

Zahradní říše



Pravidla

Dějství první – Les

Evelína
Náčelnice Elfenů

Evelína. Náčelnice Elfenů, klanu spojeného s duchy přírody a tradicemi předků.

“Kdysi dávno našla v lese útočiště jednotná civilizace. Jak šel čas, harmonické soužití se stávalo minulostí, protože některým jedincům chyběla empatie a další předpoklady ke společnému životu. Do té doby jednotné společenství se rozdělilo na čtyři klany, které se rozptýlily různě po lese. My, Elfenové, lidé vědění, jsme se usídlili v korunách stromů.”

Toto je příběh, který se šeptal u ohně, když jsem byla malá, a vždy když jej opět slyším, připomene mi mé dětství, vůni ohně a teplo pečených kaštanů v mých rukou.

Zažila jsem zlatý věk, kdy vzkvétal umělecký a duchovní život, který byl ovšem zničen kvůli malicherným materiálním důvodům. Jak mohl klan, tak vyspělý jako ten náš, klesnout z tak ubohých příčin... Dostihl nás stejný problém jako ostatní klany: přelidnění. Naše rodiny se rychle rozrůstaly, ale v korunách stromů již nebylo místo pro další chýše. Všechn ten rozruch a hemžení lákalo stále více a více dravých ptáků, kteří divoce kroužili nad našimi hlavami. Až do onoho dne. Dne, kdy došlo k útoku. Vzpomínám si na jeho pronikavé oči, zobák lačnicí po mase. Obrovský pták s roztaženými křídly se snesl na mého otce a sevřel ho ve svých pařátech. Ten den jsem viděla otce naposledy. Následující den jsem převzala otcův odkaz a stala se náčelnicí Elfenů. Moje první velké rozhodnutí bylo, že naše životy se musí od základů změnit. Abychom to mohli udělat, museli jsme navázat kontakt s ostatními klany.

Nedlouho poté byli nejmladší Elfeni, kteří žížnili po dobrodružství a objevování, okouzlení krásnými slovíčky Mekasů a chtěli jít žít do blízkosti lidí. Následovali jsme je. Byla to správná volba? To nám ukáže teprve budoucnost v Zahradě. Dnes je třeba znovu oživit naše tradice a opět vybudovat chrámy, daleko od duchů lesa a zbytku našich lidí.



Matěj. Náčelník Mekasů, moderního klanu orientovaného na využívání lidských technologií.

Jmenuji se Matěj a jsem náčelníkem Mekasů. Dovolte mi začít od začátku. Před dávnými věky se naši předkové rozhodli usadit na okraji nelegální lidské skládky, protože zde viděli velký potenciál. Léta námi ostatní klany pohrdaly, vysmívaly se nám. Pak ovšem jednoho dne BUM, objevily naše osvětlené domy a kovové brnění... Ha, kdo je teď chytřejší? Od začátku jsme chápali, že naše budoucnost je spojena s lidmi. Když jsi malý človíček, musíš si najít někoho většího, abys přežil. Jíst semínka je dobré...asi tak dvě minuty... Každopádně jednoho dne za námi přišli Elfeni, jakoby život v lese přece jen nebyla žádná legrace, a že je čas na změnu. To byla naše příležitost dostat se z lesa s využitím schopností ostatních klanů. Upřímně – my bychom to sami nikdy nezvládli. I když nejsme špatní v obraně a vynalézání věcí, boj, skutečný boj, není naší silnou stránkou...

Zkrátka jsme svolali Velkou radu, která rozhodla, že každý klan rozdělí své řady (nápad Pterygotů). To dělají včely, rozdělují si úl. Je jich příliš mnoho? Puf! Některé si jdou svou vlastní cestou. Každý klan vybral dva bojovníky s úkolem najít ideální místo. Hledali dlouhou dobu a jednoho dne BUM! našli opuštěné místo. Zahradu a v ní spoustu věcí. Eldorado, tak ji pak nazvali! Pokaždé, když to slovo slyším, vzpomenu si na naději v jejich hlasech. Mezitím jsme se začali připravovat na Velký exodus. Pterygoti a Izagajové shromažďovali zvířata, ptáky a hmyz. My jsme vyráběli postroje a vlek, kterými je vybavíme. Elfeni připravovali zásoby a vyvolávali duchy lesa. Osobně tomu všemu teda moc nevěřím, ale v době, ve které jsme se nacházeli, proč ne... A pak, BADA BUM, vyrazili jsme všichni na cestu!

Ze začátku to šlo docela dobře. Dohodli jsme se na trase, která vycházela z našich vlastních zkušeností ze života v lese. Ale postupně naše trasa směřovala hlouběji do neznámého území. V tu chvíli se začalo zvyšovat napětí. Den za dnem. Lovci odrazili několik útoků lasicovitých šelem. Pak jsme jednoho večera, během táboření, ucítili něco hrozného číhajícího v naší blízkosti. Spatřili jsme ji příliš pozdě - obrovskou lišku! Vběhla mezi nás. Byli jsme pro ni hostinou! Ve spěchu jsme popadli své věci, půlka tam však zůstala. Od této chvíle již nic nebylo jako dřív. Vkradlo se mezi nás vzájemné obviňování. Kdybychom tu nezastavili, kdybychom šli jinudy... Jakmile se před námi objevila nějaká volba, nemohli jsme se na ničem shodnout. Jít doleva? Nebo doprava? Ztráceli jsme čas věčnými diskusemi, ale věděli jsme, že se nemůžeme rozdělit. Samotný klan by byl příliš slabý, snad kromě Izagajů, ti by to mohli zvládnout...

