

Clans of Caledonia



Clans of Caledonia je strategická ekonomická hra odehrávající se ve Skotsku 19. století.

Během tohoto období prošlo Skotsko přeměnou, kdy dominantní zemědělství nahradil průmysl orientovaný zejména na obchod a vývoz. Následkem toho se zvýšila produkce potravin, která měla podpořit růst populace. Len byl postupně nahrazen levnou bavlnou z dovozu a vzrostl význam chovu ovcí. Když byla ke konci 19. století evropská produkce vína a brandy krutě zasažena zavlečenými mšičkami ze zámoří, koňak rychle nahradila právě skotská whisky. Odvětví zabývající se výrobou whisky raketově rostlo a skotský nápoj se rychle stal tím nejoblíbenějším v Evropě.

Ve hře *Clans of Caledonia* hráči představují zástupce skutečných historických klanů, které spolu soupeří na poli produkce, obchodu a vývozu nejen zemědělského zboží, ale zejména své slavné whisky.

Počet hráčů: 1–4

Doba hraní: 30 minut na hráče

Věk: 12 a více

Autor hry: Juma Al-JouJou

Ilustrace: Klemens Franz

Vydavatel: Karma Games

Česká verze hry: TLAMA games

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Tomáš Kořínek

Korektury: Marcel Ondrák

Grafická úprava: Michal Hubáček

www.tlamagames.com



Dřevěný materiál

Žetony surovin:



10× mléko



14× vlna



10× sýr



10× obilí



10× chléb



10× whisky



1× bavlna



1× tabák



1× cukrová třtina

Herní materiál klanů:



16× kráva*



16× pekárna*



16× obilné pole*



16× palírna*



32× pracovník*



4× ukazatel dosahu plavby*



4× ukazatel pořadí hráčů*

* ve 4 barvách hráčů



16× ovce*



16× mlékárna*



28× obchodník*



4× ukazatel osídlení*



4× ukazatel slávy*

Kartonový materiál



4 oboustranné mapové díly



1 deska obchodu



1 deska vývozu



4 destičky vývozu



9 startovních žetonů



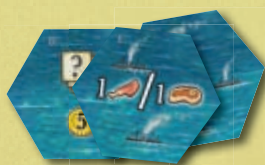
9 bodovacích destiček



12 destiček surovin



50 destiček vývozních kontraktů



9 destiček přístavních bonusů



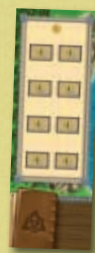
9 destiček klanů



4 žetony slávy



8 žetonů technologií



1 deska pro klan McDonaldů



16 žetonů přístavních bonusů*

Další materiál



6 průhledných ukazatelů ceny



2 kostky (pro sólo hru)



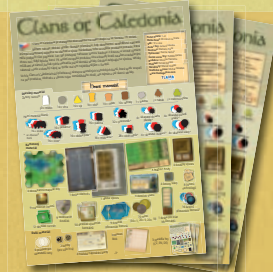
4 hráčské nápovědní karty

bodovací blok



-1-

3 pravidla hry (CZ, EN, DE)



První hra

První hra

Jestliže hrajete Clans of Caledonia poprvé, doporučujeme hrát podle zjednodušených pravidel, která jsou vysvětlena na straně 9.



Poznámka: Dřevěné žetony surovin a peníze nejsou omezené. Jestliže tento materiál dojde, můžete použít destičky surovin nebo jinou vhodnou náhradu.



Mapové díly

Herní plán sestává ze čtyř oboustranných mapových dílů, které jsou označeny jak písmenem (A–D), tak stranou (1–2). Celkem tedy lze sestavit 16 různých kombinací herního plánu. Každý mapový díl otočte náhodnou stranou vzhůru a herní plán složte tak, aby spolu pole s horami a písmenem sousedila v jeho středu. Písmena přitom musí následovat po sobě v abecedním pořadí po směru hodinových ručiček.



