď hráč pasuje ako prvý, druhý hráč odohrá ešte jeden ťah, v ktorom nemôže vykonať dobrovoľnú akciu, ak si zvolí hranie kariet.

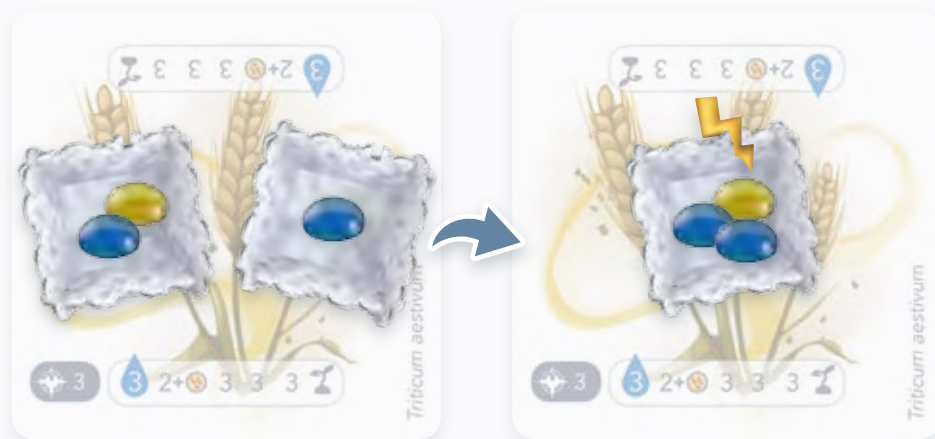
Limit kariet na ruke

Na konci Akčnej fázy a pred Fázou Počasia musí každý hráč, ktorý má na ruke 5 a viac kariet zahodiť toľko kariet, aby mu na ruke ostali len 4 karty.



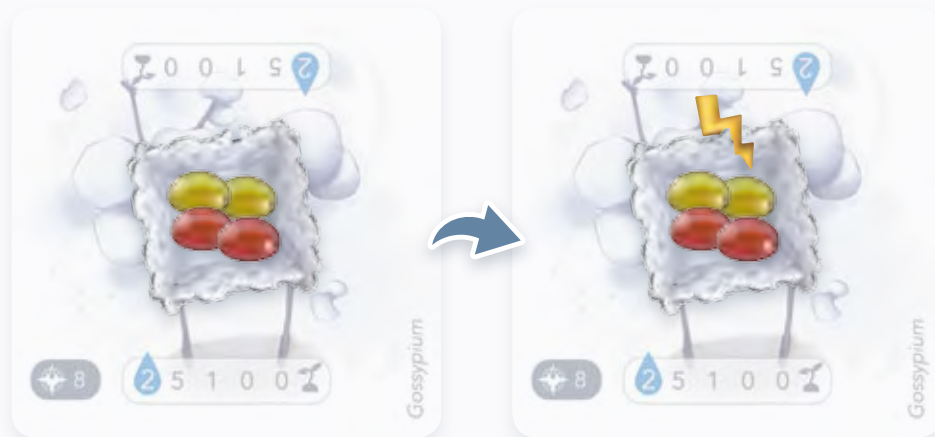
V hre Petrichor sú dva typy mrakov – jemné obláčiky a búrkové mračná. Všetky nové mraky začínajú ako jemné obláčiky. Keď sa z jemného obláčika stane búrkové mračno, pridajte naňho žetón blesku ⚡. Všetky schopnosti, ktoré sa vzťahujú na mraky sa týkajú oboch typov – jemných obláčikov aj búrkových mračien.

V priebehu hry sa mraky môžu presúvať ponad Polia a z času na čas na seba narazia. Ak sa na jednom dieleku rastliny stretnú dva mraky (obláčik alebo mračno), **splynú** a stane sa z nich jedno búrkové mračno. Kvapky vody sa vlejú do výsledného splynutého búrkového mračna. Prázdny mrak vráťte späť do spoločnej zásoby.

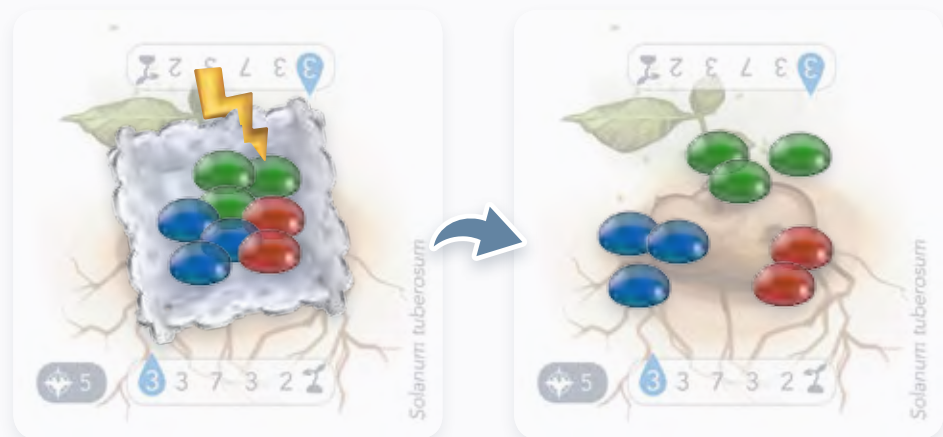


Z jemného obláčika sa môže stať búrkové mračno aj vtedy, keď je v ňom veľa kvapiek vody. Ak má jemný obláčik 4 a viac kvapiek vody, **zmení sa** na búrkové mračno.

Poznámka: Ak má búrkové mračno menej než 4 kvapky vody, **nestane sa** z neho jemný obláčik; ostane búrkovým mračnom.