Po čtyřech měsících jsme se dostali ke zdi Zahrady. Podíval jsem se našemu průzkumníkovi do očí. Už v nich nebyla ta naděje, kterou tam měl předtím. Uvědomil jsem si, že ještě nejsme z nejhoršího venku.



Šeba

Náčelník Pterygotů



Dějství třetí – Soužití

Šeba. Náčelník Pterygotů, klanu fascinovaného hmyzem, jehož obranné techniky si mistrovsky osvojili.

Byli jsme zahnáni ke zdi, a to doslova. Proklouzli jsme mezerou ve šlépějích průzkumníků. Obrovský prostor [TSSSSSS] ležel přede mnou, celé město k vybudování. Myšlenka, že musíme začít zcela od nuly mě úplně ochromila... Byl jsem vyčerpaný, byla mi zima, přišli jsme o část našeho klanu [KRIKRIK].

Nejdůležitější bylo vytvořit sociální systém, který by spojil [KRIKRIK] čtyři klany. Těžký to úkol, když víte jak rozdílný mají způsob života. Moji lidé o tom přemýšleli už před naším odjezdem. Nakonec je inspiroval hmyz, protože dokáže spolupracovat i přes druhové rozdíly, a vytvořili systém uspořádání výhodný pro všechny čtyři klany. Navrhli jsme tedy svůj nápad ostatním. Pravidla soužití šitá na míru. Zbývalo už jenom zavést je do praxe. To nám zabralo několik dalších měsíců doladování, debat a hlasování. Moje kůže podstatně zesílila díky vši té kritice [TSSSSSS].

Nyní je Zahrada rozdělena do sedmi území, která se následně dělí na sedm oblastí. Není tak obrovská, můžete se přesunout z jednoho území na druhé během okamžiku [TSSSSSS]. Abychom podpořili soužití klanů, mohou v Zahradě budovat všichni, kdo mají dostatečný počet členů svého klanu [KRIKRIK]. Během shromáždění navrhujeme společné stavební projekty, důležité pro celou komunitu. Klan, který dokončí jednu z těchto budov, [TSSSSSS] je odměněn. Toto jsou hrubé obrysy našeho komunitního života.

Na první pohled se klany navzájem respektují a spojují je společné nesnáze a cíle, ale v jablku je červ. Tuto jednotu drží pohromadě jediné pouto: každý ví, že jeho vlastní přežití závisí na tom, zda [TSSSSSS] přežijí ostatní. Brzy se bude chtít každý klan buď postavit na vlastní nohy, nebo, v horším případě, bude chtít převzít vládu [KRIKRIK]. Nevím, jak dlouho náš systém vydrží, když vidím, jak se všichni navzájem chtějí bodnout do zad.

Isa

Náčelnice Izagajů



Dějství čtvrté – Na nože

Isa. Náčelnice Izagajů, klanu agresivních a nebojácných lovců.

Moji rodiče byli lovci. Narodila jsem se jako lovec a jako lovec i zemřu. Neznám strach. Nebojím se ničeho, ani krysa, ani lasiček, ani jezevců. Ale oni jsou prolhaní. Na svých schůzkách se všichni shodnou. Usmívají se na sebe navzájem. Ale celou dobu plánují své lsti. Když útočíme, díváme se jim přímo do očí. Nikdy jsme se nepřetvařovali a oni toho využili. Všichni. Všechny tři klany. Potřebovali nás. Využili nás. Kdo chránil konvoj? Kdo utrpěl největší ztráty? Bez nás by nebylo Exodu. A na oplátku?

"Budete mít nejlepší místo v Zahradě." To určitě! Prázdné sliby! Jakmile jsme dorazili ke zdi, bylo to každý sám za sebe.

Před týdnem jsme pod lavičkou našli knihu. Měla název, který se mi vryl do paměti, Umění války. O knihu s takovým názvem jsme se málem poprali, každý si ji chtěl přečíst. Museli jsme najít žebříky, museli jsme spolupracovat, jen abychom mohli otáčet stránky... Ale díky Sun Tzuovi teď všemu rozumíme. Bitva se teď odehrává na Zahradě, v našem domově. Pravidla nejsou stejná. Neprolévejte krev budoucích příznivců. Neničte, co chcete převzít. Některé akce je třeba provádět otevřeně, jiné skrytě. "Úspěchu dosáhneme, když se pečlivě přizpůsobíme záměrům nepřítele," to bude naše taktika, naše triky. Rozšířit náš vliv. Pak v pravou chvíli vtrhneme do jejich obydlí, náš klan je obsadí a vystěhujeme je.

KOMPONENTY

12 dílků (7 území (A), 4 rohy (B) a 1 deska pořadí (C)), které po sestavení tvoří hlavní herní desku



1 deska cílů



45 karet cílů



21 společných projektů

24 tajných misí

80 pater budov (20 od každé barvy)



19 střech



1 želvostroj



4 desky hráčů



9 žetonů ostružiní (pro tři různé typy povrchů: zelená tráva, suchá žlutá tráva a červené spadané listy)