Destičky přístavních bonusů

Zamíchejte všechny destičky přístavních bonusů a náhodně vyberte čtyři. Položte každou destičku vedle továrny v rohu herního plánu. Umístění je dáno počtem hráčů. Ikona 1–2 hráčů znamená, že se ve hře 1 až 2 hráčů budou umisťovat destičky právě na tato místa. Ostatní symboly šipky označují místa pro umístění destiček ve hře 3 až 4 hráčů. Nepoužité destičky vraťte zpět do krabice.

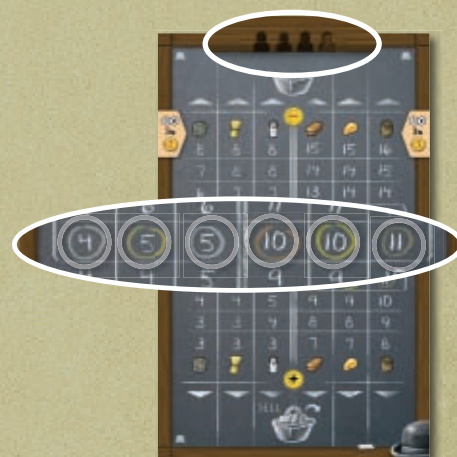
Deska obchodu

Otočte desku obchodu na stranu dle počtu hráčů a položte průhledné ukazatele ceny na zakroužkované hodnoty surovin. Umístěte šest druhů surovin (*vlna*, *mléko*, *obilí*, *chléb*, *sýr* a *whisky*) a jejich destičky pod desku obchodu do jednotlivých hromádek.



Deska vývozu

Otočte desku vývozu na stranu dle počtu hráčů a umístěte ji vedle herního plánu. Poté zamíchejte bodovací destičky a náhodně pět z nich umístěte do výřezů na okraji herního plánu. Zamíchejte destičky vývozních zakázek a vytvořte z nich dobírací hromádku lícem dolů. Z hromádky vyložte po jedné destičce na každé políčko na desce vývozu (ve hře jednoho a tří hráčů zůstane vždy jedno políčko neobsazené). Položte ukazatel slávy a dřevěné žetony dovozočných surovin (*bavlny*, *tabáku* a *cukrové třtiny*) vedle herního plánu. Na straně desky vývozu pro 1 až 2 hráče jsou ikony kostky, které se týkají pouze sólo hry (viz strana 8 těchto pravidel).



Přehled hry

Hra probíhá během **pěti kol**. Každé kolo sestává z následujících **čtyř fází**:

Fáze 1: Příprava nového kola (*tuto fázi v prvním kole hry přeskočte*) – Otočte lícem dolů bodovací destičku předchozího kola, doplňte destičky vývozních zakázek na prázdná místa na desce vývozu a vezměte si zpět své obchodníky.

Fáze 2: Akce – Hráči vykonávají akce do té doby, než všichni pasují.

Fáze 3: Produkce – Jednotky na herním plánu produkují suroviny a peníze.

Fáze 4: Bodování – Hráči obdrží body slávy dle bodovací destičky pro dané kolo.

Na konci pátého kola se provede poslední bodování a hráč s nejvíce vítěznými body (VB) se stane vítězem.

Fáze 1: Příprava nového kola

Otočte lícem dolů bodovací destičku předchozího kola. Je-li třeba, doplňte destičky vývozních zakázek na prázdná místa na desce vývozu (*dle počtu hráčů*). Hráči si vezmou zpět své obchodníky a položí je vedle své hráčské desky.

Fáze 2: Akce

Během této fáze každý hráč ve svém tahu provede právě jednu akci. Akce jsou prováděny dle pořadí hráčů pro dané kolo. Fáze akcí končí ve chvíli, kdy všichni hráči pasovali. K dispozici je celkem osm akcí, které (*vyjma pasování*) lze provést i vícekrát během jednoho kola.