Ak je v búrkovom mračne 8 alebo viac kvapiek vody, mračno sa **vyleje**. Všetky kvapky vody z mračna sa vylejú na dielek, na ktorom bolo mračno. Prázdny mrak sa potom odstráni. Je možné, že k vyliatiu dôjde bezprostredne po splynutí: ak dva mraky splynú a v mračne je 8 alebo viac kvapiek, dochádza k vyliatiu.



Toto sa kontroluje na konci efektu; to znamená vtedy, keď hráč vyhodnotí akciu na karte alebo počas ťahu pri vyhodnocovaní Slniečného počasia (viď stranu 11).

Príklad: ak akcia na karte hovorí, že má hráč umiestniť 3 kvapky vody a umiestni ich do búrkového mračna so 7 kvapkami, tento mrak sa následne po umiestnení 3 kvapiek vody vyleje. Všetkých 10 kvapiek sa potom položí na dielek rastliny, na ktorej bol mrak.

Poznámka: ak hráč vo svojom ťahu vykoná dve akcie, vyhodnocujú sa samostatne ako dva efekty. Mraky môžu splynúť, meniť sa a vylievať po každej jednej akcii, ak je to možné.

Prázdne mraky sa vždy odstránia z Polí a vrátia sa do spoločnej zásoby.

Akcia Mráz

Keď hráč zahrá akciu Mráz, zoberie si jeden jemný obláčik zo spoločnej zásoby, položí doňho jednu svoju kvapku vody a umiestni ho na ľubovoľný dielik rastliny na Poliach, na ktorom sa nenachádza iný mrak. Ak sa na všetkých dielikoch Polí nachádza mrak, hráč vo svojom ťahu túto akciu vynechá a prejde rovno k hlasovaniu. Ak hráč nemá žiadne voľné kvapky vody vo svojej zásobe, môže si zobrať kvapku vody z ľubovoľného dieliku (nie z mraku) a položiť ju do nového obláčika.



Akcia Slnko

Keď hráč vykonáva akciu Slnko, vezme si presne dve kvapky vody zo svojej vlastnej zásoby a položí ich do mraku na Poliach, kde už má aspoň jednu svoju kvapku. Tento efekt môže spôsobiť, že sa mrak zmení na búrkové mračno, alebo sa vyleje. Ak na Poliach nie je taký mrak, v ktorom by mal hráč aspoň jednu svoju kvapku vody, efekt sa nevykoná a hráč prejde k hlasovaniu. Ak hráč má jednu alebo nemá žiadnu kvapku vody vo vlastnej zásobe, môže si svoje kvapky vody zobrať z dielikov rastlín, aby mal presne dve kvapky vody a mohol vykonať akciu Slnko. Hráč nemôže vykonať akciu Slnko len s jednou kvapkou vody, musia to byť buď dve kvapky, alebo žiadna.



Akcia Dážď

Keď hráč vykonáva akciu Dážď, vyberie si **1 alebo 2 mraky**, v ktorých je aspoň jedna jeho kvapka vody. Následne preloží jednu kvapku vody z vybraného mraku/mrakov na dielik, na ktorom je mrak. Kvapky vody nemusia byť kvapkami daného hráča. Ak touto akciou spôsobí hráč vyprázdnenie mraku, vráti mrak do spoločnej zásoby. Ak sa na Poliach nenachádzajú žiadne mraky s aspoň jednou kvapkou vody daného hráča, efekt tejto akcie sa vynechá a hráč prejde rovno k hlasovaniu.



Akcia Vietor

Keď hráč vykonáva akciu Vietor, vyberie si jeden mrak, v ktorom má aspoň jednu vlastnú kvapku vody a posunie mrak ortogonálne na susedný dielik. Toto môže spôsobiť splynutie mrakov alebo dokonca aj vyliatie mraku. Ak na Poliach nie je mrak, v ktorom by mal hráč aspoň jednu svoju kvapku vody, akciu nie je možné vykonať a hráč prejde rovno k hlasovaniu.



Poznámka: na rozdiel od akcie Slnko, je pri akcii Dážď dovolené zvoliť si len jeden mrak; nemusia to byť dva mraky.

Fáza 2: Fáza Počasí

Vyhodnocovanie Počasí

Počasia má vplyv jednak na stav Polí a taktiež na **každého** hráča, či už hlasoval za dané počasie alebo nie.

V tejto fáze sa vyhodnocujú presne dva typy Počasí, na ktorých je najviac hlasov (všetkých hráčov). Dve vybrané políčka Počasí sa vyhodnocujú v smere hodinových ručičiek počnúc Mrazom (t. j. Mráz, Slnko, Vietor, Dážď).



Ak dve alebo viac počasí získalo rovnaký počet hlasov, prvý hráč rozhodne remízu. Vo veľmi extrémnom prípade by sa mohlo stať, že hlasy získa iba jedno počasie. Vtedy sú všetky zvyšné počasia v remíze na druhom mieste.



Príklad 1: Slnko získalo 7 hlasov, Mráz a Dážď 5 hlasov a Vietor získal 4 hlasy. Určite sa bude vyhodnocovať Slnko, pretože získalo najviac hlasov. Prvý hráč potom vyberie, či sa bude vyhodnocovať Mráz alebo Dážď. Ak vyberie Mráz, vyhodnotí sa to v poradí Mráz a potom Slnko. Ak vyberie Dážď, poradie bude Slnko a potom Dážď.



Príklad 2: Slnko a Vietor získali 6 hlasov každý. Mráz a Dážď získali 4 hlasy. Prvý hráč teraz nemusí rozhodovať remízu, keďže sa bude vyhodnocovať Slnko a Vietor (v tomto poradí).

Výnimka: v **poslednom** kole sa vyhodnocuje každé Počasie, na ktorom je aspoň jeden hlas.