4 žetony 70 vítězných bodů



4 žetony populace



16 žetonů triků



4 žetony hráčů



4 žetony pro další obyvatele



4 žetony vítězných bodů



PŘÍPRAVA HRY

1. Sestavte čtyři rohy herní desky a pak náhodně umístěte sedm destiček území: jednu do středu a zbylých šest kolem ní v náhodném pořadí.
2. Zvolte stranu desky pořadí dle počtu hráčů (2/4 hráči nebo 3 hráči) a umístěte ji na příslušné místo na herní desce.
3. Umístěte desku cílů napravo od herní desky. Zamíchejte karty společných projektů a položte balíček lícem dolů na desku cílů. Odhalte 4 vrchní karty společných projektů.
4. Umístěte žetony ostružin, střechy a želvostroj v dosahu všech hráčů.
5. Každý hráč si vybere desku hráče, vezme si žetony své barvy a počet pater podle počtu hráčů:
 - 2 hráči: 20 pater
 - 3 hráči: 17 pater
 - 4 hráči: 14 pater
6. Prvního hráče vyberte náhodně (v našem případě je to žlutý hráč). Ten umístí svůj žeton populace na pole číslo 38 stupnice populace na své desce hráče. Ostatní hráči umístí své žetony na číslo 35 na své desce.
7. První hráč umístí svůj žeton hráče na první políčko na desce pořadí. Ostatní hráči umístí své žetony vedle desky pořadí.
8. Všechny žetony vítězných bodů se umístí na pole 0 na bodové stupnici.
9. Zamíchejte karty tajných misí a vytvořte z nich balíček. Každý hráč si vezme 4 karty tajných misí a vybere si **2 rozdílné**. Ty si pak položí před sebe, nejlépe lícem dolů skrytě před zraky ostatních hráčů. Zbývající karty se vrátí do krabice.





CÍL HRY

Čtyři klany chtějí vybudovat nové město rozprostírající se na sedmi územích Zahrady. V této společné vizi ale mají všichni skryté záměry: každý z klanů usiluje o to, převzít nadvládu a získat co nejvíce vítězných bodů. Aby toho dosáhly, budou muset dokončit společné projekty a tajné mise, ale také ovládat území nebo dokonce napadnout své soupeře! Čas zúčtování nastane, jakmile jeden z klanů nebude mít před sebou už žádné další patro budovy, které by mohl postavit.

POHYB ŽELVOSTROJEM

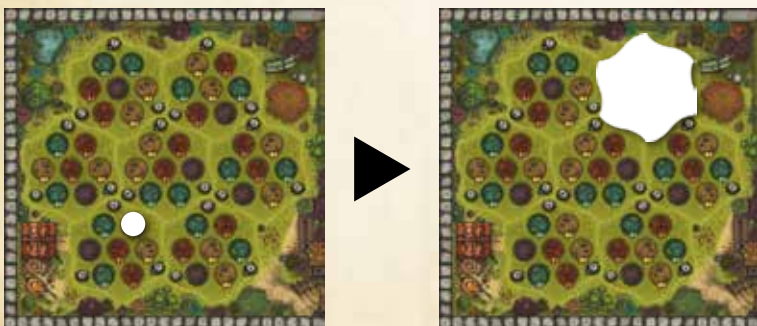
Hlavní herní deska je složena ze sedmi dílků s čísly 1-7, které představují území. Každé území se skládá ze sedmi oblastí (dvě zelené oblasti s trávou, dvě oblasti se suchou žlutou trávou, dvě oblasti s červeným spadaným listím a jedna oblast s fialovým ostružiním).

Oblast, na které aktivní hráč provede svou akci, určuje území, na kterém se bude hrát další akce. Aby se nezapomnělo, kde se hraje, je třeba, aby aktivní hráč vždy přesunul želvostroj na území, kde se bude odehrávat další akce.

Pokud hráč provede svou akci na jedné ze **středových oblastí** jakéhokoli území, další akce se uskuteční na **centrálním území**.



Pokud hráč provede svou akci na jedné z horních pravých oblastí libovolného území, bude další akce provedena na pravém horním území herní desky.



Je také možné, že z jedné akce do druhé zůstane želvostroj na stejném území.



PRŮBĚH HRY

Ve hře Zahradní říše nehrají hráči vždy ve stejném pořadí: aktivní hráč si vybírá dalšího hráče z těch, kteří ještě neodehráli svůj tah v aktuálním kole.

Každé kolo má tři fáze:

1. **Akce hráčů:** Každý hráč provede 1 nebo 2 akce, v závislosti na pozici na desce pořadí. Může také dokončit společné projekty a/nebo použít své triky.
2. **Kontrola území:** V každém území hráč s největším počtem pater získá nové obyvatele.
3. **Příprava na další kolo:** Poslední hráč aktuálního kola se automaticky stává prvním hráčem následujícího kola.

Akce hráčů

Území, na kterém se želvostroj nachází, vždy určuje, kde musí hráč provést svou akci (viz str. 12, Akce). Hráč na tahu provede tolik akcí, kolik je zobrazených symbolů (🌀 nebo 🌀🌀) na políčku desky pořadí s jeho žetonem hráče. Po každé akci musí posunout želvostroj podle oblasti, kde akci provedl.

Vždy, když hráč provede akci, může také dokončit společný projekt (viz str. 14), a/nebo použít jeden ze svých 4 žetonů triků (viz str. 15).

Jakmile všichni hráči provedou své akce, přejdou do další fáze Kontroly území.

Zde jsou příklady herního kola se čtyřmi, třemi a dvěma hráči:

Čtyři hráči

Hráč 1 (1 akce = 🌀)

1. Provede akci na území, kde se nachází želvostroj, pak ho přesune na území, kde musí další hráč provést svou první akci.

Poznámka: V prvním kole první hráč provede svou akci kdekoli na herní desce a poté umístí želvostroj podle oblasti, na které hrál.

2. Zvolí si dalšího hráče z těch, kteří ještě nemají odehráno, a to tak, že umístí žeton tohoto hráče na pole 2 na desce pořadí.

