



Autoři: Rodrigo Rego a Danilo Valente

Grafika: Christian Schupp

Hra pro 1 až 5 bažůkářů od 12 let, kteří chtějí scestovat Evropu za 90 minut.

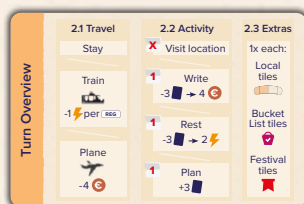
Herní materiál



240 karet lokací



46 pohlednic



5 přehledových karet



50 mincí



30 žetonů energie



30 žetonů nadšení



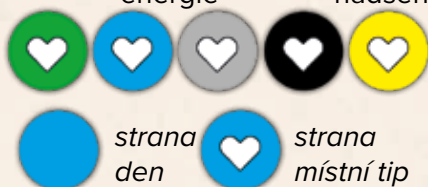
30 figurek místních obyvatel



2 bonusové hvězdy



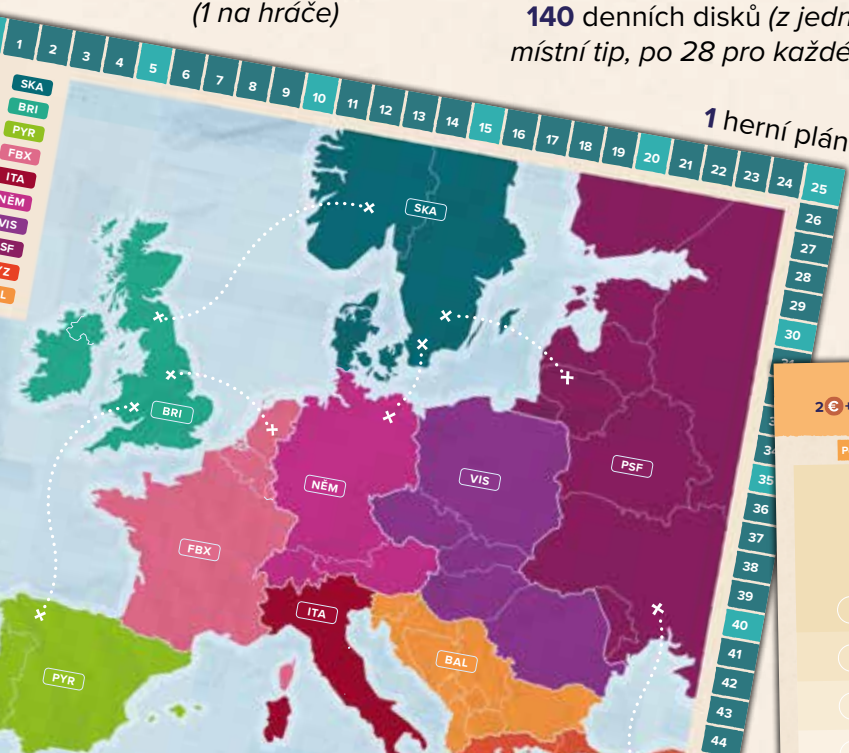
5 figurek hráčů
(1 na hráče)



140 denních disků (z jedné strany
místní tip, po 28 pro každého hráče)



5 bodovacích kamenů
(po 1 pro každého hráče)



1 herní plán

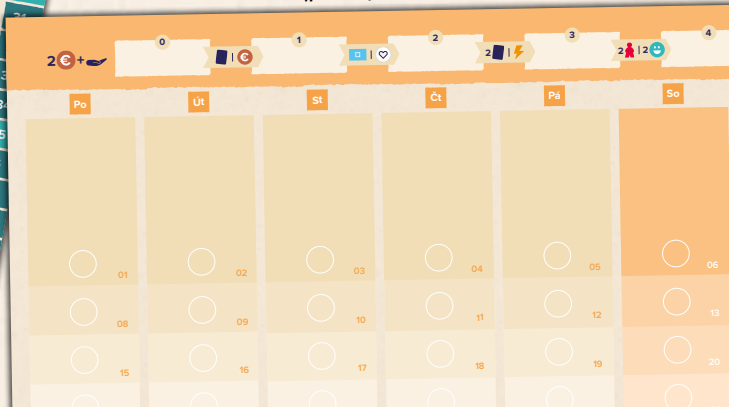


10 žetonů násobení



1 kufr

5 kalendářů (po 1 pro každého hráče)