Mráz

Všetky jemné obláčiky na Poliach sa zmenia na búrkové mračná bez ohľadu na počet kvapiek v nich.



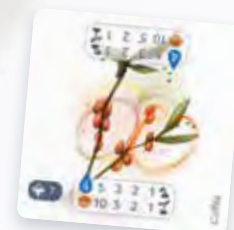
Slnko

Počnúc prvým hráčom si v smere hodinových ručičiek každý hráč vyberie jeden mrak s aspoň jednou vlastnou kvapkou vody a zdvojnásobí počet svojich kvapiek v danom mraku. Ak hráč nemá v žiadnom mraku svoje kvapky, Slnčné počasie sa ho netýka. V opačnom prípade je povinné vybrať si mrak a zdvojnásobiť počet kvapiek.

Ak hráč nemá dostatok kvapiek na zdvojnásobenie počtu, môže si zobrať kvapky vody z niektorého dieliku (nie z iného mraku), aby mohol vykonať efekt Slnčného počasia. Pri vykonávaní efektu Slnčného počasia nemôže hráč umiestniť menej kvapiek vody než sa vyžaduje; buď počet zdvojnásobí, alebo efekt nevykoná.

Slnčné počasie môže zapríčiniť premenu mrakov (z obláčika na mračno) alebo ich vyliatie.

Po vyhodnotení všetkých zmien v mrakoch, otočte žetón klíčiacej kávy, dokonca aj kávy, ktorá začala rásť vďaka vyliatiu počas Slnčného počasia, na stranu dospelšej rastliny (viď Bodovanie, dielik Kávy).



Dážď

Všetky kvapky z búrkových mračien (nie z jemných obláčikov) vylejte na dielik rastliny, na ktorom sa mrak nachádzal a vráťte prázdne mračná do spoločnej zásoby. Keď to urobíte, zmeňte klíčiacu ryžu, dokonca aj ryžu, ktorá začala rásť vďaka Dažďu, na dospelú rastlinu (viď Bodovanie, dielik Ryže).



Vietor

Každý hráč, počnúc hráčom po pravici prvého hráča (t. j. posledným hráčom) a v protismere hodinových ručičiek (opačne ako pri hre), si musí vybrať kvapku vody na hociktorom dieliku (nie v mraku) a presunúť ju ortogonálne na susedný dielik (nie diagonálne). Hráč nemusí mať vlastnú kvapku vody na dieliku, na ktorý kvapku posunie, ani na dieliku, z ktorého ju presúva a nemusí to byť teda jeho kvapka vody, môže to byť kvapka iného hráča. Práve toto môže spôsobiť, že dielik získa žetón rastu (viď Rast úrody), alebo o žetón rastu príde. Ak na dielikoch nie sú žiadne kvapky vody, toto počasie sa nevyhodnocuje.

Vítazstvo pri hlasovaní počasia

Vítazi jednotlivých vybraných políčok počasia sa vyhodnocujú samostatne. Hráč alebo hráči, ktorí majú najviac hlasov na vyhodnocovanom políčku počasia sa považujú za víťazov hlasovania. Každý víťaz posunie svoj ukazovateľ víťazných bodov na meradle víťazných hlasov o jedna. **Výnimka:** v **poslednom** kole sa vyhodnocujú efekty všetkých políčok počasia, ale len víťazi 2 políčok počasia s najvyšším počtom hlasov sa posunú o jedna na meradle víťazných hlasov.

Ak je medzi hráčmi remíza, čo sa týka počtu hlasov pri hre 2 hráčov, ani jeden z hráčov si svoj ukazovateľ víťazných bodov neposunie. Ak je remíza v hre 3 a viacerých hráčov, všetci remizujúci hráči si svoj ukazovateľ víťazných bodov posunú o jedna. Ak sa hráčovi podarí vyhrať (alebo remizovať v 3 a 4 hráčoch) na každom vyhodnocovanom políčku počasia, môže sa tento hráč posunúť na meradle víťazných hlasov až dvakrát v jednom kole.

Príklad: v tomto kole sa bude vyhodnocovať počasia Slnko a Vietor. To znamená, že všetci traja hráči okrem červeného získajú víťazný hlas, keďže všetci majú najviac (alebo rovnako) hlasov na jednom z vyhodnocovaných políčok počasia. Keby mal modrý o jeden hlas viac na Slnku, spôsobil by tak ďalšiu remízu a získal by tak druhý víťazný hlas. Hoci má červený najviac hlasov na počasi Mráz, nezíska nič, pretože Mráz sa v tomto kole nevyhodnocuje.

Na konci hry získajú hráči víťazné body na základe svojej pozície na meradle víťazných hlasov.

Po tom, čo sa vyhodnotí Počasie, vráťte všetky hlasy z daného políčka hráčom. Hlasy na políčkach počasia, ktoré sa nevyhodnocovali, ostávajú na mieste.

Zmena prvého hráča – hra 2 hráčov

Pri hre 2 hráčov sa žetón prvého hráča presunie okamžite po Fáze Počasia. Najprv sa pozrite na všetky **zostávajúce hlasy na hracej ploche**.

- Ak má aktuálny prvý hráč na hracej ploche viac hlasov než súper, ponechá si žetón prvého hráča.
- V opačnom prípade sa žetón prvého hráča presunie súperovi.



Rast úrody

Na každom dieliku rastliny je znázornená kvapka vody s číslom uprostred; číslo udáva koľko kvapiek vody musí byť na dieliku, aby rastlina začala rásť. Keď je na dieliku požadovaný alebo vyšší počet kvapiek vody, umiestnite na dielik žetón rastu, čo znamená, že rastlina rastie. Dieliky Ryže a Kávy majú podmienky a bodovanie uvedené v dvoch riadkoch: jeden pre klíčenie a jeden pre dospelú rastlinu. Na tieto dieliky položte žetón rastu na stranu klíčenia a na stranu dospelšej rastliny ho otočte až vtedy, keď sú splnené podmienky v druhom riadku (viď Fázu Počasia). Na všetky ostatné dieliky položte žetón rastu na stranu dospelšej rastliny. Počas Fázy Žatvy sa vyhodnocujú len dieliky so žetónom rastu (klíčenie alebo dospelá rastlina).

