



ZÁLEŠÍ

Pravidla hry

Zálesí

Hluboko v nejstarším lese světa bydlí skrytí Zálesňáčci. Jejich přítomnost je utajená všem mimo těch nejmoudřejších. Od dob, kdy jim armády lorda Vetha vypálily háje a zničily doupata, uplynulo mnoho měsíců.

Les se hojí a vrací se do něj bzukot života. Z mýtin povstává pět odvážných Zálesňáčků, jejichž ducha Veth nedokázal zlomit. Volají svůj klan a zvou jej k opětovnému vybudování sladkého domova. Společně dobudou zpět svou zemi, znovu utuží pouto mezi Zálesňáčky a jejich milovaným lesem a přemění Zálesí ve své bezpečné útočiště. Nastal čas obnovy.

Úvod

V této hře se chopíte role odvážných Zálesňáčků, kteří se rozhodli znovu vybudovat svůj domov. Musíte se vydat na průzkum lesa, sbírat suroviny, zažehnavat nebezpečí a stavět útočiště pro své druhy.

Při průzkumu lesa budete do svého společenstva přijímat pocestné, z nichž každý přispěje k síle vašeho společenstva různorodými znalostmi. Chcete-li naplnit tužby všech členů vašeho klanu, budete muset vybudovat mnoho různých budov a plnit rozmanitá přání svých vybíravých přátel. Dejte si však pozor – místa v Zálesí je málo a ostatní Zálesňáci s ním mají své vlastní plány!

Kontakt na vydavatele

Máte-li otázky či chcete-li napsat původnímu vydavateli, zde jsou kontaktní informace:

Webová stránka

www.thecityofkings.com

Facebook

www.facebook.com/cityofgameshq

X (Twitter)

www.twitter.com/cityofgameshq

Cesta k vítězství

Během hry budete získávat lístky (body) za:

- ✿ Plnění úkolů
- ✿ Ubytování vesničanů
- ✿ Zažehnavání nebezpečí
- ✿ Trofeje
- ✿ Odemykání bonusů

Hráč, který získá lístků nejvíce, se stane vítězem.

Legenda praví...

Když z nebe spadl první modrý lístek, zrodili se první zálesňáci a založili tradici odměňovat ty nejlepší ze svých řad právě těmito magickými lístky. Obdržet modrý lístek je velká čest určená jen těm, kteří vykonají mimořádné skutky.





Videonávod

Pokud se raději učíte hru podle videonávodu, podívejte se na původní videonávod na stránce:

www.thecityofkings.com/emberleaf



Nebo pro český videonávod naskenujte tento QR kód.

Herní materiál



5 figurek hrdinů
1 v každé barvě



100 figurek vesničanů
20 v každé barvě



5 desek společenstva



1 herní plán



80 destiček budov
50 obecných budov
30 budov společenstva



33 žetonů nebezpečí



120 žetonů surovin
35 dřeva, 35 jídla,
30 kamene, 20 úlů



1 deska budov



1 deska trofejí



6 žetonů trofejí



5 balíčků společenstva
Po 6 kartách, označených A-E



47 karet poctných



88 karet úkolů



64 sólokaret
36 akčních, 5 budov,
15 úkolů, 8 složitých úkolů



5 přehledových karet



1 sáček



25 ukazatelů průzkumu
5 v každé barvě



5 ukazatelů lístků
1 v každé barvě



5 ukazatelů 100+
1 v každé barvě



1 ukazatel soubojů

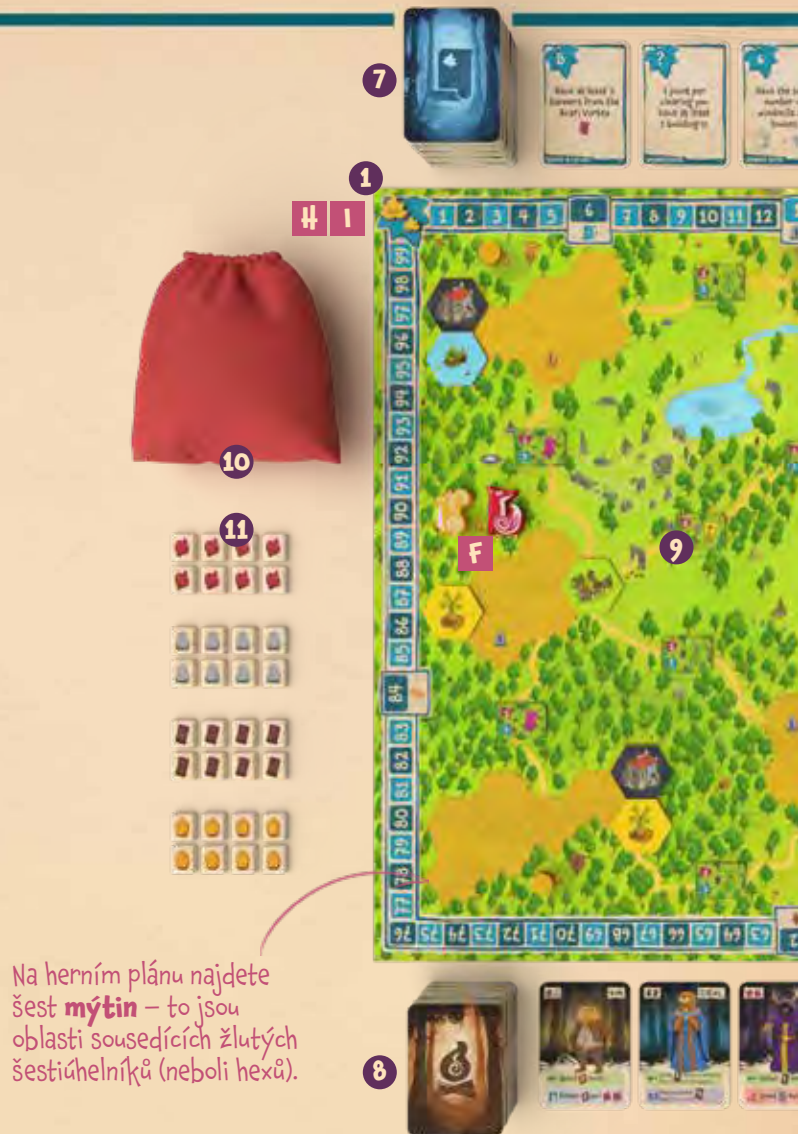
Příprava hry

Společné prvky

- 1 Položte **herní plán** doprostřed stolu.
- 2 Položte **desku budov** k pravému okraji herního plánu.
- 3 Roztřídte **destičky obecných budov** do sloupečků dle typů a každý sloupeček položte na odpovídající políčko desky budov. Obecné destičky budov poznáte dle toho, že na nich nejsou symboly surovin.
- 4 **Desku trofejí** položte ke spodnímu okraji desky budov. Hrajete-li v 1–3 hráčích, otočte ji stranou označenou 1–3 vzhůru, jinak ji otočte vzhůru stranou označenou 4+. Označení počtu hráčů najdete u spodního okraje desky budov.
- 5 Položte **ukazatel soubojů** na malou louku u horního okraje desky trofejí. Pod touto loukou začíná stupnice soubojů.
- 6 Na každé políčko na desce trofejí náhodně rozmístěte po jednom **žetonu trofeje**.
- 7 Zamíchejte **karty úkolů**, vytvořte dobírací balíček a položte jej lícem dolů k hornímu okraji herního plánu. Poté vyložte horních 5 karet úkolů jako nabídku do řady po pravé straně balíčku.
- 8 Zamíchejte **karty pocestných**, vytvořte dobírací balíček a položte jej lícem dolů ke spodnímu okraji herního plánu. Vyložte horních 5 karet pocestných jako nabídku do řady po pravé straně balíčku.
- 9 Vložte všechny **žetony nebezpečí** do sáčku a zamíchejte. Poté 9 vylosujte a vyložte po jednom zelenou stranou vzhůru na 9 políček na herním plánu označených šedou korouhví.



- 10 Poté odložte **sáček** na vhodné místo na stole.
- 11 Z **žetonů surovin** – dřevo, kámen, jídlo a úly – připravte poblíž herního plánu obecný bank.