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. Obchod | 5. Vylepšení technologií |
| 2. Získání vývozní zakázky | 6. Najmutí obchodníka |
| 3. Rozšiřování | 7. Splnění vývozní zakázky |
| 4. Vylepšení dosahu plavby | 8. Pasování |

1. Obchod

Pro tuto akci mohou být využiti obchodníci, které máte ve své zásobě (*ne na hráčské desce*). Můžete je umístit na desku obchodu k prodeji či nákupu surovin. Do oblasti nákupu či prodeje (*označené šipkou nahoru nebo dolů*) jedné konkrétní suroviny umístíte tolik obchodníků, kolik si přejete nakoupit nebo prodat surovin. Tito obchodníci zůstávají na desce obchodu až do další fáze přípravy nového kola. Poté hráč zaplatí nebo obdrží takové množství peněz, jaká je aktuální hodnota konkrétní suroviny, násobená počtem nakupované nebo prodávané suroviny. Takto získaná nebo prodaná surovina se vezme ze, respektive odevzdá do všeobecné zásoby. Nakonec se upraví současná cena suroviny posunutím průhledného ukazatele na stupnici buď nahoru (*v případě nákupu*), nebo dolů (*v případě prodeje*) o tolik políček, kolik kusů suroviny bylo předmětem transakce.

Hráči mohou během této akce prodávat nebo nakupovat pouze jeden druh suroviny. Kdyby chtěli obchodovat s více druhy surovin, je nutno provést tuto akci vícekrát.

U jednoho druhu suroviny není dovoleno, aby měl hráč své obchodníky zároveň v sekci nákupu i prodeje. Takto se obchod ve Skotsku v 19. století neprovozoval!

Příklad: Hráč chce nakoupit dvě whisky za současnou cenu 10 liber. Umístí dva své obchodníky do oblasti sloupce whisky označené šipkou nahoru, zaplatí 20 liber, vezme dva sudy whisky ze společné zásoby a položí je do své zásoby. Průhledný ukazatel ceny whisky se posune o dvě políčka nahoru.



2. Získání vývozní zakázky

Hráč zaplatí cenu dle právě probíhajícího kola, vezme si jakoukoli destičku vývozní zakázky z desky vývozu a položí ji na svoji destičku vývozu. Cena, kterou je třeba zaplatit, je určena současným kolem a je vyobrazena vedle bodovacích destiček na desce vývozu. V prvním kole hráči za destičku vývozní zakázky nemusí platit, naopak obdrží 5 liber.

Na své destičce vývozu můžete mít pouze jednu nesplněnou vývozní zakázku (*kromě klanu Buchananů*). Hráč musí nejdříve splnit vývozní zakázku, aby si mohl vztít další z nabídky. Zbavit se nesplněných vývozních zakázek není možné.



3. Rozšiřování

Hráč umístí jednu produkční jednotku (*ovci, krávu, mlékárnu, pekárnu, obilné pole, palírnu, dřevorubce, nebo horníka*) z nejvyššího obsazeného políčka na své desce na jakékoli prázdné pole herního plánu, které **sousedí s jinou vlastní jednotkou nebo je v dosahu její plavby**. Je třeba zaplatit cenu za umístěnou jednotku (*mince s červenou hodnotou nad konkrétním sloupcem na hráčské desce*) plus cenu za pole, na které je jednotka umisťována (*mince s červenou hodnotou v rozmezí 1 až 6 liber*).



Sousedící: Přilehlé pole, které není oddělené řekou.

V dosahu plavby: Pole, kterého lze dosáhnout dle aktuální hodnoty na stupnici plavby. (Viz bod 4)

Krajinné omezení: Každý typ krajiny umožňuje umístění jen určitých jednotek.

Louky: ovce, krávy, mlékárny, pekárny, obilná pole, palírny

Les: dřevorubci

Hory: horníci

Jestliže se na poli nachází více typů krajiny, lze na něj umístit kteroukoli odpovídající jednotku. Na pole na obrázku vpravo lze umístit jakoukoli jednotku, protože se zde nachází všechny tři typy krajiny. Také platí, že pokud hráč již umístit všechny své dřevorubce, nemůže se rozšiřovat na pole, která obsahují jen les, stejně tak se nemůže rozšiřovat na pole obsahující pouze hory, jestliže již umístit všechny své horníky.