Ak počet kvapiek na takomto dieliku klesne pod požadovaný počet, odstráňte žetón rastu (bez ohľadu na stranu, ktorú ukazuje); úroda vyschla a viac nerastie.



Potrebné 2 kvapky, aby rastlina rástla.



dospelá rastlina



Potrebné 4 kvapky, aby rastlina vyklíčila.

Ďalšie podmienky na rozvoj rastliny.



klíčenie

dospelá rastlina

Fáza 3: Fáza Žatvy

K Fáze Žatvy dochádza, ak je splnená jedna z nasledovných podmienok:



- Je **posledné** kolo (4. pri krátkej verzii, 6. pri dlhej).
- Všetky tri kocky žatvy sú otočené na stranu žatvy.

Ak nie je splnená žiadna z uvedených podmienok, vynechajte toto kolo Žatvu a prejdite na Fázu Údržby.

Bodovanie

Ak dôjde k Žatve, vyhodnocujú sa všetky žetóny rastu. Hráč, ktorý má viac kvapiek vody na dieliku, z ktorého sa zbiera úroda, získava víťazné body.

Všetky dieliky, na ktorých je žetón rastu sa vyhodnocujú v ľubovoľnom poradí. Po vyhodnotení vráťte žetón rastu do spoločnej zásoby a všetky kvapky vody príslušným hráčom. Kvapky vody z dielikov, ktoré sa nevyhodnocovali ostávajú na dielikoch.

Každá Žatva sa v Petrichore vyhodnocuje trochu odlišne. Pozrite si vysvetlenie nižšie.

Remízy

Ak sú na dieliku dvaja alebo viacerí remizujúci hráči, získajú nižší počet víťazných bodov rovnako ako ostatní hráči za nimi.

Príklad: Dvaja hráči majú na prvom mieste remízu a tretí hráč má menej kvapiek vody než prví hráči. Remizujúci hráči na prvom mieste získajú víťazné body, ktoré sú určené na danom dieliku hráčovi na druhom mieste a tretí hráč získava víťazné body určené pre tretieho hráča. Ak by boli na prvom mieste traja remizujúci hráči, získali by víťazné body určené na vyhodnocovanom dieliku pre tretie miesto, atď.

Pšenica

Pri Žatve, hráč, ktorý má najviac kvapiek vody na dieliku Pšenice, získava 2 víťazné body a žetón pšenice. Všetci ostatní hráči prítomní na danom dieliku získajú 3 víťazné body.



Hráč, ktorý bude mať na konci hry najviac žetónov Pšenice, získava na konci hry 12 víťazných bodov. V prípade remízy, všetci zúčastnení hráči získajú 12 víťazných bodov.

Bavlna, Tráva, Zemiaky



Bavlna, Tráva a Zemiaky prinesú hráčovi víťazné body podľa počtu kvapiek vody. Hráč s najvyšším počtom kvapiek vody získava víťazné body podľa prvého čísla, druhý v poradí podľa druhého čísla a pod. Všimnite si, že hráč, ktorý je na zemiaku druhý, získava viac víťazných bodov než hráč na prvom mieste!



Príklad: Tráva rastie vďaka tomu, že je na nej 5 kvapiek vody. Ak došlo k Žatve, zelený získava 4 víťazné body (pretože je prvý na dieliku v počte kvapiek vody) a žltý a červený získajú každý 2 víťazné body (kvôli remíze na druhom mieste). Zelené kvapky na zemiaku neprinesú zelenému hráčovi žiadne víťazné body, pretože zemiak potrebuje na rast 3 kvapky vody a momentálne sú na ňom len 2.

Káva

Káva prinesie hráčom víťazné body podobne ako predchádzajúce rastliny, ale potrebuje viac slnka, aby sa z nej stala dospelá rastlina. Ak je na konci efektu Slnačného počasia na dieliku s kávou prítomný žetón rastu otočený na stranu klíčenia (je jedno kedy tam bol umiestnený, či počas tejto fázy počasia alebo v predchádzajúcom kole), z tejto kávy sa ihneď stane dospelá rastlina. Pri získavaní víťazných bodov použite pri klíčiacej káve vrchný riadok a pri dospelej rastline použite spodný riadok.



Príklad: Modrý má 3 kvapky vody v mraku na dieliku s kávou. Počasie pre toto kolo je Slnko a Dážď. Pri vyhodnotení Slnačného počasia, položí modrý 3 kvapky vody do mraku a ten sa zmení na búrkové mračno. Potom, pri vyhodnotení Daždivého počasia sa všetkých 6 kvapiek vyleje na dielik. Je to dosť na to, aby začala klíčiť káva. Hoci bolo v tomto kole Slnko, toto počasie sa už vyhodnocovalo, takže z kávy sa nestane dospelá rastlina. Ak by bola v tomto kole Žatva, modrý by získal 5 víťazných bodov.

Poznámka: Keby mal modrý na začiatku 4 kvapky vody v mraku, zdvojnásobil by ich počet počas Slnačného počasia, čo by spôsobilo vyliatie počas Slnka – a z kávy by bola dospelá rastlina hodná 10 víťazných bodov.

Ryža

Ryža je podobná káve, najprv musí vyklíčiť, aby sa z nej stala dospelá rastlina – na čo potrebuje Dážď. Avšak klíčiaca ryža neprinesie hráčom žiadne víťazné body (kvapky vody sa odstránia pri žatve). Ale dospelá rastlina Ryže prinesie hráčovi 1 víťazný bod za každú kvapku vody v jeho farbe, bez ohľadu na počet kvapiek ostatných hráčov.