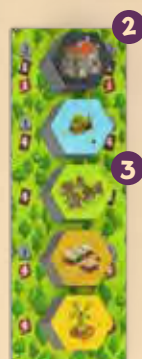


12 Budovy ve hře 1–2 hráčů: Hrajete-li sólově nebo ve dvou, vezměte 3 exempláře každého z pěti typů destiček obecných budov a náhodně je rozmístěte na 15 hexů označených 3+ a 4+.

Budovy ve hře 3 hráčů: Hrajete-li ve třech, vezměte 2 exempláře každého z pěti typů destiček obecných budov a náhodně je rozmístěte na 10 hexů označených 4+.

Budovy ve hře 4 hráčů: Hrajete-li ve čtyřech či pěti hráčích, na začátku hry žádné destičky budov na herní plán neumistujte.





Příprava jednotlivých hráčů

Každý hráč si vybere jednu z barev ve hře: červenou, modrou, černou, bílou či žlutou. Dále každý za sebe provede následující kroky:

- A** Položte před sebe **desku společenstva**.
- B** Vezměte si 6 různých destiček **budov společenstva** a rozmístěte je na odpovídající políčka své desky. Na všech těchto destičkách budov jsou uvedeny symboly surovin.
- C** Všech **20 figurek vesničanů** své barvy rozmístěte na svou desku společenstva. Na kamennou plošinu vlevo patří **krysy**, poté **sovy**, **zajíci** a nakonec **žáby**. U levého spodního rohu každé plošiny najdete sochu znázorňující typ figurek, které sem patří.

Socha



- D** Položte si do **skladiště** na své desce (políčka ohrádky nahoře vpravo) jeden žeton **úlu**.
- E** Vyberte si jeden **balíček společenstva** – karty jsou na rubu označeny velkým písmenem A, B, C, D nebo E. Vezměte si všech 6 karet vybraného balíčku.
- F** Postavte svou **figurku hrdiny** k táboráku u Kramářova rozcestí. To je mýtina vlevo uprostřed na herním plánu.
- G** Položte po jednom svém **ukazateli průzkumu** na všechny ostatní táboráky na herním plánu – vyjma táboráku, u něž stojí váš hrdina.
- H** Svůj **ukazatel lístků** položte na lístek v rohu herního plánu, na začátku počítadla lístků.
- I** Svůj **ukazatel 100+** také položte na lístek v rohu herního plánu. S trochou štěstí ho později budete potřebovat!
- J** Vezměte si jednu **přehledovou kartu** a připravte si ji k ruce.

Průběh hry

Hra se nehraje na žádná kola. Počínaje začínajícím hráčem se všichni hráči střídají na tahu, v každém z nich provádějí akce, dokud se nerozdá všech 6 trofejí. Tím hra vstupuje do závěrečné fáze.

Začínajícího hráče určete svou oblíbenou metodou. My doporučujeme toho, kdo nejčastěji hrabe spadané listí.

Začínající hráč může nyní provést svůj první tah dle pravidel uvedených na následujících stranách. Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček až do konce hry.

Karty společníků

Pomocí svých karet společníků provádíte akce svého tahu. Následuje popis jednotlivých prvků na každé kartě společníka.

Jméno

Každý společník má jméno – to ve hře nehraje roli, ale můžete se pomocí jména odvolávat na konkrétní kartu.

Znalosti

Karta společníka může v levém horním rohu uvádět **znalosti**, které společník má. Dokud je společník ve hře (tj. karta leží na vaší desce společenstva), svými znalostmi vylepšuje **činnosti** své i ostatních společníků, které budete vyhodnocovat.

Možné znalosti jsou:

-  Putování
-  Boj
-  Sběr dřeva
-  Sběr jídla
-  Sběr kamení

Zálesňácci velice rádi spolupracují. Čím více společníků budete mít ve hře, tím více si při svých činnostech budou pomáhat!

Znalosti

Jméno

Činnosti



Činnosti a jejich aktivace

Na kartách společníků najdete činnosti, které se provádějí v různých chvílích. **Provedení činnosti karty společníka je vždy nepovinné.**

Existuje 5 různých časování činností, lišících se symbolem a barvou rámečku:



Při vyložení

Viz vyložení karty na str. 8.



Při posunu

Viz posun karet na str. 8



Při opuštění desky

Viz posun karet na str. 8



Placená činnost

Viz placená činnost na str. 9



Trvající činnost

Viz trvající činnosti na str. 15

Průběh tahu

Ve svém tahu budete pomocí vykládání či posouvání karet společníků provádět akce na herním plánu – putovat, sbírat suroviny, bojovat či ubytovávat vesničany.

Tah se skládá z pěti fází. Po jejich dokončení je na řadě soupeř po levici.

1. Akce (viz str. 8)

Ve svém tahu musíte provést jednu hlavní akci a můžete provést libovolný počet volitelných akcí.

Dvě možné hlavní akce, z nichž máte na výběr:

- ✿ Vyložení karty
- ✿ Posun všech karet

Volitelné akce:

- ✿ Využití placené činnosti
- ✿ Přijetí úkolu

Akce můžete provádět v libovolném pořadí, ale v každém tahu musíte provést přesně jednu hlavní akci. Každou akci musíte zcela vyhodnotit, než přejdete k následující akci.

2. Zisk trofejí

Zkontrolujte, zda někdo získal trofej. Ty se získávají za zaplnění mýtin či za dosažení spodního políčka stupnice soubojů na desce trofejí.

Hráči, kteří získali trofej, si v tuto chvíli mohou vzít žeton trofeje a vyhodnotit patřičné bonusy (viz str. 22). Získalo-li trofej více hráčů, rozdávají se v pořadí tahu počínaje hráčem, který je na tahu.

Při provádění vašich akcí a vyhodnocování činností mohou získat trofeje jiní hráči.

Počet žetonů trofejí je omezen – jakmile někdo vezme poslední, hra vstupuje do závěrečné fáze.

Poznámka autora

Při vyhodnocování těchto pěti fází tahu je možné, že se vrátíte k předchozí fázi. Například bonus za skóre může zpřístupnit akci navíc. Pokud se tak stane, dokončete vyhodnocování aktuální fáze a poté se vraťte k fázi, která byla bonusem odemknuta, a tu vyhodnoťte jako obvykle. Váš tah poté pokračuje od fáze, k níž jste se vrátili.

3. Stupnice soubojů

Pokud ukazatel soubojů dorazil na nejspodnější políčko stupnice soubojů – tj. leží na políčku „trofej + obnovení“, pak:



- 1 Vraťte ukazatel na louku nad stupnicí soubojů.
- 2 Případné zbylé žetony nebezpečí vraťte z herního plánu do sáčku.
- 3 Vylosujte ze sáčku 9 žetonů nebezpečí a náhodně je rozmístěte oranžovou stranou vzhůru na 9 políček nebezpečí na herním plánu.

Počet žetonů nebezpečí je omezen. Pokud jich již v sáčku není dost, abyste doplnili na všech 9 políček herního plánu, vraťte do sáčku všechny a již je na herní plán nedoplňujte. Po zbytek hry nebudou již na plánu žádná nebezpečí.

4. Počítadlo lístků

Na okraji herního plánu je vyznačeno počítadlo lístků (bodů). Na některých jeho políčkách jsou vyznačeny bonusy (viz str. 22).



Jakmile ukazatel lístků některého hráče poprvé vstoupí na políčko bonusu, kam dosud žádný ukazatel nevstoupil, všichni hráči v pořadí tahu získají daný bonus (počínaje hráčem, který tohoto bonusového políčka dosáhl). Je možné, že se takto vyhodnotí více bonusů za jeden tah – každý z bonusů na počítadle se však vyhodnocuje nejvýše jednou za hru a vždy pro všechny.

5. Obnovení nabídky karet

Pokud si během tahu kdokoli vzal kartu pocestného či kartu úkolu, musíte obnovit danou nabídku.

- 1 Odhod'te kartu nejvíce vpravo.
- 2 Všechny ostatní karty posuňte doprava.
- 3 Otáčejte nové karty z balíčku a vykládejte je vlevo, dokud v řadě opět není 5 karet.