Úvod

Vždycky jste chtěli cestovat... A teď je tu šance být za to ještě placeni! Právě vypsalí výběrko u vydavatele nejslavnějších cestovních průvodců. Máte 4 týdny čas projezdit Evropu a dokázat, že jste pro tuhle práci ti praví! Navštivte úchvatná místa, seznámte se s lokálními obyvateli,

využijte jejich místní tipy a nasbírejte pohlednice vyhlášených turistických pozoruhodností. Když si cestu dobře naplánujete, můžete si splnit životní sen nebo navštívit víkendový festival. Uchazeč, který podnikne nejspektakulárnější cestu, si vyslouží džob snů!

Příprava hry

! Příprava a průběh sólové hry jsou popsány na přiloženém samostatném listě.

- 1 Herní plán** položte doprostřed stolu.
- 2 Kufr** postavte na horní políčko lišty regionů.
- Zamíchejte **pohlednice** , vytvořte balíček a položte jej lícem dolů vedle herního plánu.
- Zamíchejte **karty lokací** , vytvořte balíček a položte jej lícem dolů vedle herního plánu (můžete jej rozdělit i na několik menších balíčků).
- Připravte **destičky životních snů**: u každého regionu zvolte náhodně stranu A/B a položte je do daného regionu tak, aby nahoře ležela destička 5 ★.
V první partii použijte přesně u pěti regionů stranu A a u zbylých pěti stranu B.

! Ve hře dvou hráčů položte do každého regionu 2 denní disky jedné nepoužité barvy, z nichž jeden vždy otočte stranou místní tip vzhůru .

- Vytvořte obecný bank mincí , žetonů energie , nadšení , figurek místních obyvatel  a žetonů násobení vedle herního plánu.
- Do každého regionu položte 1 náhodně vylosovanou **destičku místních obyvatel**.
- Přidělte **žeton začínajícího hráče** tomu, kdo nejnaléhavěji potřebuje dovolenou.
- Položte **bonusové hvězdy** do dvou různých náhodně vybraných regionů.
- (Tento krok můžete v úvodních partiích přeskočit, než se s hrou blíže seznámíte.) Vyřadte ze hry **destičky festivalů** v regionech, kde leží bonusové hvězdy. U ostatních regionů použijte vždy

o 1 destičku festivalu méně, než je počet hráčů (ve hře 4 hráčů tedy použijete u každého regionu 3 destičky příslušného festivalu, ostatní vraťte do krabice). Náhodně určete **2 festivaly** (= regiony) pro první týden a po jedné destičce položte do daných regionů **stranou nákladů vzhůru**. Zbylou destičku či destičky těchto dvou festivalů položte stranou efektu vzhůru vedle herního plánu. Všechny destičky festivalů zbylých 6 regionů ponechte zatím stranou, budou potřeba později.



Osobní prvky

- 11 Každý si vezměte jeden **kalendář** a položte ho před sebe na stůl.
- 12 Každý si vezměte z banku a položte na pole 0 **lišty příjmu** při horním okraji svého kalendáře 1 minci €, 1 ž. energie ⚡, 1 ž. nadšení 😊 a 1 figurku místního obyvatele 🧑.
- 13 Každý si zvolte barvu, vezměte si svých **28 denních disků** a položte je na 28 políček svého kalendáře stranou místní tip ♥ **dolů**.
- 14 Svůj **bodovací kámen** položte na políčko 0 bodovací lišty na herním plánu.
- 15 Každý si vezměte svou **figurku**, 4 €, 2 ⚡, 1 🧑 a 1 😊 do své zásoby.