Hráč 2 a hráč 3 (2 akce =)

1. Provede svou první akci na území, kde se nachází želvostroj, pak ho přesune na území, kde musí provést svou druhou akci.
2. Svou druhou akci provede na území, kde se nachází želvostroj, pak ho přesune na území, kde další hráč musí provést svou první akci.
3. Zvolí si dalšího hráče z těch, kteří ještě nemají odehráno, a to tak, že umístí žeton tohoto hráče na další volné pole na desce pořadí.

Poslední hráč kola (2 akce =)

1. Provede svou první akci na území, kde se nachází želvostroj, pak ho přesune na území, kde musí provést svou druhou akci.
2. Svou druhou akci provede na území, kde se nachází želvostroj, pak ho přesune na další území dle pravidel.

Hra poté přechází do fáze Kontroly území.

Tři hráči

Princip pořadí tahů je stejný, jen se použije strana desky pořadí pro tři hráče.

Dva hráči

Hráči hrají jeden po druhém. Používají stranu desky pořadí pro 2/4 hráčů. První hráč umístí svůj žeton hráče na políčko 1 na desce pořadí; druhý hráč umístí svůj žeton na políčko 2.

1. Hráč 1 provede akci na území, na kterém se nachází želvostroj, pak jej přesune na území, kde musí další hráč provést svou první akci. Poté přesune svůj žeton hráče na pole 3 na desce pořadí.
2. Hráč 2 provede dvě akce včetně přesunů želvostroje a poté přesune svůj hráčský žeton na pole 4 na desce pořadí.
3. Hráč 1 a poté hráč 2 znovu odehrají své 2 akce, poté nastane fáze Kontrola území.

Kontrola území

Jakmile poslední hráč provede svou druhou akci, hra přejde do fáze Kontroly území.

Všech 7 území se hodnotí ve vzestupném pořadí. Na každém území hráči spočítají počet pater své barvy. **Hráč s největším počtem pater**

získá 2 obyvatele a posune se o 2 políčka dopředu na své stupnici populace. Pokud se hráči o tuto většinu dělí, každý z nich získá 1 obyvatele na své stupnici populace.

Stupnice populace



Stupnice populace ukazuje počet obyvatel, které má každý hráč k dispozici. Hráč posouvá svůj žeton tak, jak posílá nebo získává obyvatele.



Hráč může mít více než 40 obyvatel. Když dosáhne počtu 40 obyvatel, umístí žeton dalších obyvatel a začíná znovu od políčka 1. Když má 52 obyvatel, musí mít žeton na poli 12 stupnice populace + 40 obyvatel, které představuje žeton dalších obyvatel.

Hráč může vstoupit do červeného pásma (pod 10 obyvatel), ale nemůže mít méně než 1 obyvatele. Pokud se dostane na toto pole, nemůže posílat žádné další obyvatele, dokud nějaké znovu nezíská.

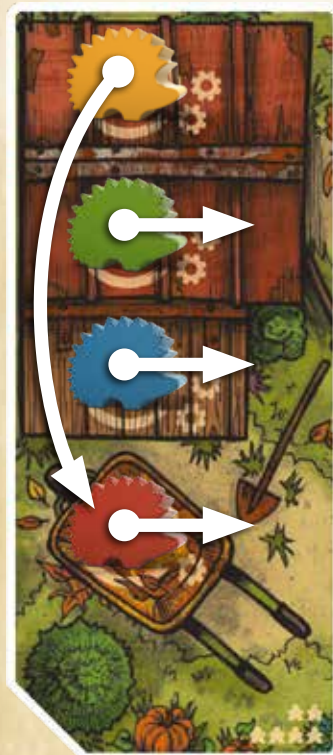
Příklad: Na území 1 má zelený hráč 3 patra a červený hráč pouze 1 patro. Zelený hráč má většinu, získá 2 obyvatele a posune se na své stupnici populace o 2 políčka vpřed.



Na území 2 mají červený i modrý hráč 2 patra. Dělí se tak o většinu, takže každý z nich získá 1 obyvatele a přesune se na své stupnici populace.



Příprava na další kolo



Hráč na posledním místě na desce pořadí, přesune svůj žeton hráče na první políčko. Poté se vrátí žetony ostatních hráčů vedle desky pořadí. Nyní může začít nové kolo.

Poznámka: Poslední hráč tedy provede 3 po sobě jdoucí akce, které jsou od sebe odděleny fází Kontroly území (2 akce na konci kola a 1 akce na začátku dalšího kola).

AKCE

Když je hráč na řadě, může si vybrat jednu ze dvou akcí: postavit nebo opustit budovu na území, kde se nachází želvostroj.

Postavit budovu

Hráč umístí **1 své patro** do libovolné oblasti na území, kde se nachází želvostroj. Musí však také poslat určitý počet obyvatel, aby v budově žili.

Poznámka: Budova je 1 nebo více pater na stejné oblasti.

Stavba na volné oblasti

1. Hráč přesune svůj žeton na stupnici populace o stejný počet obyvatel, jakou hodnotu má oblast, na které chce stavět. Tedy pokud chce umístit patro na oblast s hodnotou 3, tak se musí hráč posunout o 3 obyvatele na své stupnici populace směrem dolů.
2. Umístí své patro do zvolené oblasti.