Akce

Pomocí akcí vyhodnocujete činnosti svých společníků (viz str. 10), díky nimž můžete putovat po herním plánu, sbírat suroviny, zažehnávat číhající nebezpečí, stavět budovy, ubytovávat vesničany a tím vším plnit úkoly.

Vyložení karty (hlavní akce)

Vyberte si z ruky kartu společníka a vyložte ji na libovolné **volné** pole své desky společenstva. Poté vyhodnoťte jeho činnosti **při vyložení** ⚡, NEBO aktivujte **činnost společenstva** uvedenou na desce na právě překrytém poli. Jsou-li na kartě uvedeny dvě činnosti **při vyložení**, vyhodnocujte je shora dolů.

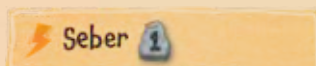
Pole je volné, pokud na něm neleží karta ani destička.



Na začátku hry máte na své desce šest volných polí pro karty, výše označených 1 - 6. Během hry si můžete odemknout i pole 7 a 8 tím, že postavíte budovy společenstva, které na nich zpočátku leží.

Činnost společenstva

Na některých polích vaší desky jsou uvedeny činnosti.



Když vyložíte kartu společenstva na pole, kde je činnost uvedena, máte na výběr:

- 1 Buď vyhodnoťte činnost **při vyložení** ⚡ dané karty, NEBO
- 2 Vyhodnoťte činnost uvedenou na překrytém poli. Nelze vyhodnotit obojí.

Poznámka autora

Některé karty společenstva nemají vůbec uvedenou činnost **při vyložení**, nebo se může stát, že činnost uvedená na desce společenstva je pro vás aktuálně výhodnější než činnost společníka. Je např. možné pomocí činnosti společenstva získat kámen a ihned jej využít k **placené činnosti** právě vyloženého společníka.

Posun všech karet (hlavní akce)

Všechny karty ležící na vaší desce společenstva přesuňte jednu po druhé o pole doleva. Při posunu každé karty vyhodnocujte její uvedené činnosti **při posunu** →.

Karty, které na začátku této akce leží ve sloupci nejvíce vlevo, během posunu opustí vaši desku. U těchto karet vyhodnotíte jak činnosti **při posunu** →, tak **při opuštění desky** ↘. Vyhodnocujete-li více činností téže karty, postupujte shora dolů.

Pořadí posunu

Posun začíná kartou nahoře vlevo, poté kartou dole vlevo. Pak postupte o sloupec doprava a posuňte opět nejdříve horní, poté spodní kartu. Každá karta se posune přesně o jedno pole doleva.

Příklad najdete na následující straně.

Karta opouštějící desku

Jakmile vyhodnotíte všechny činnosti karty, která opustila vaši desku, vezměte si ji zpět do ruky. Symboly znalostí u horního okraje karty se **počítají** pro činnosti této karty samotné, ale **již se nepočítají** pro činnosti karet, které se budou posouvat jako další.

Ve hře není žádný osobní dobírací balíček ani odkládací hromádka – každá vaše karta společníka je v libovolné chvíli buď na vaší desce společenstva, nebo v ruce.

Poznámka autora

Při posunu karet budete mít nutkání všechny fyzicky posunout a pak vyhodnotit. Vyhodnocení některých činností je však složitější a můžete se v efektech ztratit – doporučujeme vždy kartu přesunout, vyhodnotit, přesunout další atd.



Příklad: Posun karet



Sára má na desce společenstva 4 karty a rozhodne se provést posun karet. Postupně projde všech 8 polí své desky.

- 1 **Prázdné:** Nic se neděje.
- 2 **Bim:** Sára přesune Bima o pole doleva, čímž opouští desku. Bim má uvedenou činnost **při posunu i při opuštění desky**. Sára vyhodnotí činnosti shora: nejprve **při posunu**, poté **při opuštění**. Pak si vezme kartu Bima do ruky.
- 3 **Milo:** Sára přesune i kartu Mila o pole doleva. Při tom vyhodnotí jeho činnost **při posunu**.
- 4 **Prázdné:** Nic se neděje.
- 5 **Šprig:** Sára přesune Špriga o pole doleva. Ten má uvedenou činnost **při opuštění desky**, ale nyní desku neopouští, takže se nestane nic.
- 6 **Prázdné:** Nic se neděje.
- 7 **Budova společenstva:** Nic se neděje – destičky budov se neposouvají.
- 8 **Amara:** Sára přesune Amaru o pole doleva. Ta nemá žádné schopnosti **při posunu ani při opuštění desky**, takže se nestane nic.



Placená činnost (volitelná akce)

Na některých kartách společníků najdete **placené činnosti**. Ty jsou u levého okraje označeny číslicí, kolikrát nejvýše může společník činnost provést. Vždy musíte k tomu zaplatit nějakou surovinu (tj. položit žeton suroviny ze svého skladiště na danou kartu).

x2 Zaplat 1 a jdi 1 za

Nejprve zkontrolujte, kolik žetonů surovin již na kartě leží. Je-li tento počet shodný s růžovým číslem uvedeným u dané činnosti, pak činnost provést nemůžete.

Leží-li na kartě méně žetonů surovin, než uvedené číslo u placené činnosti, můžete činnost provést. Uhradíte ji surovinou ze svého skladiště, položte zaplacený žeton přímo na kartu společníka a postupujte dle popisu činnosti.

Musíte pochopitelně mít k dispozici surovinu, kterou činnost uhradíte. Suroviny ležící na kartě se již nepočítají jako vaše – slouží pouze jako připomínka toho, kolikrát již daná činnost byla provedena.

Jakmile karta tohoto společníka opustí vaši desku společenstva a vrací se vám do ruky, žetony surovin ležící na ní vraťte do obecného banku. Až kartu společníka vyložíte znovu, bude „občerstven“ a znovu připraven provést svou placenou činnost, a to i opakovaně až po uvedený maximální limit.

Přijetí úkolu (volitelná akce)

Během přípravy hry jste rozmístili na herní plán 5 svých ukazatelů průzkumu. Stojí-li vaše figurka hrdiny aktuálně u mýtiny, kde leží i váš ukazatel průzkumu, můžete provést volitelnou akci přijetí úkolu a vybrat si z nabídky kartu úkolu. Ukazatel průzkumu poté vezmete z této mýtiny a vyřadíte ze hry.

Vyberte si libovolnou kartu úkolu ležící lícem vzhůru v nabídce a vyložte si ji poblíž své desky společenstva. Vaše vybrané úkoly jsou veřejná informace a kterýkoli soupeř může kdykoli zkontrolovat, jaké úkoly máte. Na konci hry za splněné úkoly získáte lístky.

Nabídku karet úkolů nedoplňujte okamžitě – doplní se v posledním kroku tahu.

Činnosti společníků

Počítání symbolů znalostí

Některé činnosti společníků jsou silnější v závislosti na tom, kolik máte dostupných symbolů jisté znalosti.

Máte-li spočítat symboly znalosti, spočítejte, kolikrát je požadovaný symbol vidět na vaší desce společenstva. Počítají se symboly znalostí na vyložených **kartách společníků**, symboly předtištěné **na desce** a symboly (bez čísel) u horního okraje na kamenných podstavcích, kde již nestojí figurka vesničana.

Symboly na destičkách budov se nepočítají!

Připomínáme, že znalosti na kartě, která opustila desku, se **počítají** pro činnosti této karty samotné, ale HNED poté se karta vrací do ruky – její symboly znalostí se nepočítají pro další, později posouvané karty!

Příklad: „za každý jednotlivý“

Pavel provedl akci vyložení karty a nyní vyhodnocuje Zorrovu činnost **při vyložení**:

 **Zaútoč 1 za** 

Pavel může díky Zorrovi provést útok takovou silou, kolik má symbolů boje .



Pavel spočítá své symboly boje.

-  Pavel má vyloženou pouze kartu společníka Zorra, který má 1 symbol boje.
-  Pavel již ubytoval 2 sovy, čímž odkryl další symbol boje. Ubytování si probereme dále.

Pavel má k dispozici celkem 2 symboly boje, takže útočí silou 2.

Příklad: „za každou dvojici“

Sára jako hlavní akci provádí posun karet a nyní vyhodnocuje Kořenovu činnost **při posunu**:

 **Seber 1** za  

Kořen sebere 1 dřevo za každé 2 symboly znalosti **sběr dřeva**, které Sára má k dispozici.