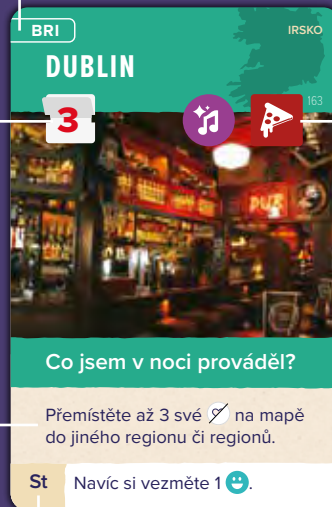
Bank zdrojů (€, ⚡, 😊, 🧑) není omezen.
 • Pokud by vám měly dojít, použijte žetony násobení či vhodnou náhradu.

- 16 Každému rozdejte **7 karet lokací** z balíčku – ostatním je neukazujte.
- 17 Každému rozdejte **3 pohlednice** z balíčku – každý si jednu z nich zvolí a vezme do ruky, ostatní vrátí dospodu balíčku, aniž by je komukoli ukazoval.
Ve své první partii každému rozdejte jen po jedné pohlednici.

Popis karet lokací

Dny: Tolik denních disků spotřebujete návštěvou uvedené lokace.

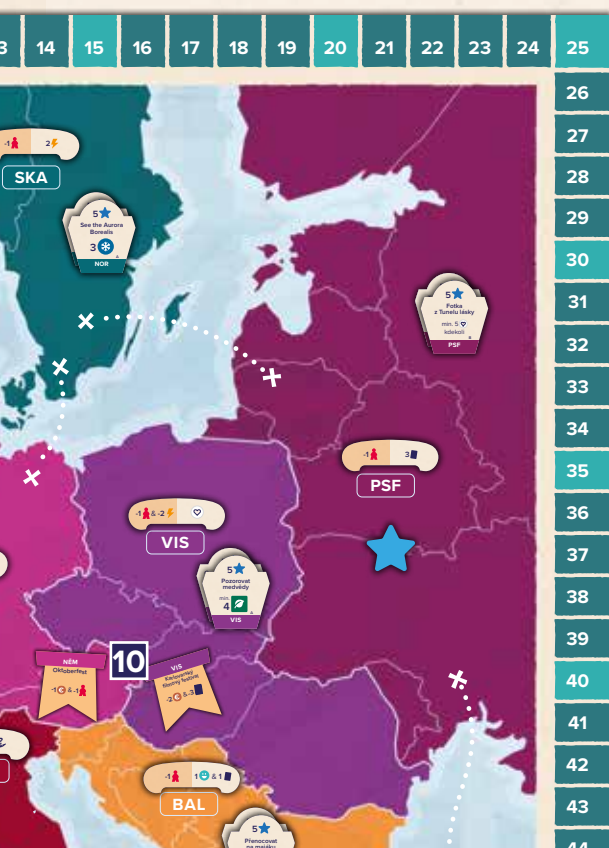
Region: Vaše figurka musí stát v uvedeném regionu na herním plánu, abyste mohli danou lokaci navštívit.



Symbole kategorií: Na každé kartě mohou být až 4 různé symboly, mají význam pro určité efekty a životní sny. Existují 4 různé druhy čtvercových a 6 druhů kruhových symbolů kategorií. Každý čtvercový se vyskytuje celkem na 21 % karet lokací, každý kulatý na 13 % karet.

Bonus konkrétního dne: Dodatečný efekt, pokud lokaci navštívíte v uvedený den.

Efekt: Okamžitá akce/efekt, kterou můžete hned provést, jakmile danou lokaci navštívíte. Přehled regionů i všech symbolů naleznete na poslední straně pravidel.



Průběh hry

Hraje se na 4 kola, která představují 4 týdny vaší cesty.