Kukurica

Za kukuricu získajú hráči pri Žatve víťazné body podľa počtu prítomných hráčov na danom dieliku. Ak sú na dieliku s kukuricou kvapky vody len jedného hráča, ten získa toľko víťazných bodov aké je prvé číslo na dieliku. Ak sú na dieliku dvaja hráči, ktorí majú na ňom aspoň jednu kvapku vody, získajú počet bodov znázornený na druhom mieste, atď.



Fáza 4: Fáza Údržby

Túto fázu preskočte v **poslednom** kole (4. kolo v krátkej verzii, 6. kolo v dlhej) a prejdite na Koniec hry. Ak nie je posledné kolo, urobte nasledovné prv než prejdete do ďalšieho kola:

1. Posuňte ukazovateľ kola o jedno políčko dopredu.
2. Ak v tomto kole prebehla Žatva (všetky kocky žatvy sú otočené na stranu žatvy), prehodte všetky kocky. Ak sa tak nestalo, prehodte len kocky, na ktorých nie je symbol žatvy.

Poznámka: po hode kockou sa môže stať, že výsledok na všetkých troch kockách bude žatva. Je to v poriadku.

3. Každý hráč dostane na ruku karty:

- **V hre 2 a 3 hráčov:** 7 kariet každý
- **V hre 4 hráčov:** 6 kariet každý

Ak hráčom ostali na ruke karty z predchádzajúceho kola (max. 4), pridajú si tieto karty k nim.

Poznámka: ak ste sa rozhodli pre variant draftu, pozrite sa na pravidlá vedľa.

Ak sa doberací balíček vyprázdni počas rozdávania kariet, všetky odhodené karty opätovne zamiešajte, vytvorte nový doberací balíček a pokračujte.

Koniec hry a víťazstvo

Hra končí, keď sa dohrá posledné kolo: kolo 4 pri krátkej verzii, kolo 6 pri dlhej verzii.

- Každý hráč získa víťazné body podľa svojej pozície na počítadle víťazných hlasov.
- Hráč s najvyšším počtom žetónov pšenice získa bonusových 12  **víťazných bodov** (ako je uvedené v pravidlách pri bodovaní pšenice). V prípade remízy, získajú 12  všetci remizujúci hráči.

Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov sa stáva víťazom. V prípade remízy vyhrá hráč, ktorý je najďalej na meradle víťazných hlasov. Ak remíza pretrváva, vyhrá hráč, ktorý ako prvý dobehne na najbližšie pole a prinesie z neho rastlinu – alebo sa jednoducho o víťazstvo môžete podeliť.

Oficiálny „Draft“ variant

Vždy, keď si hráči majú dobrať karty (na začiatku hry alebo medzi kolami), tak si namiesto dobratia konkrétneho množstva kariet môžu zvoliť draft. Ak hráčom ostali karty z predchádzajúceho kola, tieto karty **nie sú** súčasťou draftu. Položte ich nabok a na ruku si ich vezmite až po ukončení draftu.

Pri drafte dodržiujte nasledovné:

- Hra 4 hráčov:
 - Každý hráč dostane 6 kariet.
 - Každý hráč si potom vyberie a nechá 1 kartu a ostatné posunie ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek.
 - Potom si každý hráč vyberie a nechá 2 karty z 5, ktoré dostal a zvyšné karty posunie ďalej v smere hodinových ručičiek.
 - Nakoniec si každý hráč ponechá 3 karty, ktoré dostal.
- Hra 2 a 3 hráčov:
 - Každý hráč dostane 7 kariet.
 - Každý hráč si vyberie a nechá 1 kartu a ostatné posunie ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek.
 - Každý hráč si vyberie a nechá 2 karty zo 6, ktoré dostal a zvyšné karty posunie ďalej v smere hodinových ručičiek.
 - Potom si každý hráč vyberie a nechá 2 karty zo 4, ktoré dostal a posunie 2 zvyšné karty ďalej v smere hodinových ručičiek.
 - Nakoniec si každý hráč ponechá 2 karty, ktoré dostal.
- **Len pre 2 hráčov:**
 - Pri drafte na začiatku hry, dostane na konci draftu hráč, ktorý nie je prvým hráčom, 1 kartu navyše.

Poznámka: Pri tomto variante majú hráči väčšiu kontrolu nad kartami v každom kole a väčšiu možnosť taktizovania. Musíte však počítať s dlhším herným časom.



JUŽNÉ VETRY – Sólo hra

V sólo hre má hráč rovnaký cieľ ako v hre pre viac hráčov: polievať Polia a získať víťazné hlasy, aby získal víťazné body. Ale z juhu dujú južné vetry, ktoré vás chcú odviať z najúrodnejších Polí a prinášajú nánosy vody z neznámych krajín – reprezentované neutrálnymi kvapkami vody.