Bonus za sousedící pole jiného hráče

Jestliže se hráč rozšíří na pole, které sousedí s obsazeným polem jiného hráče (a mezi těmito dvěma poli neprochází řeka), může okamžitě provést dodatečnou akci Obchod a nakoupit ze společné zásoby druh suroviny, který je produkován jednotkou na tomto sousedícím poli. Nelze **nakoupit více než tři kusy stejné suroviny za tah** (čtyři kusy ve hře 2 hráčů). Cena **základní suroviny** (vlna, obilí, mléko) je **snížena o 2 libry**. Cena **vyráběné suroviny** (chléb, sýr, whisky) je **snížena o 3 libry**. Hráč provede obchod a konečnou úpravu ceny suroviny tak, jak je uvedeno v popisu akce Obchod (viz strana 4). Aby hráč mohl tuto dodatečnou akci Obchod provést, musí mít dostatek volných obchodníků, které při ní umístí na desku obchodu jako při běžné akci Obchod.



Jestliže se hráč rozšíří na pole, které sousedí s více poli obsazenými jednotkami jiných hráčů, lze tento bonus využít pro každý takový druh suroviny. Nelze nakoupit více než tři jednotky stejné suroviny za tah (čtyři jednotky ve hře 2 hráčů), i když se hráč rozšíří na pole sousedící s více jednotkami stejného druhu.

Bonus za přilehlé pole protihráče musí být využit okamžitě, jinak propadne.

Příklad: Jestliže se hráč rozšíří na pole sousedící s palírnou jiného hráče, může nakoupit whisky. Je-li aktuální cena whisky 10 liber, mohl by nakoupit až tři whisky (čtyři ve hře 2 hráčů) ze společné zásoby za cenu 7 liber za kus. Zároveň by musel umístit odpovídající počet obchodníků na desku obchodu do oblasti sloupce whisky označené šipkou nahoru. Jestliže by se na dalším sousedícím poli nacházela mlékárna jiného hráče, mohl by se slevou nakoupit také až tři kusy sýra (čtyři ve hře 2 hráčů), pokud by měl dostatečný počet obchodníků.

Bonus za umístění

Jestliže hráč umístí svoji čtvrtou budovu jednoho typu na herní plán (mlékárnu, pekárnu, palírnu) a zároveň je jeho destička vývozu prázdná, může si okamžitě dobrat tři vývozní zakázky z dobírací hromádky, ponechat si jednu nebo žádnou a zbylé zakázky vrátit zpět dospod hromádky. Jestliže si hráč ponechá vývozní zakázku, **musí zaplatit** stejnou cenu, jako by prováděl akci Získání vývozní zakázky. Tento bonus je stále součástí akce Rozšiřování.



4. Vylepšení dosahu plavby

Hráč zaplatí 4 libry a posune svůj ukazatel plavby o jedno políčko doprava na stupnici dosahu plavby, čímž zvýší svůj dosah. Toto hráči umožní rozšiřovat se přes řeky a jezera. Bez ohledu na to, jaká je hráčova úroveň dosahu plavby, nikdy nesmí přeskočit (vynechat) pevninské pole, toto platí i pro políčka podél řeky.



Úrovně dosahu plavby: **Žádná plavba:** Nelze se rozšiřovat přes jakýkoliv typ vody.

1 Překonání řeky: Lze se rozšiřovat přes řeku na přilehlé pole.

1 1 jezero: Navíc k překonání řeky se lze rozšiřovat přes jedno pole s jezerem.

2 2 jezera: Navíc k překonání řeky se lze rozšiřovat přes dvě pole s jezerem atd.

Příklad: Červený hráč: bez vylepšeného dosahu plavby se může rozšířit pouze na pole označená číslicí 1, s vylepšením „překonání řeky“ se červený může také rozšířit na pole označená číslicí 2, s vylepšením „1 jezero“ se také může rozšířit na pole označené číslicí 3. Červený se bez ohledu na úroveň dosahu plavby nemůže rozšířit na pole označená červeným X, protože při překonání řeky se lze rozšířit pouze na přilehlá pole. Hráč se nemůže rozšířit tak, že přeskočí některá pevninská pole, ani když se dotýkají řeky.