Každé kolo se dělí na těchto 7 fází:

1. Dobrání karet lokací

2. Průběh týdne (2.1 – 2.2 – 2.3)

3. Vyhodnocení regionů

4. Nové festivaly (hrajete-li s nimi)

5. Příjmy

6. Odhození karet lokací (ve 4. kole odpadá)

7. Změna začínajícího hráče (ve 4. kole odpadá)

Definované pojmy

Získáváte: dle symbolu – buď dostanete místní tip, nebo získáte VB.

Vezměte si: žeton z banku do své zásoby

Doberte si: kartu z dob. balíčku do ruky

Zvyšte si příjem: Posuňte svůj žeton na liště příjmu patřičně doprava.

Odhoďte: žeton či figurku ze své zásoby, kartu na odh. hromádku apod.

1. Dobrání karet lokací

Každý hráč si dobere tolik karet lokací, aby jich měl zase 7.

- Dojde-li dobírací balíček, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.

2. Průběh týdne – 2.1 > 2.2 > 2.3

Začíná začínající hráč, dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu proveďte postupně kroky

2.1 Cesta, **2.2 Aktivita** a **2.3 Kroky navíc** v tomto pevně daném pořadí. Pokud by měl přijít na řadu aktivní hráč, kterému už v daném týdnu nezbyly žádné denní disky, je přeskočen.

Fáze 2 končí v okamžiku, kdy žádný hráč už nemá k dispozici žádné denní disky.

- Je možné, že některým hráčům dojdou denní disky dříve než jiným.

2.1. Cesta

Zvolte si jednu ze 3 následujících možností.

 **Letadlo:** Za 4 € přemístíte svou figurku do libovolného regionu.

 **Vlak:** Za 1 ⚡ přemístíte svou figurku do sousedícího regionu. To můžete libovolněkrát opakovat.

Jako sousedící platí regiony se společnou hranicí nebo takové, které jsou propojeny tečkovanou čarou.

Setrvání na místě: Svou figurku také můžete nechat stát v regionu, kde už je.

Poznámka: Pokyn „vydejte se do“ na kartách znamená přemístění vaší figurky – zde nám šlo o zachování tematického zážitku.

- Na začátku svého prvního tahu celé partie můžete postavit svou figurku do libovolného regionu zdarma.

Příklad: Modrý chce cestovat z FBX do BYZ.

Letadlo by ho stálo 4 €. **Cesta vlakem**

ho bude stát 3 ⚡, protože nejkratší cesta vede přes troje hranice:

(> NÉM nebo ITA > BAL > BYZ).



2.2. Aktivita

Zvolte si 1 ze 4 následujících aktivit a spotřebujte za ně příslušný počet denních disků X.

Každý spotřebovaný denní disk položte do příslušného regionu na herním plánu, kde stojí vaše figurka. Disky berte ze svého kalendáře, vždy z aktuálního týdne zleva doprava.

- Nelze spotřebovat více denních disků, než kolik vám v probíhajícím týdnu ještě zbývá.

A. Návštěva lokace: Můžete navštívit jen lokaci v regionu, kde právě stojí vaše figurka. Zahrajte z ruky kartu dané lokace a spotřebujte počet denních disků, který je na kartě uveden. Poté kartu lokace položte na svůj kalendář, a to na pole, odkud jste právě odstranili poslední denní disk. Počet spotřebovaných disků lze snížit pomocí 😊. Za každý z nich spotřebujete o 1 denní disk méně, minimálně však musíte vždy spotřebovat alespoň 1 denní disk.

! Pozor, k úspoře denních disků nelze použít ty 😊, které získáte až návštěvou dané lokace.

Poté proveďte v libovolném pořadí všechny efekty navštívené lokace (uvedené na kartě), včetně případného bonusu konkrétního dne, pokud lokaci navštívíte právě v uvedený den (tj. kartu jste vyložili na svůj kalendář právě na pole dne uvedeného dole na kartě). V určitých případech budete muset splnit podmínku, že už máte na kartách ležících na vašem kalendáři předepsaný počet určitých symbolů, nebo budete muset odhodit určité zdroje.