Sára počítá své symboly **sběru dřeva**.

-  Má ve hře vyložené 4 karty společníků. Kořen nemá symbol této znalosti vůbec, Talon a Lark po jednom a Cirial 2, takže za své společníky získává Sára 4 symboly sběru dřeva.
-  Druhé pole v horní řadě je volné a je na něm 1 symbol sběru dřeva. Protože je aktuálně viditelný, počítá se. Kdyby zde ležela karta společníka, symbol by vidět nebyl.
-  Sára postavila svou budovu společenstva „tržiště“, čímž odkryla další 2 symboly sběru dřeva na své desce.

Celkem má tedy Sára k dispozici 7 symbolů, takže díky Kořenově činnosti získá 3 nové žetony dřeva. Při počítání dvojic vždy zaokrouhluje dolů.

Jdi

Činnost „jdi“ vám umožní přesouvat svou figurku hrdiny mezi šesti mýtinami na herním plánu. Mýtiny jsou propojeny stezkami.

Hrdinové se přesouvají po stezkách. Každá stezka vyžaduje pohyb o hodnotě 1 – říkejme tomu „krok“.

Činnost „jdi“ vždy specifikuje počet kroků, o kolik můžete svého hrdinu přesunout – často v závislosti na tom, kolik máte k dispozici symbolů putování .

Příklad: „Jdi 2“ znamená, že můžete hrdinu přesunout po 2 stezkách.

Žetony nebezpečí

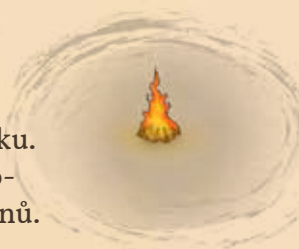
Přesouváte-li hrdinu po stezce obsahující žeton(y) nebezpečí, **za každý žeton se o 1 zvyšuje počet kroků**, který musíte na přesun vynaložit.

Příklad: Na přesun po stezce, kde leží 2 žetony nebezpečí, potřebujete 3 kroky.

U žetonu nebezpečí se váš hrdina nesmí zastavit, pouze u táboráku.

Táboráky

U každé mýtiny najdete pole táboráku. Sem postavte figurku hrdiny. U táboráku může stát libovolný počet hrdinů.



Příklad: Jdi 2

Pavel vyhodnocuje „Jdi 2“ a jeho hrdina stojí u **1**. Může:

Přesunout se na **2** za 1 krok, ale dál to nepůjde.

K mýtině **3** se nedostane, po cestě je příliš žetonů nebezpečí.

Může se přesunout na mýtinu **4** skrz mýtinu **5**, nebo zastavit na **5**. Na těchto stezkách bylo již nebezpečí zcela zažehnáno.

Nebo může za 2 kroky přesunout hrdinu na **6**.



Seber

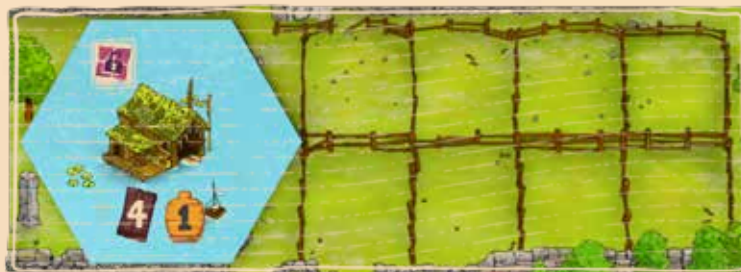
Společník sbírá suroviny po lese – pomocí činnosti „seber“ získáváte žetony surovin z banku do svého skladiště.

Při vyhodnocování této činnosti si vezmete z banku nějaký počet žetonů surovin a umístíte je do svého skladiště. Počet je buď přímo uveden, nebo závislý na počtu vašich dostupných symbolů znalostí.

Příklad: „Seber **2**“ znamená vzít si z banku 2 žetony dřeva.

Skladiště

Na vaší desce společenstva je skladiště, které může zpočátku udržet 8 žetonů surovin (1 na každém políčku). Postavíte-li budovu společenstva loděnice, zpřístupníte si další 4 políčka na žetony surovin.



Když sběrem (či libovolným jiným způsobem) získáte suroviny, jejich žetony musíte okamžitě umístit do svého skladiště. Nemáte-li dost místa, můžete se rozhodnout v libovolné kombinaci odhodit své dosavadní žetony surovin a/nebo si vzít méně surovin, než na kolik máte nárok.

Příklad: Správa skladiště

Sára již má 6 žetonů jídla a provádí sběr 4 dřev.



Nyní může provést kteroukoli z možností:

-  nevzít si žádné dřevo,
-  vzít si 1 žeton dřeva,
-  vzít si 2 žetony dřeva,
-  odhodit 1 žeton jídla a vzít si 3 žetony dřeva,
-  odhodit 2 žetony jídla a vzít si 4 žetony dřeva.

Činnosti společníků – pokračování

Zaútoč

Činnost „zaútoč“ umožní zažehnat nebezpečí číhající v lese, za což získáte odměnu.

Útočit můžete na **nebezpečí**, jehož žeton leží na **políčku spojeném stezkou s vaším hrdinou**. Pokud na stezce leží více žetonů nebezpečí, musíte útočit na nebezpečí, které leží vašemu hrdinovi blíž.

Na kartě poskytující činnost „zaútoč“ je vždy i uvedeno, jakou silou můžete útok provést – zpravidla na základě toho, kolik máte dostupných symbolů znalosti boj na své desce společenstva.

Zažehnání nebezpečí

Nebezpečí vždy musíte zažehnat **za jediný útok**. To znamená, že síla útoku, kterou proti nebezpečí vedete, musí být alespoň tak vysoká jako uvedená hodnota síly (číslo v srdíčku) na žetonu nebezpečí.



V rámci jednoho vyhodnocení činnosti „zaútoč“ můžete útočit jen na **jedno** nebezpečí – i kdybyste měli dostatečnou sílu útoku na zažehnání dvou nebezpečí, sílu útoku z jedné činnosti nelze rozdělit.

Odměna

Pokud úspěšně zažehnáte nebezpečí:

- 1 Vezměte si z plánu žeton zažehnaného nebezpečí a položte si ho poblíž své desky společenstva. Některé úkoly ve hře se týkají počtu a/nebo typu shromážděných korouhví.
- 2 Posuňte svůj ukazatel lístků na počítadle dále o počet uvedený na žetonu v modrém lístku.
- 3 Posuňte ukazatel soubojů na počítadle soubojů níže o jednu řadu – počítadlo je pro všechny hráče společné. Vyberte si přitom libovolné políčko řady, kam přesunete žeton.

✿ Je-li na políčku uvedena surovina, vezměte si daný počet žetonů této suroviny z banku a umístěte je do svého skladiště.

✿ Dosáhl-li právě ukazatel poslední řady, v pozdějším kroku tohoto tahu získáte trofej.

✿ Byl-li již žeton na posledním řádku, nezískáte nic.



Postav

Pomocí této činnosti můžete postavit budovu na volném hexu mýtiny, kde aktuálně stojí váš hrdina.

U slova „postav“ je uvedeno, kolik budov můžete v rámci této činnosti postavit. Pro každou z budov musíte provést následující kroky, než přejdete ke stavbě další budovy. Nezapomínejte na zisk lístků!

1. Výběr budovy

Můžete postavit buď obecnou budovu z desky budov, nebo budovu společenstva ze své desky společenstva.

✿ **Obecné budovy:** Náklady na stavbu obecné budovy jsou uvedeny na desce budov vedle každého sloupečku destiček budov.

✿ **Budovy společenstva:** Náklady na stavbu budov společenstva jsou uvedeny ve spodní části destičky dané budovy.

Počet destiček budov je omezen – jakmile je kterýkoli sloupeček vyčerpán, po zbytek partie není možné stavět budovu daného typu.

2. Uhrazení nákladů budovy

Nyní musíte uhradit náklady na stavbu budovy. Odhoďte požadovaný počet a typ žetonů surovin ze svého skladiště do obecného banku.

Pokud požadované suroviny nemáte, pochopitelně budovu postavit nemůžete.