Hráč může stavět v oblasti s ostružiním, která je na každém území. Hráč, který na něm staví, si nejprve vybere typ povrchu, **kteřý zde zůstane po zbytek hry** (zelená tráva, suchá žlutá tráva nebo červené spadané listí). Všechny tyto oblasti mají hodnotu 5, to znamená, že hráč sníží o 5 počet obyvatel na své stupnici populace. Poté si vybere typ povrchu z dostupných žetonů ostružiní a umístí jej na oblast ostružiní předtím, než umístí své patro.



oblast ostružiní



žetony ostružiní

Poznámka: I když na něm později ve hře již žádná budova nestojí, žeton ostružiní zůstane na místě.

Stavba na již existující budově

Hráč může přidat patro k budově své barvy, ale musí poslat potřebný počet obyvatel, kteří v ní budou bydlet.

1. Spočítá počet pater, která jsou tam již postavena.
2. Spočítá potřebný počet obyvatel:
Hodnota oblasti + 1 obyvatele za každé již postavené patro zde.
3. Posune se na své stupnici populace směrem dolů.
4. Umístí své patro na již existující patro (patra).

Počet pater budovy není omezen. Hráč nemůže stavět na budově jiného hráče.

Příklad: V oblasti s hodnotou 3 je pro umístění 2. patra potřeba 3 + 1 obyvatel; 3. patro vyžaduje 3 + 2...



Opustit budovu

Hráč může **opustit** jednu ze svých budov a získat zpět její patra a obyvatele.

- Hráč si vezme patra z opuštěné budovy zpět.
- Zvýší počet svých obyvatel o **celkový počet obyvatel, který byl potřeba k její výstavbě x 2**. Na každé desce hráče existuje tabulka, která pomáhá s výpočtem.

Poznámka: Hráč může opustit i budovu se střechou—střecha se vrací do společné zásoby.

Příklad: Hráč předtím postavil **budovu o 2 patrech** v **oblasti o hodnotě 3**. Z tabulky vyplývá, že pokud tuto budovu opustí, zvýší se jeho populace o **14 obyvatel**.

	20	28	36	44	52
	12	18	24	30	36
	6	10	14	18	22
	2	4	6	8	10
	1	2	3	4	5

Podrobný výpočet: Výstavba prvního patra vyžaduje 3 obyvatele. Výstavba druhého patra vyžaduje 4 obyvatele (3 za povrch + 1 za již postavené patro). Celkem tedy počet obyvatel potřebných k výstavbě této dvoupatrové budovy byl 7. Opuštěním této budovy hráč zvýší svou populaci o $7 \times 2 = 14$ obyvatel.

Nemožnost provést jakoukoli akci

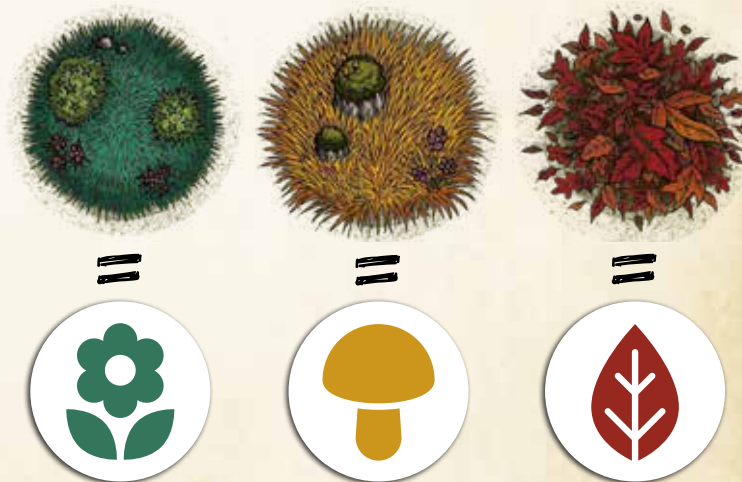
Může se stát, že hráč nemůže provést žádnou akci na území s želvostrojem. To znamená, že **nemůže stavět** (protože neexistují žádné oblasti, na kterých by mohl stavět, nemá k dispozici žádná další patra nebo nemá k dispozici dostatek obyvatelstva) a **nemůže nebo nechce opustit budovu**. V takovém případě může hrát na dalším území v číselném pořadí. Pokud nemůže hrát ani v tomto území, může hrát na dalším v pořadí a tak dále.

Poznámka: Pokud hráč nemůže hrát na území č. 7, může hrát na území č. 1.

CÍLE

Existují dva typy cílů: společné projekty a tajné mise.

Abyste splnili cíl, musíte dodržet typ povrchu uvedený na kartě cíle.



Poznámka: Každému typu povrchu je na kartách cílů přiřazena ikona, abychom pomohli těm, kteří mají problémy s barevným viděním.

Některé cíle vyžadují ke splnění několik sousedících oblastí. Ty nemusí nutně odpovídat rozvržení na kartě; mohou být umístěny i na 2 sousedních územích.



Pokud je třeba postavit určitý počet pater, aby byl cíl splněn, znamená to **minimální** počet, které je třeba postavit. Pokud má tedy budova více než požadovaný počet pater, stále je možné splnit cíl pomocí této budovy.

Společný projekt

Tyto projekty jsou dostupné všem hráčům a mohou v průběhu hry přinést vítězné body. Hráč může v každé akci dokončit **pouze jeden**. Může tak učinit v okamžiku, kdy umístí požadovaný počet pater k dokončení projektu.

K dokončení společného projektu musí hráč provést následující kroky:

1. Umístí střechu **na poslední umístěné patro**. Ostatní budovy potřebné k dokončení projektu, pokud nějaké jsou, nedostanou střechu a zůstávají otevřené.
2. Vezme si kartu společného projektu a umístí ji před sebe. Ostatní hráči již nemohou tuto kartu společného projektu dokončit.
3. Posune se dopředu na stupnici vítězných bodů o počet bodů uvedených na společném projektu.
4. Odhalí novou kartu společného projektu. Je možné ho dokončit další akcí.