! Symboly uvedené na kartě přímo této lokace se pro ni už také počítají!

Příklad: Návštěva lokace

Modrý hráč se vydal do regionu **NĚM** a chce tu navštívit jednu z lokací. Musí se rozhodnout mezi Heidelbergem a Vídní, protože to jsou jediné karty lokací daného regionu, které má v ruce. Zvolí Heidelberg. Ten vyžaduje 2 denní disky 🕒, odstraní tedy ze svého kalendáře první dva disky zleva a položí je na herní plán do regionu **NĚM**, kde stojí jeho figurka. Poté provede efekt lokace Heidelberg. Bonus konkrétního dne nemůže využít, protože kartu Heidelberg položil na svůj kalendář na pole čtvrtek, nikoli úterý.



B. Psaní blogu: Spotřebujte 1 📄, odhodte 3 🗑️ z ruky a vezměte si 4 💰.

C. Odpočinek: Spotřebujte 1 📄, odhodte 3 🗑️ z ruky a vezměte si 2 ⚡.

D. Plánování: Spotřebujte 1 📄 a doberte si 3 🗑️.

Denní disky spotřebované aktivitami B až D rovněž pokládejte do regionu, kde stojí vaše figurka, ale žádnou kartu příslušného regionu nehrajte (ani ji nemusíte mít).

Smíte-li zvýšit svůj příjem 📈, posuňte žeton či figurku příslušného zdroje na své liště příjmů o 1 políčko doprava a vyberte si jeden ze dvou bonusů uvedených mezi oběma políčky. Je-li ukazatel zdroje už na políčku 4, dál se neposune, ale vy získáte namísto toho 2 ⭐. Symbol ? znamená, že můžete o 1 zvýšit příjem 1 zdroje libovolného druhu.

Příklad: Zvýšení příjmů

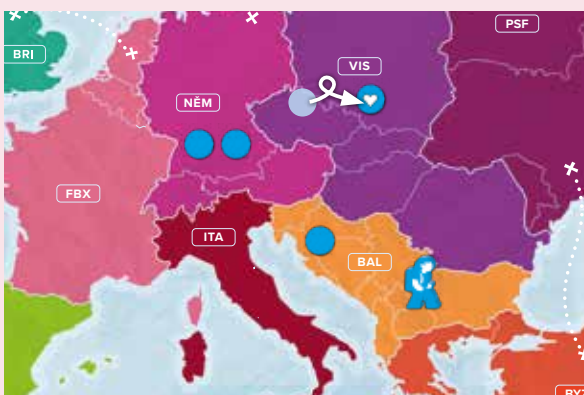
Modrý si má zvýšit příjem energie ⚡, posune žeton energie o 1 políčko doprava (z 0 na 1) a zvolí si, zda si k tomu navíc vezme 1 💰, nebo dobere 1 🗑️. Později ve fázi 5. Příjmy tohoto a každého dalšího týdne vždy dostane 1 ⚡.



Dostanete-li místní tip, otočte jeden svůj denní disk na herním plánu v libovolném regionu stranou 🗑️ vzhůru.

Příklad: Místní tip

Modrý dostal místní tip. Otočí jeden svůj denní disk 🕒 v regionu **VIS** stranou 🗑️ vzhůru.



Smíte-li si vzít pohlednici , doberte si 3 vrchní z balíčku, 1 z nich si vezměte do ruky, zbylé dvě zasuňte zpět dospodu balíčku.

BERAT
Berat,
ALBÁNIE



5 ★

Musíte mít v ruce alespoň 3  téhož REG.

2 ★

Musíte mít v ruce alespoň 2  téhož REG.

Pokud splníte uvedené podmínky, dostanete na konci hry ★ za úkol na vyšší úrovni (uvedené nahoře), či nižší úrovni (uvedené dole).

2.3. Kroky navíc

Zvolte si až všechny 3 z následujících možností a v libovolném pořadí je vyhodnoťte. Smíte je provést jen v regionu, kde stojí vaše figurka.