Pole označené * sousedí s mlékárnou modrého hráče a uplatnil by se na něm tedy bonus za sousedící pole protihráče. Horní pole označené číslicí 2 sice je k mlékárně přilehlé, ale jelikož se mezi nimi nachází řeka, pole spolu nesousedí a bonus uplatnit nelze.



5. Vylepšení technologií

Hráči mohou zvýšit příjem ze svých pracovníků (*dřevorubců a horníků*) vylepšením jejich výbavy. Vylepšení pracovníci vám každé kolo přidávají ve fázi Produkce o 2 libry více. Pro vylepšení technologie jednotlivých pracovníků je třeba zaplatit 10 liber a otočit konkrétní destičku technologie na druhou stranu. Jestliže hráč obdrží bonusové vylepšení (viz *Okamžité odměny za splnění vývozní zakázky*) a vybere si vylepšení technologie, zaplatí za toto vylepšení jen 5 liber místo 10 liber.



6. Najmutí obchodníka

Hráči začínají se dvěma obchodníky ve své zásobě. K najmutí nového obchodníka je třeba zaplatit 4 libry, vzít si nového obchodníka z hráčské desky a přidat si ho do své zásoby. Od této chvíle lze tohoto obchodníka použít k budoucím akcím Obchod.



7. Splnění vývozní zakázky

Ke splnění vývozní zakázky na hráčově destičce vývozu je třeba odevzdat suroviny, které jsou vyobrazené v levé části vývozní zakázky. Poté hráč obdrží odměnu vyobrazenou v pravé části této zakázky. Odměnou může být dovozová surovina, jako bavlna, chmel, tabák a cukrová třtina, nebo další okamžité odměny. Jestliže hráč splní zakázku s dovozovou surovinou bavlna, tabák nebo cukrová třtina, okamžitě posune odpovídající žeton dovozové suroviny na stupnici na desce vývozu o počet políček odpovídající číslu u dovozové suroviny na splněné zakázce. Jestliže hráč při posunu žetonu dovozové suroviny skončí nebo překročí označené políčko (viz *obrázek vpravo*), okamžitě získá 1 libru (*jestliže hráč zapomene posunout žeton dovozové suroviny ve chvíli, kdy zakázku splní, později tento bonus neobdrží*). Jakmile hráč splní vývozní zakázku, tuto zakázku umístí lícem nahoru vedle své destičky vývozu, na kterou je opět možno položit novou destičku vývozní zakázky.



Vývozní zakázky nikdy nevyžadují obilí nebo mléko, ale mohou vyžadovat jakoukoli kombinaci jiných surovin.

Vývozní zakázky, které vyžadují maso (*hovězí*  nebo *skopové* ), mohou být splněny pouze tak, že hráč porazí krávu nebo ovci, tj. odstraní konkrétní zvíře z herního plánu a umístí jej zpět na svoji hráčskou desku. Toto sníží hráčovu produkci mléka nebo vlny a zároveň uvolní konkrétní pole herního plánu pro akci Rozšiřování kteréhokoli hráče dle platných pravidel. Poražení zvířete je dovoleno pouze pro splnění vývozní zakázky a nevyžaduje zvláštní akci.



Okamžité odměny za splnění vývozní zakázky

K dispozici jsou tři okamžité odměny, které může hráč získat, a to v jakémkoli pořadí:

-  Peníze, které hráč okamžitě získá ze společné zásoby.
-  Volné pole, které hráči umožní provést akci Rozšiřování bez placení za pole, na které se bude rozšiřovat. Hráč ale musí zaplatit cenu umísťované jednotky a platí zde všechna pravidla pro akci Rozšiřování, včetně bonusů za sousedící pole jiného hráče.
-  Bonusové vylepšení – proveďte jednu z těchto možností:
 - Vylepšení technologie za cenu 5 místo 10 liber.
 - Vylepšení dosahu plavby zdarma.
 - Najmutí obchodníka z hráčské desky zdarma, NEBO navrácení jednoho svého obchodníka z desky obchodu do své zásoby.