Důležité: Nesmíte zapomenout umístit střechu na budovu dokončeného společného projektu. Budovu se střechou již nelze použít pro další společné projekty.

Příklad: Žlutý hráč dokončí společný projekt "Dvojdomek" tím, že postaví druhou budovu v oblasti zelené trávy. Na tuto budovu umístí střechu, což mu umožní dokončit společný projekt. Tato budova je tak zablokována.



Tajné mise

Každý hráč má 2 tajné mise, které odhalí ostatním hráčům a získá za ně body až **na konci hry**. Stejná budova může být započítána do více tajných misí.



Důležité: Budova se střechou nemůže být použita pro žádnou tajnou misi s výjimkou mise "Kontrola území".

Příklad: Na konci hry hráč odhalí tajné mise "Observatoř" a "Zvonice". Úspěšně postavil 2 budovy se 4 patry a 1 budovu se 3 patry. Tím získá 2 x 11 VB z mise "Observatoř" a 3 x 7 VB z mise "Zvonice".



$$2 \times 11 = 22$$



$$3 \times 7 = 21$$

Střecha

Střecha je umístěna po dokončení společného projektu. Budova bez střechy je **otevřená**. Budova se střechou je **blokována**:


- Nelze k ní přidávat další patra.
- Nelze ji již použít k žádnému jinému cíli než k tajné misi "Kontrola území".
- Lze ji opustit: střecha je vrácena do společné zásoby.
- Může být napadena: střecha je vrácena do společné zásoby.
- Střecha může být přemístěna.

ŽETONY TRIKŮ

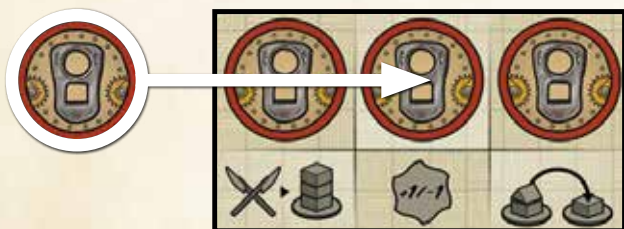
Když je hráč na tahu, může použít 1 žeton triku na **jednu akci**. Pokud má ve svém tahu 2 akce, může použít žetony triků na každou z nich. Hráč si může zvolit stejný trik několikrát. Jakmile použije své 4 žetony triků, nemůže už použít žádné další do konce hry.

Strategický přesun

Důležité: Strategický přesun není akce.

 Provedení strategického přesunu umožňuje aktivnímu hráči vyhnout se hře na území obsazeném želvostrojem. Může si vybrat mezi dvěma dalšími územími: územím o jedno číslo nižším nebo vyšším. Z území 7 na území 1 a naopak.

1. Hráč použije žeton triku a umístí jej na vyznačené políčko na své desce hráče.



2. Přemístí želvostroj na nové území, kde se rozhodl hrát.



Poznámka: Hráč musí použít strategický přesun před provedením dané akce.

Přesun střechy

Důležité: Přesun střechy není akce.



Přesun střechy umožňuje aktivnímu hráči přesunout střechu z jedné ze svých budov na jinou svou budovu. První budova je pak znovu otevřena a ta se střechou je nyní blokována.

Aby mohl aktivní hráč provést přesun střechy, musí:

- provést akci na stejném území, jako je budova se střechou, kterou chce přenést.
- musí mít otevřenou budovu se stejným typem povrchu, kdekoli na herní desce.

1. Hráč použije žeton triku a umístí jej na vyznačené políčko na své desce hráče.



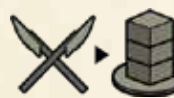
2. Přesune střechu na další budovu.



Poznámka: Hráč musí před provedením akce nejprve přesunout střechu.

Napadení budovy

Důležité: Napadení budovy je jediný trik, který nahrazuje hráčovu akci.



Napadení budovy umožňuje aktivnímu hráči převzít budovu jiného hráče, protihráč nemůže vzdorovat. Chce-li tento trik použít, musí mít aktivní hráč požadovaný počet obyvatel a zahajovat tah na území, kde chce provést napadení. Želvostroj se přesune podle oblasti, kde se napadení uskuteční.

1. Hráč použije žeton triku a umístí jej na vyznačené políčko na své desce hráče.



2. Sníží svůj **celkový počet obyvatel, kteří byli potřební k postavení budovy x 2**. Na každé desce hráče existuje tabulka, která pomáhá s výpočtem (viz str. 13 Opuštění budovy).



Hráč, jehož budova byla napadena, zvýší počet obyvatel o stejný počet tím, že se posune vpřed na své stupnici populace a získá zpět svá patra. Pokud jeho budova měla střechu, je tato střecha vrácena do společné zásoby.



3. Aktivní hráč umístí stejný počet pater: pokud je napadena budova se 2 patry, nová budova musí mít také 2 patra.



Příklad: Hráč 2 je na tahu, má 2 akce a musí začít v území 5. Pro svou první akci použije 1 žeton triku, využije strategického přesunu (utracením 1 žetonu), aby mohl hrát na území 6 místo na území 5. Opuští jednu ze svých budov; tato akce pošle želvostroj na území 2. Při své druhé akci použije 1 žeton triku, aby napadl budovu. Použije obyvatel, které získal zpět při své první akci.