3. Umístění budovy

Destičku právě zaplacené budovy položte na libovolný volný hex na mýtině, u které aktuálně stojí váš hrdina. Pokud tam již žádné volné hexy nejsou, nemůžete budovu postavit. Je-li na hexu uveden symbol suroviny, ihned po umístění destičky budovy si z banku vezměte žeton vyobrazené suroviny a umístěte jej do svého skladiště.

Budovy společenstva

Pokaždé když ze své desky společenstva odstraníte destičku budovy společenstva, zpřístupníte si určitý bonus. Ty jsou podrobně vysvětleny na str. 23.

4. Ubytování vesničana

Za ubytování každého vesničana získáte lístky a také si zpřístupníte bonus na své desce společenstva.

4.1 Umístění vesničana

U horního okraje vaší desky společenstva jsou čtyři řady vesničanů: krysy, sovy, zajíce a žáby.



Vyberte si libovolnou řadu a vezměte figurku nejvíce vlevo v dané řadě. Tu postavte na destičku právě postavené budovy. Tím je tento vesničan ubytován.

4.2 Zvýšení skóre

Kdykoli ubytujete vesničana, získáte 1 lístek za každý různý typ budovy v osadě, kam byl ubytován.

Typy budov: Ve hře je 5 typů budov: loděnice, tržiště, domy, mlýny a radnice. Obecné budovy i budovy společenstva, pokud vypadají stejně a jsou na pozadí stejné bary, se považují za budovy téhož typu.

Osada: Osada je spojitá skupina budov navzájem sousedících alespoň jednou hranou, v níž v každé je ubytován vesničan stejné barvy. Osada se může sestávat i z jediné budovy a každý hráč může vlastnit libovolný počet osad.

4.3 Vyhodnocení bonusu vesničana

Pod každou figurkou vesničana stojící na vaší desce společenstva je vyznačen bonus. Jakmile si patřičně posunete ukazatel lístků, vyhodnoťte symbol bonusu právě odkrytý odstraněním figurky vesničana z vaší desky.

Bonusy jsou podrobně vysvětleny na str. 23.

Zaplnění mýtin

Pokud postavíte budovu na poslední volný hex na kterékoli mýtině, získáte trofej (během následujícího kroku získá trofej vašeho tahu).

Příklad: Osady



- 1 Bílý má osadu o velikosti 1.
- 2 Červený má osadu o velikosti 1.
- 3 Červený má osadu o velikosti 1.
- 4 Bílý má osadu o velikosti 4.

Příklad: Lístky za ubytování vesničana

Sára hraje za bílé.



- 1 Sára postaví svou budovu společenstva – dům – a ubytuje v něm žábu. Ta patří do osady s tržištěm, dalším domem a loděnicí. To znamená, že za ubytování nového vesničana do osady obsahující 3 různé typy domů získá Sára 3 lístky.



- 2 Sára později ubytuje zajíce v radnici, kterou postavil červený hráč, díky speciálnímu bonusu ubytování vesničana (viz str. 22). Tím propojí své dvě osady do jediné, obsahující 6 budov čtyř různých typů, za což získá 4 lístky.

Činnosti – vysvětlení

Na této dvoustraně si probereme některá další definované pojmy využitě na kartách v popisu činností.

Kdekoli

Zaútoč kdekoli: Můžete zaútočit na libovolný žeton nebezpečí bez ohledu na pozici svého hrdiny.

Postav kdekoli: Můžete postavit budovu na volném hexu kterékoli mýtiny bez ohledu na pozici svého hrdiny.

Kdykoli

Trvající činnosti uvozené tímto slovem můžete provést jednou za tah, splníte-li podmínku **v rámci jedné akce**.

Každý hráč

Tuto činnost může vyhodnotit každý hráč v pořadí tahu počínaje tím, komu karta patří. Jakmile činnost vyhodnotí všichni hráči, tah aktuálního hráče pokračuje.

Získáš

Tento pojem znamená jakékoli získávání žetonů, nejčastěji když si vezmete žeton z banku a přidáte jej do svého skladiště (např. na základě činnosti „seber“).

Zisk žetonu nebezpečí znamená vzít jej z plánu a položit vedle své desky společenstva.

Poznámka autora

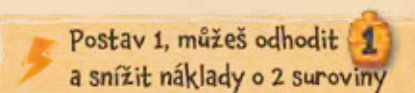
Každá karta společníka ve hře je jiná a některé činnosti jsou zcela jedinečné. Vždy se pokuste vyhodnotit uvedený text doslova.



Máte-li otázku na interpretaci některé karty, bližší vysvětlení v angličtině najdete na: www.thecityofkings.com/cards

Snížit náklady

Některé činnosti poskytují volitelnou slevu.



Při vyhodnocování činnosti nahoře můžete postavit 1 budovu a odhodíte-li 1 úl, získáte slevu 2 surovin na celkové náklady stavby. Můžete si vybrat kterékoli 2 suroviny, stejného typu či různých.

Odhod'

Vezměte ze svého skladiště požadované žetony surovin a vraťte je do obecného banku. Nemáte-li požadované žetony, nemůžete danou činnost vyhodnotit.

Odhod' versus Zaplat'

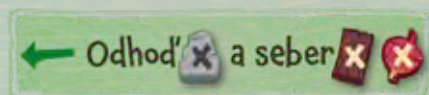
Pamatujte, že využíváte-li červeně orámovanou **placenou činnost**, zaplacené žetony surovin odkládáte přímo na danou kartu – do banku je vrátíte až později.

X

Popis některých činností ukládá odhodit X surovin. To znamená libovolný počet, který si můžete dovolit.

Příklad: Odhod' X

Sára provádí následující činnost:



Může odhodit libovolný počet žetonů kamení a získá stejný počet žetonů jídla i dřeva. Odhodí 3 kameny a vezme si 3 jídla a 3 dřeva.



Upřesnění činností společníků

Dvojité činnosti

Někdy najdete na kartě dvě různé činnosti se stejným časováním.



V tomto případě se můžete rozhodnout vyhodnotit obě, jen jednu, nebo žádnou z nich. Pokud se však rozhodnete vyhodnotit obě, **musíte** nejdříve vyhodnotit horní a teprve poté spodní činnost.

Volitelné činnosti

Jak bylo uvedeno, vyhodnocení všech činností je volitelné a vždy je můžete provést v menším rozsahu, než na kolik máte nárok.

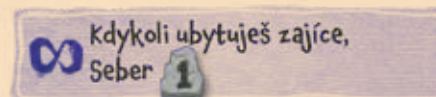
Následuje několik příkladů:

- ✿ Provádíte-li činnost *Jdi 5*, můžete přesunout svého hrdinu o méně než 5 kroků.
- ✿ Provádíte-li *Sběr 5*, můžete si vzít méně než 5 žetonů surovin, klidně i žádný.
- ✿ Splníte-li podmínku vyhodnocení činnosti, ale vyhodnotit ji nechcete, nemusíte.
- ✿ Postavíte-li budovu, nemusíte do ní ubytovat svého vesničana.
- ✿ Ubytujete-li vesničana, můžete ignorovat bonus, který jste odkryli na kamenném podstavci, kde figurka vesničana dosud stála.

Je však vždy povinné zaplatit suroviny za stavbu budov či aktivování placených činností.

Trvající činnosti

Zatímco většina činností se aktivuje v rámci provádění hlavní akce tahu, **trvající** činnosti se aktivují při splnění podmínky.

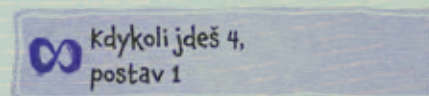


Leží-li karta s touto činností na vaší desce společenstva a podaří-li se vám **splnit uvedenou podmínku v rámci JEDNÉ akce vašeho tahu**, můžete vyhodnotit i tuto **trvající** činnost.

Každou **trvající** činnost lze vyhodnotit jen jednou za tah.

Příklad: Provedení trvající činnosti

Podmínku splníte pouze v případě, že se vám to podaří v rámci **jedné** akce!



Činnost výše vám ukládá provést akci „*Jdi*“ o alespoň 4 kroky, díky čemuž můžete postavit 1 budovu.