A. Destička místních obyvatel

Zaplatte náklady uvedené na destičce (levá, tmavá část) a proved'te efekt (pravá, světlá část). Tuto akci smíte provést v každém tahu maximálně jednou.

Příklad: Destička místních obyvatel

Poté co modrý navštívil Heidelberg, využije destičku místních obyvatel v tomto regionu. Odhodí 1 figurku  místního obyvatele, za to si vezme 1  a dobere 1 .



B. Destičky životních snů

Zkontrolujte, zda splňujete podmínky destičky životního snu  v regionu, kde stojí vaše figurka. Pokud ano, vezměte si destičku s nejvyšším počtem ★ a položte ji před sebe na stůl. Hned získáte uvedený počet ★.

Tuto akci nemůžete provést, pokud:

- nesplňujete uvedené podmínky, NEBO
- destičku životního snu  tohoto regionu už máte, NEBO
- zde už žádná destička životního snu  neleží.

C. Destičky festivalů (pouze v So či Ne):

Zaplatte náklady destičky festivalu  ležící v regionu, kde stojí vaše figurka, a vezměte si ji. Od tohoto okamžiku můžete využívat její efekt a navíc získáte 2 ★. Pokud vedle herního plánu leží nějaká další destička festivalu  tohoto regionu, přemístěte ji na herní plán.

Tuto akci nemůžete provést, pokud:

- Na svém kalendáři máte denní disky na polích pondělí–pátek probíhajícího týdne, NEBO
- destičku tohoto festivalu už máte.

Příklad: Festival

Modrý navštívil některou lokaci regionu ITA a spotřeboval při tom sobotní denní disk. Může navštívit karneval v Benátkách – zaplatí náklady uvedené na destičce festivalu (2  a 1 ) a destičku si vezme. Získá 2 ★ a do konce hry může využívat efekt uvedený na druhé straně destičky.



3. Vyhodnocení regionů 1. ★★☆☆ / 2. ★

Postupně jeden po druhém vyhodnoťte všech 10 regionů, jak je uvedeno níže. Při tom posunujte kufr po liště regionů dolů, abyste si udrželi přehled.

- Hráč, který má v daném regionu **nejvíce** svých denních disků stranou místní tip ♥ vzhůru, získá 2 ★, případně 3 ★, pokud v regionu leží bonusová hvězda.
- Hráč, který má v daném regionu **druhý nejvyšší** počet, získá 1 ★.

V případě shody přičtou dotčení hráči i své denní disky stranou den ○ vzhůru.

! To znamená, že jediný disk stranou místní tip ♥ vzhůru platí víc než libovolný počet disků stranou den ○ vzhůru.

Trvá-li shoda, dostanou všichni dotčení hráči plný počet bodů, ale v případě shody na 1. místě se neuděluje hvězdička za druhé místo.

Abyste získali hvězdičky ★, musíte mít v daném regionu alespoň 1 svůj disk ✂.

Ve hře dvou hráčů: Pozor, nezapomeňte započítávat i disky neutrální barvy ♥.

Vyhodnocení regionů

1 ♥ se počítá za víc než jakýkoli počet ○.

Žlutý: 2 ★

Černý: 1 ★

V regionu ITA leží bonusová hvězda, takže nejvyšší počet ♥ přináší 3 ★.

Šedý: 3 ★

Žlutý: 1 ★



Shoda v počtu ♥ je rozhodnuta ve prospěch hráče s vyšším počtem ○.

Modrý: 2 ★

Černý: 1 ★

V případě úplné shody získávají všichni hráči patřičný počet ★.

Modrý: 2 ★

Žlutý: 1 ★

Šedý: 1 ★

4. Nové festivaly (hrajete-li s nimi) ★

Pokud hrajete s destičkami festivalů, odhodte zbylé destičky na herním plánu, náhodně vylosujte nové dva regiony a položte do nich (i vedle herního plánu) příslušné destičky ★ stejně jako při přípravě hry.