KONEC HRY

Hra končí, když některý z hráčů umístí své poslední patro. Dokonce i když získá další ještě před koncem svého tahu. Hráči dokončí aktuální kolo (akce hráčů + kontrola území).

Hráči se pak posouvají po bodovací stupnici podle počtu vítězných bodů (VB) získaných z:

- jejich tajných misí;
- jejich zbývajících počtu obyvatel na konci hry: podle pozice žetonu populace získají nebo ztratí počet bodů, jak je uvedeno pod jejich žetonem populace. Pokud má hráč 40 nebo více obyvatel, získává 10 vítězných bodů.

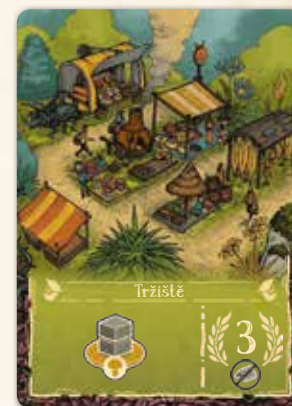
Hráč s největším počtem vítězných bodů vyhrává hru.

Poznámka: Pokud hráč dosáhne konce bodovací stupnice, vezme si žeton 70 vítězných bodů a začne znovu od políčka 1.

Příklad: Modrý hráč má 2 většiny v tajné misi "Kontrola území" a postavil 4 budovy o 2 patrech z tajné mise "Tržiště". Získává 24 VB.

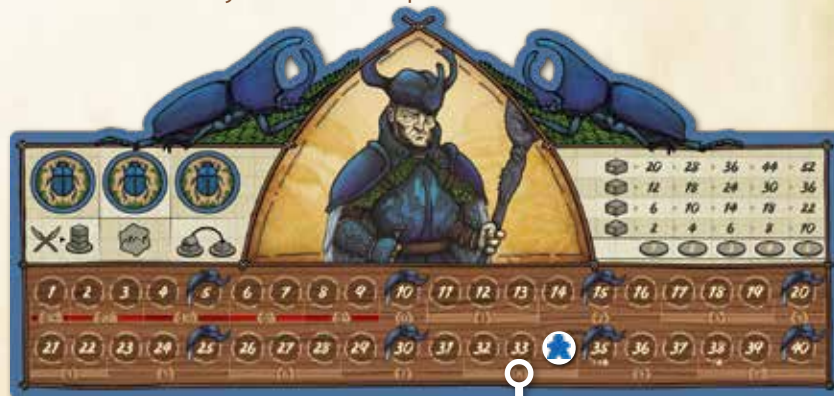


12 VB



4 x 3 = 12 VB

Zůstalo mu 34 obyvatel, což mu přidá dalších 8 VB.



8 VB



V průběhu hry nasbíral 20 VB, ke kterým přidá další body získané výše.



$$12 + 12 + 8 + 20 = 52 \text{ VB}$$

VÍTĚZSTVÍ!

CÍLE V DETAILU

Připomínáme: Pokud je určen počet pater pro dokončení cíle, jedná se o **minimální** počet pater. Pokud má budova více pater než je požadovaný počet, je tedy možné dle pravidel cíl dokončit.

Společné projekty

Připomínáme: Budovu se střechou již nelze použít pro společný projekt.

Posvátné místo | Ošetřovna | Pevnost



Postav budovu s nejméně 2 patry v oblasti sousedící s neobsazenou oblastí, dodržuj při tom uvedené typy povrchů (1 kopie od každé karty ve hře).

Dům | Bylinkář | Vězení



Postav budovu s nejméně 2 patry na uvedeném typu povrchu na jednom ze 6 vnějších území (1 kopie od každé karty ve hře).

Dvojdomek | Kovárna | Strážnice



Postav 2 budovy s alespoň 1 patrem na 2 sousedících oblastech a uvedeném typu povrchu (1 kopie od každé karty ve hře).

Svatyně | Větrný mlýn | Bunkr



Postav 2 budovy, 1 s nejméně 2 patry a 1 s nejméně 1 patrem na 2 sousedících oblastech, dodržuj přitom uvedené typy povrchů (1 kopie od každé karty ve hře).

Apartmány | Elektrárna | Rádiová věž



Postav budovu s nejméně 3 patry na uvedeném typu povrchu v centrálním území (1 kopie od každé karty ve hře).

Chrám | Vodní nádrž | Letecká základna



Postav 3 budovy, z nichž 1 má alespoň 2 patra a sousedí se 2 budovami s alespoň 1 patrem. Dodržuj přitom uvedené typy povrchů (1 kopie od každé karty ve hře).

Tajné mise

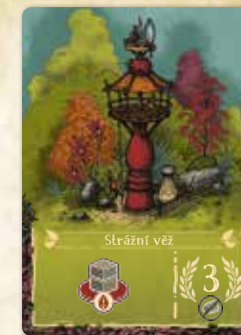
Připomínáme: Budovy se střechou nelze použít k dokončení tajné mise kromě mise "Kontrola území".

Klub | Pošta | Kasárna



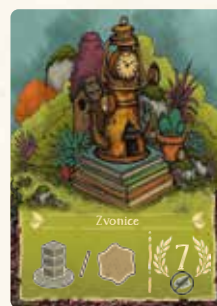
Na konci hry za každé patro, které máš na uvedeném typu povrchu, získáš 1 VB. Za budovu s 3 patry a budovu se 2 patry postavenou na uvedeném typu povrchu, získáš 5 VB (2 kopie od každé karty ve hře).

Socha | Tržiště | Strážní věž



Na konci hry za každou tvou budovu postavenou na uvedeném typu povrchu, která má alespoň 2 patra, získáš 3 VB (2 kopie od každé karty ve hře).