Jestliže hráč obdrží více bonusových vylepšení, může si vybrat stejný bonus vícekrát nebo bonusy různě kombinovat.



8. Pasování

Když ve svém tahu hráč nechce nebo nemůže provést žádnou akci, musí pasovat a přestat po zbytek kola provádět akce. Po pasování hráč přesune svůj ukazatel pořadí hráče na volnou pozici nejvíce vlevo na řádku pro příští kolo hry a okamžitě obdrží počet liber uvedený na této pozici (*toto platí i pro poslední kolo hry*). Pořadí, v jakém hráči pasovali, určuje pořadí hráčů pro následující kolo hry.

Volná akce: Použití destiček přístavních bonusů

Jestliže destička přístavního bonusu sousedí s kteroukoli hráčovou jednotkou nebo leží v dosahu plavby, může hráč tento bonus využít navíc k libovolné akci, kterou právě provádí, a to před nebo po hlavní akci. Hráč může tento bonus využít ihned nebo kdykoli později ve svém tahu, dokud alespoň 1 hráčova jednotka sousedí s destičkou bonusu nebo je v dosahu plavby. Jakmile hráč využije tento bonus, položí vedle destičky jeden žeton přístavních bonusů ve své barvě na znamení, že tuto destičku již využil. Každý hráč může každou destičku přístavního bonusu využít pouze jedenkrát za hru (*stejnou destičku přístavního bonusu může využít více hráčů*). Hráč může během svého tahu využít i více různých destiček přístavních bonusů zároveň (viz *Příloha str. 10*).

Příklad: Černý hráč pasuje jako první, obdrží 16 liber a v příštím kole hry bude první v pořadí hráčů.



Příklad: Černý hráč může využít destičku přístavního bonusu bez ohledu na dosah své plavby, protože jeho jednotka přímo sousedí s touto destičkou. Červený hráč může tuto destičku přístavního bonusu využít také, pokud je jeho dosah plavby „2 jezera“ a vyšší.

Fáze 3: Produkce

Během této fáze hráči obdrží příjem a jejich jednotky na herním plánu vyprodukují suroviny. Množství peněz a druh surovin, které hráči obdrží, je vyobrazeno na hráčské desce na prázdných místech, z kterých byly jednotky umístěny na herní plán a kde je nyní viditelná ikona příjmu . Fáze produkce se provádí v tomto pořadí:

- Každý umístěný pracovník poskytuje příjem (každé místo pracovníka pod prvním pracovníkem zobrazuje **celkový příjem**)
 - Každý dřevorubec poskytuje 4 libry (6 liber s vylepšením).  → + 4 libry (6 liber s vylepšením)
 - Každý horník poskytuje 6 liber (8 liber s vylepšením).  → + 6 liber (8 liber s vylepšením)
- Produkce základních surovin:
 - Každá ovce produkuje jednu vlnu.  → + 
 - Každá kráva produkuje jedno mléko.  → + 
 - Každé obilné pole produkuje dvě obilí.  → + 
- Produkce vyráběných surovin (volitelné):
 - Každá mlékárna může z jednoho mléka vyrobit jeden sýr.  → -  + 
 - Každá pekárna může z jednoho obilí vyrobit jeden chléb.  → -  + 
 - Každá palírna může vyrobit z jednoho obilí jednu whisky.  → -  + 

Základní surovina, která je použita na vyráběnou surovinu, může pocházet odkudkoli: z právě probíhající fáze produkce, z předchozí fáze produkce, z akce Obchod z předchozího kola apod.

Tip 1: Je vhodné, aby si hráči dříve získané suroviny a peníze ukládali pod svou hráčskou deskou a suroviny a peníze získané v této fázi produkce zase nad hráčskou desku. Lze tak lehce zkontrolovat, jestli hráči získali správný počet surovin.

Tip 2: Jakmile se hráči blíže seznámí s fází produkce a jejím průběhem, mohou ji pro urychlení hry provádět ihned po pasování.