Príprava hry

Pri príprave hry postupujte rovnako ako pri príprave pre viac hráčov s nasledovnými zmenami:

1. Otočte hraciu plochu na stranu kratšej verzie hry so 4 kolami.
2. Odstráňte z hry všetky dieliky, na ktorých nie je v rohu symbol Južného vetra. Zvyšné dieliky zamiešajte a náhodne vyberte 6 z nich.
3. Dieliky uložte do 3 riadkov s 2 dielikmi vo vzostupnom číselnom poradí podľa **priority**  zľava doprava, potom zhora dole (tak, že dielik vľavo hore bude mať najnižšie číslo, ďalšie bude vpravo hore, atď.).
Dieliky sa budú označovať podľa pozície: ľavý horný dielik ako P1, pravý horný P2, ľavý dielik v druhom rade je P3, atď. Pri používaní číselnej kocky na určenie pozície výsledok 1 znamená P1, atď.
4. Hodte číselnou kockou dvakrát a umiestnite mrak s neutrálnou kvapkou vody na obidva dieliky Polí podľa výsledku na kocke. (Ak je druhý výsledok hoď rovnaký ako prvý, prehodte kocku a robte tak pokiaľ nebudete mať dva odlišné výsledky.)
5. Opäť hodte kockou a podľa výsledku položte mrak s 1 svojou kvapkou na dielik Polí. (Ak je na danom dieliku už mrak, prehodte kockou; robte tak dovtedy, kým výsledok nezodpovedá prázdnomu dieliku.) Toto r obíte namiesto kroku 12 v príprave hry pre bežnú hru, kedy si umiestňujete mrak s kvapkou vody na dielik Polí.
6. Zamiešajte 9 kariet Južného vetra a položte vytvorený sólo balíček vedľa hracieho plánu.
7. Karty zamiešajte a vezmite si 8 kariet.

Poznámka: Žetón prvého hráča sa v tomto variante nepoužíva, keďže neutrálny hráč vždy začína kolo. Remíza sa rozhoduje pri výbere Počasia.



Jedno kolo hry

1. Zahrajte jeden neutrálny ťah (vysvetlenie nižšie).
2. Zahrajte jeden ťah hráča (buď hraním a vyhodnotením ako je to pri bežnej hre, alebo pasovaním a odhodením všetkých kariet).
3. Ak ste nepasovali, pokračujte krokom 1.

Neutrálny ťah

Odhaľte vrchnú kartu z balíčka kariet Južného vetra.

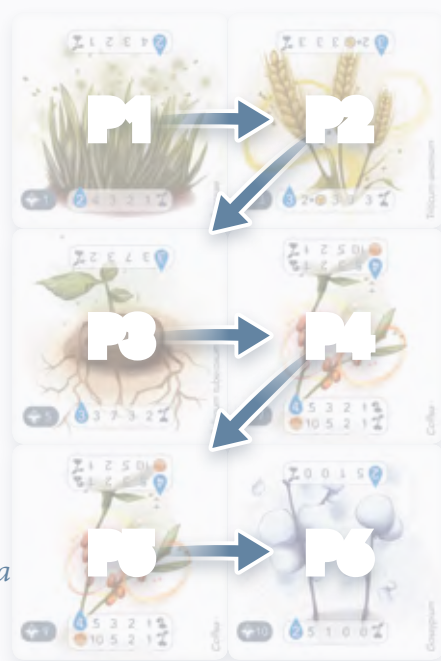
Ak je to karta „premiešať“, zamiešajte všetkých 9 kariet Južného vetra, vrátane tých v odhadzovacom balíčku a vrátane karty „premiešať“ a následne otočte ďalšiu kartu.

Potom:

1. Vykonať akciu na karte (viď zadnú stranu pravidiel).

Každá akcia má vplyv na konkrétny dielik v riadku. Najprv hodte kockou, ktorej výsledok určí cieľový dielik. Cieľový dielik je možné použiť, ak akcia na karte ovplyvní dianie na Poliach. Ak zvolený dielik nemôže byť cieľovým dielikom pre túto konkrétnu akciu, vykonajte túto akciu na niektorom ďalšom dielik v poradí, aj keby ste sa mali vrátiť na začiatok.

Príklad: výsledok na kocke je 4, ale danú akciu je možné vykonať len na dielikoch P2 a P3, musíte ísť v poradí P4 – P5 – P6 – P1 – P2, takže P2 sa stane cieľovým dielikom.



Ak akciu nie je možné vykonať na žiadnom dielik na Poliach, pretože žiaden dielik nespĺňa podmienky na cieľ, získa neutrálny hráč 1 víťazný bod. Ak akcia na karte požaduje, aby neutrálny hráč položil svoju kvapku vody a on žiadnu nemá, znamená to, že žiaden dielik nespĺňa podmienky na cieľ.



2. Skontrolujte symboly na dolnom okraji kariet (je tam 1 alebo 2 symboly). Rovnaký počet neutrálnych hlasov umiestnite na príslušné políčko Počasí. Ak neutrálny hráč nemá dostatok hlasov vo svojej zásobe, umiestnite všetky dostupné hlasy a za každý neumiestnený hlas získa neutrálny hráč 1 .
3. Ak je na karte symbol Žatvy a aspoň jedna kocka nie je otočená na symbol žatvy: znížte hodnotu kocky o jedna a neutrálny hráč získa 1 alebo 2 víťazné body ako je to v štandardnej hre. Ak je viacero kociek, ktorých hodnotu je možné znížiť, neutrálny hráč uprednostní kocku, ktorú môže znížiť na symbol žatvy (aby získal 2 víťazné body). Ak to nie je možné, zníži kocku s najvyššou hodnotou. (Takže postup pri znižovaní hodnoty kocky je 1, 4, 3, 2).

Koniec kola

Na konci kola pokračujte s fázou Počasí, fázou Žatvy a fázou Údržby rovnakým spôsobom ako je to v štandardnej hre (s niekoľkými menšími úpravami vysvetlenými nižšie).

Poznámka: Karty Južného vetra nemiešajte medzi jednotlivými kolami. Zamiešajte ich len vtedy, keď príde do hry karta „Premiešať“.