Zvonice



Na konci hry každá tvá budova s alespoň 3 patry má hodnotu 7 VB, bez ohledu na typ povrchu. Na každém území lze započítat pouze jednu zvonici (3 kopie karty ve hře).

Observatoř



Na konci hry každá tvá budova s alespoň 4 patry má hodnotu 11 VB, bez ohledu na typ povrchu. Na každém území lze započítat pouze jednu observatoř (2 kopie karty ve hře).

Kontrola území



Pokud budeš mít na konci hry většinu pater na jednom ze dvou uvedených území získáš 4 VB. Pokud budeš mít většinu pater v obou územích získáš 12 VB. Většina nesmí být sdílena. Budovy se střechou se počítají také do většiny (7 různých kopií karet ve hře).

Tvořislava, želvostroj

Před několika měsíci jsme při průzkumu zahrady našli vzkaz zasunutý v plastovém obalu. Pečlivě napsaný vzkaz od dítěte: "Tvořislavo, s maminkou a tatínkem jsme tě hledali všude, ale nenašli jsme tě. Je mi to líto, ale musíme jít do nového domu. Doufám, že si najdeš spoustu nových kamarádů. Vždycky s láskou, Sofie." Mnoho týdnů jsme byli ve stěhu. Tvořislava mohla být pes, kočka, fretka...

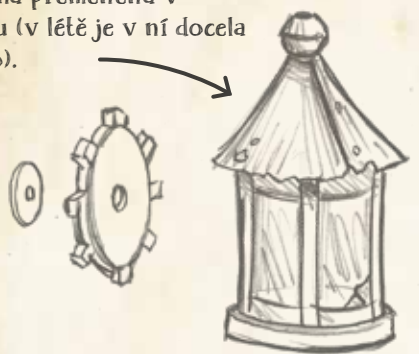
Jednoho slunečného rána se pod starým lehátkem zatřásla zem a hlína se sesunula stranou. Tvořislava! Želva! Jako inženýr jsem byl rychle zavolan na místo, abych zkontroloval škody na domech. Zůstal

jsem nehybný a maličký před touto impozantní hmotou. Obrátila ke mně oči a najednou jako bych našel dávno ztraceného přítele. Rychle jsme se stali nerozlučnou dvojkou.

Teprve mnohem později mě napadlo, že bych vytvořil zařízení (samozřejmě s jejím souhlasem), které by ji proměnilo v jeřáb, aby mohla pomáhat při stavbě našich budov. Zabrало mi to tři měsíce práce a mnoho pokusů, než jsem dosáhl konečného výsledku. Nyní Tvořislava pracuje s námi; my ji krmíme, hrajeme si s ní (dětí ji milují) a dostává pět týdnů dovolené ročně.

Tom, inženýr klanu Mekasů.

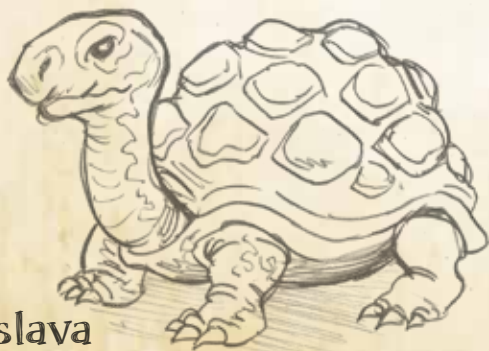
Lucerna přeměněná v kabinu (v létě je v ní docela horko).



Ozubená kola nalezená v opuštěné zahradní kůlně na nářadí.



Cedník, který jsme si přinesli během Velkého exodu.

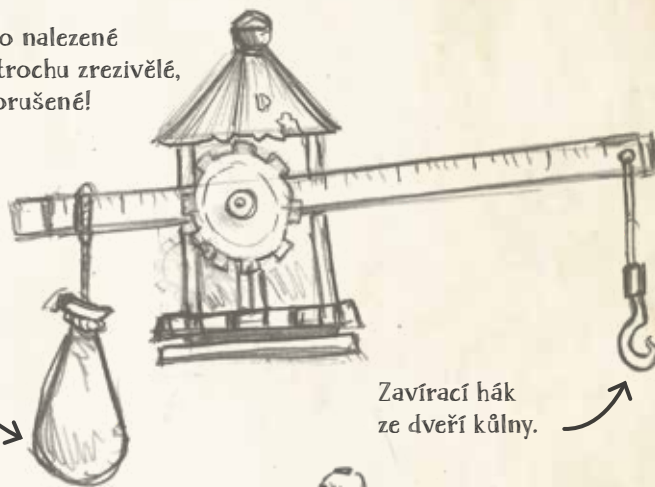


Tvořislava

Kovové pravítko nalezené poblíž lavičky, trochu rezivělé, ale přesto neporušené!



Malý hedvábný pytlík s kameny jako protizávaží.



Zavírací hák ze dveří kůlny.



Želvostroj

CREDITS

Herní designéři: Nathalie a Rémi Saunier

Kresba: Maxime Morin

Návrhář želvostroje: Arnaud Boudoiron

Návrhář budov: Aragorn Marks

Překlad: Rebecca Sevoz

Korektura: William Niebling

Písmo "Skrawk": Missy Meyer

- 11 rue du Frouit - 29000 Quimper - FRANCE



Česká redakce: Tabletop Games

Český překlad: David Pokorný, Martin Lutonský

Svatoslav Dlapa

Korektura: Dagmar Šiková

Grafická úprava: Zdeněk Marášek

www.ttgames.cz