5. Příjmy

Vezměte si 2 € plus všechny zdroje, na které máte nárok dle aktuálního stavu ukazatelů na vaší liště příjmů.

! Ve čtvrtém (posledním) týdnu hry odpadají následující fáze 6 a 7.

6. Odhození karet lokací – max. 7 v ruce

Odhodte všechny přebytečné karty lokací z ruky tak, aby vám jich nezbylo více než 7.

Pohlednice a karty vyložené na vašem kalendáři neodhazujte – ty se za karty v ruce nepovažují.

! Můžete odhodit i více karet lokací, abyste si ve fázi 1 následujícího kola mohli dobrat více karet. Během fáze 2. Průběh týdne se může stát, že budete mít v ruce více karet lokací než 7.

7. Změna začínajícího hráče

Držitel žetonu začínajícího hráče ho předá soupeři po levici.

Konec hry

Po ukončení fáze 5. Příjmy čtvrtého kola je hra u konce. Sečtěte všechny dosud získané ★:

- Za každou **pohlednici** získáte tolik ★, kolik udává její úkol na **nejvyšší** splněné úrovni (pochopitelně nemůžete získat z jedné pohlednice body za vyšší i nižší úroveň).
- Za každé 4 **zbylé zdroje** libovolných druhů (€ + ⚡ + 😊 + 👤) získáte po 1 ★.

Hráč, který celkem získal nejvíce ★, vítězí. V případě shody rozhoduje, kdo má více ♥ a ★ (počítáno dohromady).

Trvá-li stále shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

1. Dobrání karet lokací – do 7 karet v ruce

2. Týden – kroky 2.1, 2.2 a 2.3 pevně v tomto pořadí

2.1 Cesta

setrvání na místě



-1 ⚡ za REG



-4 €

2.2 Aktivita



návštěva lokace

1

psaní blogu

-3 → 4 €

1

odpočinek

-3 → 2 ⚡

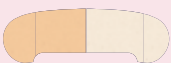
1

plánování

+3

2.3 Kroky navíc – každý max. jednou za tah v libovolném pořadí

destičky místních obyvatel



+

destičky životních snů



+

So

Ne

destičky festivalů



3. Vyhodnocení regionů



1. místo



2. místo

4. Nové festivaly (hrajete-li s nimi)



5. Příjmy



6. Odhození karet lokací max. 7 či méně

7. Změna začínajícího hráče



Přehled všech symbolů

- Denní disky na herním plánu (libovolnou stranou vzhůru)
- Získáváte místní tip v libov. regionu (otočte 1 svůj disk v něm srdíčkem vzhůru)
- Doberte si 3 pohlednice, z nich si 1 vezmete do ruky, zbylé 2 zasuňte dospodu balíčku
- Pole dne na vašem kalendáři
- Zvyšte svůj příjem libovolného druhu a získáváte 1 ze dvou možných bonusů
- Region



Metropole



Příroda



Historie



Gastronomie



Hradby, věže



Pláže



Umění a kultura



Náboženství a spiritualita



Zimní radovánky



Noční život

BAL Balkán bez Řecka a Turecka

BRI Velká Británie a okolí

BYZ Bývalá Byzanc (Turecko, Řecko, Kypr)

FBX Francie a Benelux

ITA Itálie a západní Středomoří

NĚM Německy mluvící země

PSF Postsovětské země a Finsko

PYR Pyrenejský poloostrov

SKA Skandinávie bez Finska

VIS Visegrádské země a Rumunsko

Tiráž

Autoři hry: Rodrigo Rego & Danilo Valente
Vývoj: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka
Grafický design: Christian Schupp
Sazba: atelier198
Česká verze: Karel Vlasák, MINDOK



© 2025 - 1 More Time Games OG
1moretimegames.com

Všechna práva vyhrazena.

Obrázky z databáze pixabay.com
byly upraveny za účelem jednotného vzhledu



Výhradní distributor
pro ČR a SR:



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