Koniec hry

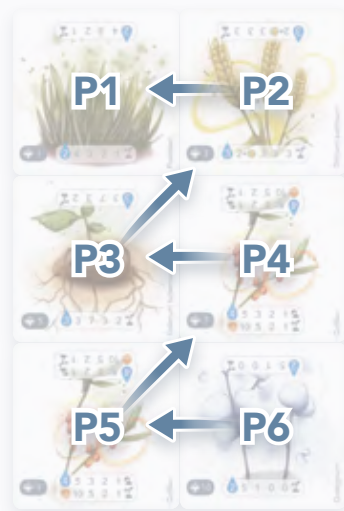
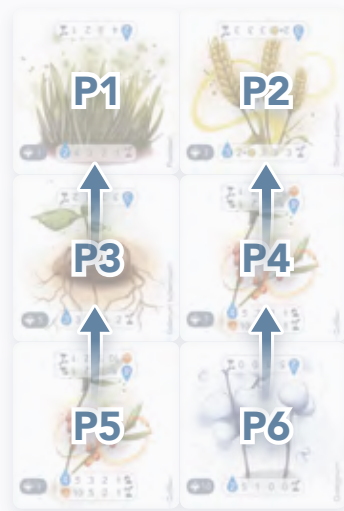
Hra končí po 4 kompletných kolách (v každom dostanete 8 kariet). Po 4. a zároveň poslednom kole si započítajte body za víťazné hlasy a žetóny Pšenice ako je to v štandardnej hre (vrátane poslednej Žatvy). Ak nemáte viac víťazných bodov než neutrálny hráč, prehrali ste. V opačnom prípade sa rastlinám darí a vy ste vyhrali.

Odlišnosti vo Fáze Počasia

Túto fázu vyhodnocujete rovnako ako pri štandardnej hre. Pri remíze na políčkach počasia rozhodujete vy. Ak je remíza o víťazstvo na konkrétnom počasí, ani vy ani neutrálny hráč sa nepohne na počítadle víťazných hlasov.

Zmeny pri vyhodnocovaní Počasia:

- **Mráz:** žiadne zmeny, všetky jemné obláčky sa zmenia na búrkové mračno.
- **Vietor:** po vyhodnotení efektu Vetrného počasia (ktoré hýbe jednu hocikajú kvapku vody na susedný dielik) skontrolujte dieliky P3 až P6 v tomto poradí. Z každého takto skontrolovaného dieliku, ak sa na ňom nachádza aspoň 1 vaša kvapka vody, presuňte 1 svoju kvapku vody na susedný dielik na sever (kvapka vody z P3 sa presunie na P1).
- **Slnko:** najprv si neutrálny hráč zdvojnásobí svoj počet kvapiek vo všetkých mrakoch. Potom si vy zdvojnásobíte počet v jednom z nich. Ak neutrálny hráč nemá dostatok kvapiek vody vo svojej zásobe, aby zdvojnásobil svoju prítomnosť vo všetkých mrakoch, urobí tak na dielikoch s najvyššími číslami (počnúc P6 smerom nadol).
- **Dážď:** žiadna zmena, všetky búrkové mračná sa vylejú.



Fáza Žatvy

Fáza Žatvy sa vyhodnocuje, ak sa stane nasledovné:

- Tri kocky žatvy sú otočené na symbol žatvy (ako v štandardnej hre).
- Je koniec 4. (posledného) kola.
- Neutrálny hráč nemá na začiatku Fázy Žatva vo svojej zásobe žiadne kvapky vody.

Zvýšenie náročnosti

Pre náročnejšiu sólo hru ponúkame tri varianty na zvýšenie obťažnosti hry. Pre ešte väčšiu výzvu môžete tieto varianty kombinovať:

- **Variant s dvomi kartami:** v ťahu neutrálneho hráča, potiahnite a vyhodnoťte jednu kartu (ale ignorujte symboly pre hlasovanie). Potom potiahnite a vyhodnoťte druhú kartu (tentokrát vyhodnoťte aj symboly hlasovania).
- **Variant bez náhody:** keď si vyberáte cieľový dielik pre akciu, namiesto hodu kockou použijete nasledovné kritériá:
 - Ak akciou hýbete mrak, alebo vytvoríte nový mrak (karty 4, 7, alebo 8), vykonajte túto akciu na dieliku s najvyššie dostupným číslom (t.j. najprv skontrolujte dielik P6, potom P5, atď).
 - Ak máte akciou pridať kvapky vody (karty 5 alebo 6), vyberte najvyšší dostupný cieľ. Ak je to možné vyberte dielik, na ktorom má neutrálny hráč menej kvapiek vody než vy, pričom spočítajte kvapky vody na dieliku aj v mraku.
Príklad: ak má neutrálny hráč prevahu kvapiek vody na dieliku P6, ale nie na dieliku P5, vyberte si P5. Ale ak neutrálny hráč má prevahu na oboch dielikoch (a ostatné dieliky nemajú mrak), vyberte si dielik P6.
 - Ak je akcia zameraná priamo na dielik (karty 1, 2, alebo 3), vyberte najvyššie dostupný cieľový dielik, pričom ignorujte všetky dieliky, na ktorých má neutrálny hráč o 2 alebo viac kvapiek vody viac než vy. (V tomto prípade ignorujte kvapky vody v mrakoch.)
- **Variant „žiadne triky“:** ak si zvolíte tento variant, najprv odstráňte z hry všetky dieliky pšenice a zemiakov a až potom náhodne vyberte 6 dielikov pre hru. Vyhnete sa tak vy ako aj neutrálny hráč bonusovým bodom a zradnému bodovaniu zemiakov.
- **Variant „ešte jeden ťah“:** ak pasujete, neutrálny hráč vykoná ešte jeden ťah.

Petrichor: Promo z Kickstartera

Ak ste získali hru z Kickstartera, nájdete medzi komponentmi aj také, ktoré nie sú v základných komponentoch. Sú určené na väčšiu variabilitu a znovuhrateľnosť. Hra je plne hrateľná aj bez týchto komponentov.