První možnost – činnost aktivována

Vyložíte kartu společníka, která umožní provést činnost *Jdi 5*. Přesunete svého hrdinu o 5 kroků, což znamená, že v rámci jedné akce jste provedli akci *Jdi* o hodnotě alespoň 4. Ihned můžete postavit 1 budovu.

Druhá možnost – činnost aktivována

Provádíte hlavní akci posun karet. Jedna posunovaná karta společníka vám umožní činnost *Jdi 2* a jiná karta taktéž *Jdi 2*. Obě činnosti naplno využijete, přesunete svého hrdinu o 4 kroky v rámci jedné akce svého tahu (posun karet je jedna akce) a ihned můžete postavit 1 budovu.

Třetí možnost – činnost neaktivována

Vyložíte kartu hrdiny, která tím umožní provést činnost *Jdi 2*. Dále aktivujete placenou činnost přinášející další *Jdi 2*. Tentokrát jste ovšem neprovedli přesun o 4 kroky v rámci jedné akce a trvalá činnost výše se neaktivuje.

Konec hry

Hra vstoupí do závěrečné fáze, jakmile někdo získá poslední, šestou trofej.

Jakmile si někdo vezme poslední žeton trofeje z desky trofejí, pokračujte ve hře jen do té doby, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů.

- ✿ Získá-li poslední trofej hráč, který hru začínal, všichni soupeři odehrají po jednom posledním tahu.
- ✿ Získá-li poslední trofej hráč sedící po pravici začínajícího hráče, končí hra ihned po dokončení jeho tahu.
- ✿ Pokud ve hře pěti hráčů získá poslední trofej třetí hráč v pořadí, pak hra končí poté, co hráči 4 a 5 odehrají svůj poslední tah.

Jakmile všichni hráči odehráli stejný počet tahů, následuje závěrečné bodování.

Závěrečné bodování

Nastal čas zkontrolovat úkoly, jak se vám podařilo splnit úkoly, které jste přijali.

Během hry jste lístky získávali za následující úkony:

- ✿ Ubytování vesničanů
- ✿ Zažehnavání nebezpečí
- ✿ Získávání trofejí
- ✿ Odemykání bonusu

Na konci hry získáte další lístky pouze za:

- ✿ Plnění úkolů

Každý z hráčů nyní projde jednu po druhé všechny své karty úkolů a zkontroluje, které úkoly se mu podařilo splnit. Za každý splněný úkol získá další lístky a náležitě posune svůj ukazatel lístků. Za nesplněné úkoly žádný postih není, jen za danou kartu nezískáte nic.

Hráč, který lístků získal nejvíce, se stává vítězem a navěky bude vzpomínán jako hrdina Zálesí.

Bonusy na počítadle lístků

Tyto bonusy se odemykají pouze v tazích hráčů v průběhu hry. Bonusy dosažené až při závěrečném bodování nevyhodnocujte.

Poznámka autora

První trofej někdo získá obvykle asi v polovině hry a druhou poté, co uplyne zhruba 70 % herní doby. Následující čtyři trofeje se ovšem často rozeberou poměrně rychle. Jakmile zbývá poslední jedna či dvě trofeje, počítejte s tím, že hra může kdykoli skončit. Chcete-li se vyhnout frustraci spoluhráčů, zopakujte po získání první trofeje všem hráčům, jak přesně hra končí.

V případě shody

V případě shody vítězí hráč, který ubytoval nejvíce vesničanů.

Trvá-li shoda, vítězí ten z dotčených hráčů, kdo má u sebe více žetonů nebezpečí.

Pokud shoda stále trvá, hráči se o vítězství dělí.

Poznámka autora

U zkušených hráčů tvoří závěrečné lístky za karty úkolů až polovinu jejich celkového skóre. Snažte se během hry získat co nejvíce karet úkolů a dokud nejsou všechny vyhodnoceny, nečiňte závěry o tom, kdo vede či prohrává.

- ✿ Získat během prvních pár her 70–100 lístků je dobrá vizitka.
- ✿ Jakmile se s hrou trochu obeznámíte, je skvělým výsledkem 100–150 lístků.
- ✿ Nejvyšší skóre zaznamenané při testovacích partiích bylo 216.

Hodně zdaru a příjemnou zábavu!

Obecná upřesnění

Následující odstavce podávají upřesnění několika dalších pojmů, které můžete najít v popisu činností společníků.

Nejvíce

Některé karty úkolů vám ukládají mít nějakého prvku nejvíce ze všech hráčů. To znamená mít alespoň o 1 více než každý jednotlivý soupeř. V případě shodného nejvyššího počtu za tento úkol lístky nezískáte.

Máš / Tvoje

Jde o herní prvky, které vám na konci hry patří.

Může se jednat o žetony surovin ležící na vaší desce společenstva nebo o žetony nebezpečí ležící u vaší desky společenstva.

Pokud jde o budovy, „vaše“ jsou ty budovy, na nichž stojí vaše figurka vesničana. Je při tom lhostejné, zda na téže destičce budovy stojí i figurka vesničana soupeře – v tom případě danou budovu „mají“ oba/všichni.

Ubytuj

„Ubytování“ znamená umístění své figurky vesničana na destičku budovy, získání lístků a (nepovinně) bonus dle podstavce, kde figurka dosud stála. Viz str. 13.

„Ubytování vesničané“ znamená figurky vesničanů **vaší** barvy stojící na herním plánu.

Symbols bonusů a trofejí

Popis všech trofejí, bonusů na počítadle lístků a symbolů na desce společenstva najdete na stranách 22 a 23 těchto pravidel.

Osada

Osada je skupina budov sousedících alespoň jednou hranou, z níž na každé stojí figurka vesničana téže barvy. Osada se může skládat z jedné či více budov. Jeden hráč může mít libovolný počet osad. Viz str. 13.

Sousedí(cí)

Budova sousedí s jinou budovou, pokud leží na sousedících políčkách mýtiny na herním plánu (tj. destičky budov se fyzicky dotýkají).

Vesničan sousedí s jiným vesničanem, pokud tyto dvě figurky vesničanů stojí na dvou různých destičkách sousedících budov.

Je-li úkolem např. „*musíš mít radnici sousedící s alespoň 3 mlýny*“, musí vám patřit daná radnice – ne nutně dané mlýny.



Sólová hra

Nadešel onen den. Zhluboka se nadechneš a vynoříš se z úkrytu, abys vedl svůj lid ve snaze znovu vybudovat váš domov. Setřeseš prach a snažíš se uspořádat si myšlenky. Sotva se nadechneš k první větě, slyšíš povědomý hlas...

Tvá nezbedná sestra tě zase předběhla a svými slovy burcuje davy. Usiluje o to stát se novou hrdinkou zálesňáčků. Se směsicí pýchy a frustrace vykročíš a pomalu ti dochází, že tě čekají horké chvíle rivality a sourozeneckého pošťuchování. Ale nijak jinak nezjistíte, kdo z vás je nejlepším vůdcem...

Úvod

V sólovém režimu se hra hraje podle všech obvyklých pravidel, vaším soupeřem bude vaše virtuální sestřička. Její akce budete vyhodnocovat samozřejmě vy.

Vy budete začínat a abyste vyhráli, musíte získat více lístků než sestřička.

Poznámka autora

Kdykoli to okolnosti dovolí, při provádění akcí za sestřičku se snažte, aby přinesly co největší prospěch vám.

Příprava hry

1 Společné prvky: Hru připravte jako obvykle pro dva hráče.

2 Příprava jednotlivých hráčů: Vy si svoje prvky připravte jako obvykle.

Následně připravte sestřiččinu zónu.

3 Ze sólo karet připravte nejprve **karty úkolů** – existují základní a pro pokročilé. Podle zvolené úrovně obtížnosti budete potřebovat:

✿ **Nízká:** 2 základní karty úkolů.

✿ **Střední:** 3 základní karty úkolů.

✿ **Vysoká:** 3 základní karty úkolů a 1 pro pokročilé.

✿ **Velmi vysoká:** 3 základní karty úkolů a 2 pro pokročilé.

✿ **Extrémní:** 3 základní karty úkolů a 3 pro pokročilé.

Zamíchejte balíček každého druhu zvlášť a výše uvedený počet karet vyložte lícem vzhůru na stůl do řady.