Žetóny hnojiva



Keď hráte so žetónmi hnojiva, pri príprave hry umiestnite dieliky lícom nadol. Potom každý hráč umiestni jeden žetón hnojiva na dielik tak, aby na dielikoch vedľa seba (ortogonálne) neboli dva žetóny hnojiva. Pokračujte, až kým na dielikoch nebudú všetky tri žetóny hnojiva.

Potom otočte všetky dieliky aj s hnojivom lícom nahor a žetóny hnojiva nechajte na dielikoch až do konca hry.

Počas Žatvy, ak je na dieliku hnojivo, získajú hráči pri hodnotení o **1**  **víťazný bod** navyše. Ak je žetón hnojiva umiestnený na dielik s Prvosienkou (z rozšírenia Kvety (Flowers)), prinesie vám **1**  **víťazný bod** vždy, keď sa boduje dielik Prvosienky pri zmene kontroly dieliku.

Príklad: prvý žetón hnojiva umiestnený na dospeléj rastline Kávy prinesie hráčovi 11  víťazných bodov, dvaja hráči na dieliku Kukurice by získali každý 9  víťazných bodov a tretí dielik hnojiva na Bavlne by priniesol hráčovi 1  víťazný bod namiesto 0.

Nové dieliky

Zamiešajte nové dieliky medzi ostatné predtým než uložíte a vytvoríte Polia.

Maltoso Kaktus

Z kaktusu sa stane dospelá rastlina, ak sú na ňom 2 kvapky vody. Keď sú ale na dieliku Kaktusu 4 a viac kvapiek, kaktus začína hniť kvôli preliatiu a dvaja hráči, ktorí majú na tomto dieliku najviac svojich kvapiek vody, získajú menej víťazných bodov. Aby ste nezabudli, že kaktus sa preliat, otočte špeciálny žetón rastu na zadnú stranu.



Poznámka: Maltoso Kaktus má v sólo variante číslo 5.5, čo je viac než Zemiak (5), ale menej než Pšenica (6).

Jazero

Jazero nie je rastlina, čiže nemôže rásť a neviete z neho pozbierať úrodu pri Žatve. Každá kvapka vody, ktorá skončí na dieliku Jazera sa vráti jeho majiteľovi. Ak sa na dielik Jazera dostane pri akcii Vietor mrak, hráč, ktorý zahral kartu Vetra musí okamžite pridať do mraku 3 svoje kvapky vody – čo naznačuje, že sa z Jazera vyparuje voda. Ak sa z Jazera pohne mrak počas akcie karty Vetra, môže sa pohnúť viackrát (dokonca môže zmeniť smer). Mrak sa musí zastaviť, ak narazí do druhého mraku a tiež sa nemôže vrátiť späť na Jazero, z ktorého bol v tomto danom ťahu presunutý.



Poznámka: Jazero sa nepoužíva v sólo variante.



1 Umiestnite 1 kvapku vody na dielik

Vezmite 1 neutrálnu kvapku vody zo zásoby a položte ju na vybraný dielik. Potom skontrolujte, či rastlina nerastie.



2 Umiestnite 2 kvapky vody na dielik

Vezmite 2 neutrálne kvapky vody zo zásoby a položte ich na vybraný dielik. Potom skontrolujte, či rastlina nerastie.



3 Odstráňte 1 kvapku vody hráča z dieliku

Odstráňte 1 svoju kvapku vody z vybraného dieliku a vráťte si ju do svojej zásoby. Potom skontrolujte, či rastlina nevyschla. Ak na dieliku nemáte svoje kvapky vody, nemôže byť tento dielik cieľový.



4 Vytvorte nový mrak s 2 kvapkami vody

Na vybraný dielik umiestnite nový mrak s 2 neutrálnymi kvapkami vody. Ak na dieliku už mrak je, tento dielik nemôže byť cieľový.



5 Umiestnite 1 kvapku vody na mrak

Pridajte 1 neutrálnu kvapku vody do mraku na vybranom dieliku. Potom skontrolujte, či sa mrak nemení alebo či nepretiekol. Ak na dieliku nie je mrak, tento dielik nemôže byť cieľový.



6 Umiestnite 1 kvapku vody na mrak

Pridajte 1 neutrálnu kvapku vody do mraku na vybranom dieliku. Potom skontrolujte, či sa mrak nemení alebo či nepretiekol. Ak na dieliku nie je mrak, tento dielik nemôže byť cieľový.



7 Posuňte zmiešaný mrak na SZ

Posuňte mrak z vybraného dieliku, ktorý má v sebe neutrálne aj vaše kvapky vody, smerom na severo-západ (napr. z P4 na P1). Neposúvajte ho cez žiadne ortogonálne susediace dieliky. Ak je mrak v prvom stĺpci, posuňte ho len na sever (napr. z P3 na P1. Ak je mrak na P2, posuňte ho na západ a to na P1. Ak je mrak na P1, nemôže byť tento dielik cieľový.



8 Posuňte neutrálny mrak na JV

Posuňte mrak s len neutrálnymi kvapkami vody na juho-východ (napr. z P3 na P6. Neposúvajte ho cez žiadne ortogonálne susediace dieliky. Ak je mrak v druhom stĺpci, posuňte ho na juh (napr. z P2 na P4). Ak je mrak na P5, posuňte ho na východ na P6. Ak je mrak na P6, tento dielik nemôže byť cieľový.



9 Premiešajte a znovu potiahnite

Vezmite všetky karty Južného vetra (karty z odhadzovacieho a doberacieho balíčka a túto konkrétnu kartu), zamiešajte ich a vytvorte nový doberací balíček. Potiahnite novú kartu a vykonajte akciu na nej. Ak znovu potiahnete kartu „Premiešať“, postupujte ako je to uvedené. Pokračujte dovtedy, kým nepotiahnete kartu s odlišnou akciou..