4 Zamíchejte **sólo karty budov**, jednu z nich vyložte do druhé řady pod karty úkolů lícem vzhůru a zbylé 4 vedle ní lícem dolů.

5 **Sólo karty akcí** zamíchejte, vytvořte balíček a položte ho lícem dolů do třetí řady.



Zvolte sestřičce barvu.

6 Její **figurku** postavte k táboráku u Kramářova rozcestí vedle vaší figurky.

7 Svůj i sestřiččin **ukazatel lístků** postavte na lístek na počítadle jako vždy, stejně jako **žeton 100+**.

Zbytek prvků v sestřiččině barvě nebudete potřebovat, můžete je nechat v krabici.

Tah sestřičky

Na začátku každého tahu sestřičky nejprve zkontrolujte, jaké hodnoty dosáhla její únava – poté buď provede akci, nebo bude odpočívat.

Únava

Akční karty sestřičky jsou podobné kartám hráčů, ale místo symbolů znalostí je v jejich levém rohu uvedena



únava.

Spočítejte, kolik symbolů únavy je vidět na jejich akčních kartách lícem vzhůru. Pokud jich je méně než 5, může provést další akci, jinak bude odpočívat.

Akce (méně než 5 bodů únavy)

Otočte vrchní akční kartu z balíčku a vyložte ji lícem vzhůru, aby překryla ostatní akční karty, ale byly vidět symboly únavy horního okraje a mohli jste je snadno sečíst.

Proveďte obě uvedené akce v pořadí shora dolů.

Odpočinek (alespoň 5 bodů únavy)

Pokud sestřička odpočívá, proveďte za ni tyto kroky:

- 1 Odhod'te všechny lícem vzhůru ležící akční karty na odhazovací hromádku.
- 2 Otočte první kartu budovy zleva, která dosud leží lícem dolů, aby ležela lícem vzhůru.
- 3 Sečtěte všechny hodnoty reputace uvedené v pravém horním rohu sestřiččiných karet budov a úkolů. Součet udává počet lístků, které nyní sestřička získá.



Bonusy a pojem „každý hráč“

Trofeje: Kdykoli má sestřička získat trofej, určíte ji vy. Dostane za tuto trofej body, ale žádný jiný bonus ne. Vy získáte bonus pro ostatní hráče jako obvykle. Pokud získáte trofej vy, nezíská sestřička nic.

Každý hráč: Pokud vyhodnocujete činnost s pojmem „každý hráč“, sestřička nedostává nic.

Bonusy uvedené na počítadle lístků: Pokud pole počítadla, kde je uveden nějaký bonus, dosáhne jako první sestřička, bonus se vyhodnotí, ale dostanete ho pouze vy.

Bodování

Kromě lístků získaných v průběhu hry získá sestřička body při závěrečném bodování za své karty budov a úkolů.

V případě rovnosti bodů je vítězem ona!

Úkoly

Karty úkolů sestřičky se vyhodnocují podle toho, kolik jste příslušného prvku získali vy.

Například 3 lístky za každého neubytovaného vesničana odkazuje na počet neubytovaných vesničanů na vaší desce společenstva. Podobně 2 lístky za každou kartu úkolu se odkazuje na vaše karty úkolů.

Budovy

Otočte lícem vzhůru všechny dosud neotočené karty budov.

V průběhu hry tyto karty budete postupně otáčet a dozvídat se tak, kterým budovám se vyhnout, protože vaše budova daného druhu přináší sestřičce nejvíce bodů.

Za první otočenou kartu budovy získá sestřička 5 lístků za každou budovu tohoto druhu, kde máte vesničana.

Za druhou kartu 4 lístky, za třetí 3 atd.



Příklad vyhodnocení budov

Klára postavila 2 domy, 5 loděnic, 1 radnici, žádný mlýn a 2 tržiště.

Karty budov sestřičky přišly v tomto pořadí:



Sestřička získá 10 lístků za domy, 20 za loděnice, 3 za radnice, 0 za mlýny a 2 za tržiště. Celkem tedy sestřička získá 35 lístků za Klářiny budovy.

Činnosti sestřičky

Sestřička má svou vlastní sadu činností.

Obchází

⚡ Obchází 3

Přemístěte figurku sestřičky po herním plánu dokola po směru hodinových ručiček o uvedený počet mýtin. Na stezky ani žetony nebezpečí neberte ohled. Sestřička prostě obchází mýtiny jako „pešek okolo“.

Přejde k tobě

⚡ Přejde k tobě

Přesuňte figurku sestřičky ke své figurce hrdiny.

Útočí

⚡ Útočí 5

Vyberte nejlépe bodovaný žeton nebezpečí v dosahu sestřičky, jehož síla (v srdíčku) je nižší nebo shodná s uvedenou silou útoku sestřičky. Není-li v dosahu žádný takový žeton, přemíst'ujte sestřiččinu figurku kolem herního plánu po směru hodinových ručiček tak dlouho, až narazí na vhodný žeton nebezpečí. Poté tuto činnost vyhodnoťte. Není-li vhodný žeton nikde, sestřička neudělá nic.

Posuňte ukazatel soubojů na stupnici soubojů o jednu řadu dolů. Je jedno, na které políčko v dané řadě ho posunete, sestřička žádný bonus nedostane.

Sestřička získá lístky uvedené na žetonu nebezpečí a ten je poté vyřazen ze hry. Dosáhne-li ukazatel soubojů nejspodnější řady stupnice, vyhodnoťte zisk trofeje jako u živého hráče.

Postaví

⚡ Postaví 1 mlýn

Vezměte destičku uvedené budovy z desky budov a položte ji na mýtinu, kde je právě sestřiččina figurka. Volný hex v rámci mýtiny zvolte sami. Není-li na dané mýtině už místo, přesuňte figurku sestřičku dokola po herním plánu po směru hod. ručiček, až dosáhne mýtiny, kde volné místo je. Tam tuto činnost proveďte.

Sestřička nedostává body za stavbu budov ani neubytovává vesničany.

Pokud právě postavená budova zaplní poslední pole mýtiny, vyhodnoťte zisk trofeje sestřičky stejně jako u živého hráče.

Pocestný

⚡ Pocestný 3

Odpočítejte kartu pocestného v nabídce zleva doprava podle udaného čísla. Danou kartu pocestného z nabídky vyřaďte ze hry. Na konci sestřiččina tahu obnovte nabídku jako po tahu živého hráče.

Úkol

⚡ Úkol 2

Odpočítejte kartu úkolu v nabídce zleva doprava podle udaného čísla. Danou kartu úkolu z nabídky vyřaďte ze hry. Na konci sestřiččina tahu obnovte nabídku jako po tahu živého hráče.

Otočí další kartu

⚡ Otočí další kartu

Otočte další vrchní sólokartu akce z balíčku a vyhodnoťte ji za sestřičku jako obvykle.

Zamíchá balíček

⚡ Zamíchá balíček

Zamíchejte všechny sólokarty akcí z balíčku i odhazovací hromádky dohromady a vytvořte sestřičce nový dobírací balíček.



Upřesnění úkolů

Některé karty úkolů jsou založeny na porovnání s ostatními hráči. Takto se vyhodnocují v sólové hře.

096: Generál

Porovnejte počet svých korouhví se sestřiččinými.

115: Poradíme, vyřešíme

Sestřičce počítejte všechny radnice na herním plánu, na nichž nestojí figurka vesničana. Svoje radnice počítejte jako obvykle.

137: Monopoly

Sestřičce počítejte všechna tržiště na herním plánu, na nichž nestojí figurka vesničana. Svoje tržiště počítejte jako obvykle.

138: Flotila

Sestřičce počítejte všechny loděnice na herním plánu, na nichž nestojí figurka vesničana. Svoje loděnice počítejte jako obvykle.

139: Realitní agent

Sestřičce počítejte všechny domy na herním plánu, na nichž nestojí figurka vesničana. Svoje domy počítejte jako obvykle.

140: Síla větru

Sestřičce počítejte všechny mlýny na herním plánu, na nichž nestojí figurka vesničana. Svoje mlýny počítejte jako obvykle.

142: Zázraky lesa

Porovnejte počet svých trofejí se sestřiččinými.

143: Doma je doma

Porovnejte počet svých ubytovaných vesničanů s počtem budov na herním plánu, na nichž žádný vesničan nestojí.

160: Chata u vody

Porovnejte počet svých ubytovaných vesničanů na mýtině Zárybná dolinka s počtem budov na této mýtině, na nichž žádný vesničan nestojí.

**Výhradní
distributor
pro ČR a SR:**



MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



Tiráž

Autoři hry
Frank West
James Tomblin

Tvorba světa
Frank West
Sara Jorgeová
James Tomblin

Výkonný producent
Sara Jorgeová

Ilustrace
James Tomblin

Umělecký vedoucí
Frank West

Grafický design
Frank West
Alec Jackson

Doprovodné texty
Frank West

Český překlad a grafická sazba
Michal Stárek

Korektury
Karel Vlasák
Pavel Prachař

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Bonusy a trofeje

Během hry budete zpřístupňovat a odemykat jednorázové bonusy uvedené na desce společenstva, žetonech trofejí či na počítadle lístků.

Trofeje

Osobou „vy“ se v následujícím textu myslí hráč, který získá trofej – ostatní hráči získají bonus uvedený níže:



Ubytujte 1 vesničana.

Každý soupeř získá 1 kámen.



Získáte 5 lístků a 1 úl.

Každý soupeř získá 1 úl.



Získáte 5 lístků a 2 kameny.

Každý soupeř získá 1 kámen.



Získáte 5 lístků a 4 dřeva.

Každý soupeř získá 1 kámen.



Získáte 5 lístků a 4 jídla.

Každý soupeř získá 1 jídlo.



Získáte 8 lístků.

(Soupeři nezískají nic.)

Ubytování vesničana

Dostanete-li pomocí bonusu možnost ubytovat vesničana, postupujte dle pravidel **Ubytování vesničana** na str. 13 (včetně zvýšení skóre a vyhodnocení odkrytého bonusu) s tímto rozdílem:



Figurku vesničana nepostavíte na budovu, kterou jste právě postavili (žádnou jste právě nepostavili), nýbrž **na libovolnou destičku budovy na herním plánu, kde vesničana nemáte.**

Na jedné destičce budovy může mít figurku vesničana více hráčů (každý nejvýše jednu). Tato budova se pak pro všechny účely počítá jako patřící každému z nich.

Počítadlo lístků

Vyhodnocování bonusů v pořadí tahu vždy znamená, že začíná hráč, který bonus získal, po něm následují ostatní po směru hry.



Odhod'te celou nabídku karet úkolů. Poté otočte z balíčku 5 nových karet a vyložte je do řady jako novou nabídku. V pořadí tahu si každý hráč může vzít jednu kartu úkolu.



Každý hráč získá 1 kámen za každé 2 karty úkolů, které má (zaokrouhluje dolů).



V pořadí tahu může každý hráč ubytovat 1 svého vesničana.



Každý hráč získá 1 úl.



Každý hráč získá 2 lístky za každou mýtinu, na níž ubytoval alespoň 1 vesničana.



V pořadí tahu může každý hráč aktivovat a vyhodnotit jednu činnost **při vyložení karty společníka**, která aktuálně leží na jeho desce společenstva. Pokud prostřednictvím této činnosti získá trofej či odemkne jiný bonus, viz poznámka autora na str. 7.

Poznámka autora

Ve druhém sloupci desky společenstva je uveden 1 symbol sběru dřeva a 1 sběr jídla. Ty není třeba nijak odemykat, ale počítají se vám pouze ve chvíli, kdy je dané pole volné – tj. kdy daný symbol není překryt kartou společníka.

Deska společenstva

Bonusy za stavbu budov

Kdykoli postavíte svou budovu společenstva, zpřístupníte si na zbytek hry jeden určitý bonus.

- A** 2 symboly znalosti *sběr dřeva*.
- B** 2 symboly znalosti *boj*.
- C** 2 symboly znalosti *sběr jídla*.
- D** Vaše kapacita skladiště se zvyšuje z 8 na 12 políček.
- E** Nové pole pro vykládání karet a činnost společenstva na něm uvedená.
- F** Nové pole pro vykládání karet a činnost společenstva na něm uvedená.



Bonusy za ubytování vesničanů

Pod každou figurkou vesničana na vaší desce se ukrývá bonus za ubytování, jednorázový či trvalý.

- 1** Vyberte si kartu pocestného z nabídky a vezměte si ji do ruky. Po zbytek hry patří mezi vaše karty společníků.
- 2** Získáte 2 dřeva.
- 3** Vezměte si kartu úkolu z nabídky a vyložte ji vedle své desky společenstva.
- 4** Získáte 1 dřevo za každou svou kartu úkolu.
- 5** Získáte 1 lístek za každé dřevo, které aktuálně máte ve skladišti.
- 6** Vyberte si kartu pocestného z nabídky a vezměte si ji do ruky. Po zbytek hry patří mezi vaše karty společníků.
- 7** Získáváte 1 symbol znalosti *boj* navíc.
- 8** Získáte 1 kámen za každou různou barvu korouhve, kterou máte u sebe.
- 9** Získáváte 1 symbol znalosti *boj* navíc.
- 10** Získáte 3 lístky za každou různou barvu korouhve, kterou máte u sebe.
- 11** Vyberte si kartu pocestného z nabídky a vezměte si ji do ruky. Po zbytek hry patří mezi vaše karty společníků.
- 12** Získáte 1 kámen.
- 13** Vezměte si kartu úkolu z nabídky a vyložte ji vedle své desky společenstva.
- 14** Získáte 1 úl.
- 15** Získáte 2 lístky za každou budovu ve své největší osadě (viz str. 13).
- 16** Vyberte si kartu pocestného z nabídky a vezměte si ji do ruky. Po zbytek hry patří mezi vaše karty společníků.
- 17** Získáte 2 jídla.
- 18** Ubytujte 1 vesničana.
- 19** Získáte 1 jídlo za každou mýtinu, na níž je ubytován alespoň 1 váš vesničan.
- 20** Získáte 1 lístek za každé jídlo, které aktuálně máte ve skladišti.

Shrnutí hry

Průběh tahu

1. Akce (viz str. 8)

Povinně jedna z těchto dvou:

- ✿ Vyložení karty
- ✿ Posun všech karet

Volitelné akce navíc (libovolněkrát):

- ✿ Placená činnost
- ✿ Přijetí úkolu

2. Zisk trofejí (viz str. 7)

- ✿ Za zaplnění mýtiny
- ✿ Za dosažení konce stupnice soubojů

3. Stupnice soubojů (viz str. 7)

Pokud ukazatel soubojů dosáhl konce stupnice:

- 1 Vraťte ukazatel na louku nad stupnicí.
- 2 Žetony nebezpečí vraťte do sáčku.
- 3 Znovu doplňte žetony nebezpečí na všechna políčka oranžovou stranou vzhůru.

4. Bonusy na počítadle lístků (viz str. 7)

5. Obnovení nabídky karet (viz str. 7)



Dům



Loděnice



Mlýn



Tržiště



Radnice

Stavba budovy

1. Výběr budovy (viz str. 12)

2. Uhrazení nákladů budovy (viz str. 12)

3. Umístění budovy (viz str. 12)

Zaplníte-li mýtinu, získáte trofej během druhého kroku tahu.

4. Ubytování vesničana (viz str. 13)

4.1 Umístění vesničana

4.2 Zvýšení skóre

4.3 Vyhodnocení bonusu vesničana

Bonusy a trofeje

Popis všech trofejí, bonusů na počítadle lístků a bonusů na desce společenstva najdete na předchozí dvoustraně (str. 22–23).

Konec hry (viz str. 16)

Hra vstupuje do závěrečné fáze, jakmile někdo získá poslední trofej z desky trofejí. Poté pokračujte, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů.



Krysa



Sova



Zajíc



Žába

Poznámka autora

Každá karta společníka ve hře je jiná a některé činnosti jsou zcela jedinečné. Vždy se pokuste vyhodnotit uvedený text doslova.



Máte-li otázku na interpretaci některé karty, bližší vysvětlení v angličtině najdete na: www.thecityofkings.com/cards

Pokusíme se dle časových možností upřesnění přeložit a umístit na naše stránky.