Fáze 4: Bodování

Pokud se hráčům podařilo splnit požadavky vyobrazené v horní části bodovací destičky aktuálního kola, obdrží během této fáze body slávy uvedené v dolní části bodovací destičky. Získaná sláva se zaznamenává na stupnici slávy na desce vývozu posunutím hráčova ukazatele slávy. Po dokončení celého kola otočte bodovací destičku u desky vývozu lícem dolů. Jednotlivé bodovací destičky jsou vysvětleny v Příloze (str. 10).



Závěrečné bodování

Závěrečné bodování proběhne na konci páteho kola. Vítězné body (VB) každého hráče запиšte do přiloženého bodovacího bloku. Hráč s nejvíce VB je prohlášen nejlepším vůdcem klanů Kaledonie a vyhrává hru!



 **Sláva:** VB dle pozice na stupnici slávy.

 **Základní surovina:** 1 VB za každou základní surovinu v hráčově zásobě.

 **Vyráběné suroviny:** 2 VB za každou vyráběnou surovinu v hráčově zásobě.

 **Peníze:** 1 VB za každých 10 liber. Zbýlé peníze rozhodují případné shody celkového součtu VB.

 **Chmel:** 1 VB za každý chmel na splněných vývozních zakázkách hráče.

 **Bavlna, tabák a cukrová třtina:** 3, 4 nebo 5 VB dle jejich vzácnosti (surovina, které se dovezlo nejméně, je nejvzácnější a tedy nejhodnotnější). Dovozená surovina, jejíž žeton je na stupnici vývozu nejdále, byla hráči dovážena nejvíce a má hodnotu 3 VB. Druhá nejvíce dovážena surovina má hodnotu 4 VB a surovina, která byla dovážena nejméně, má hodnotu 5 VB. V případě shody počtu dovezeného zboží (a pozice žetonů), je nejvzácnější (a nejhodnotnější) bavlna, poté tabák a cukrová třtina. Hráči získají body za počet jednotlivých dovozových surovin na svých splněných destičkách vývozních zakázek vynásobený hodnotou dané suroviny.

Příklad: Tabák byl dovážen nejméně, bavlna nejvíce. Každý tabák má tedy hodnotu 5 VB, cukrová třtina 4 VB a bavlna 3 VB. Hráč, který dovezl 3 tabáky, 2 cukrové třtiny a 6 bavln, tedy získá $5 \times 3 = 15$ VB za tabák, $4 \times 2 = 8$ VB za cukrovou třtinu a $3 \times 6 = 18$ VB za bavlnu.

Bodování vývozu

Každý hráč sečte své splněné vývozní zakázky a získá za ně VB:

3–4 hráči: 12 VB pro hráče s nejvíce splněnými vývozními zakázkami, 6 VB pro hráče, s druhým nejvyšším počtem splněných vývozních zakázek.

2 hráči: 8 VB pro hráče s nejvíce splněnými vývozními zakázkami.

V případě shody rozdělte VB za sdílené pozice rovným dílem (zaokrouhleno dolů).



Příklad: Ve hře 3 hráčů je shoda mezi prvními dvěma hráči. Rozdělí si tedy rovnoměrně body za první dvě místa ($12 \text{ VB} + 6 \text{ VB} = 18 \text{ VB}$) a každý získá 9 VB. Třetí hráč nezíská žádné body. Ve hře 2 hráčů by v případě shody každý hráč získal 4 VB.

Bodování osad

Každý hráč sečte **počet svých osad** na herním plánu, které jsou **vzájemně v dosahu plavby**. Osada je skupina sousedících jednotek jednoho hráče, které nejsou odděleny řekou. Samostatná jednotka nesousedící s jinou jednotkou stejné barvy, je také osada. Pokud nejsou všechny vaše osady vzájemně v dosahu plavby, spočítejte pouze největší skupinu osad ve vzájemném dosahu.

3–4 hráči: Hráč s nejvíce osadami ve vzájemném dosahu plavby získá 18 VB, druhý hráč 12 VB, třetí hráč 6 VB.

2 hráči: Hráč s nejvíce osadami ve vzájemném dosahu plavby získá 12 VB, druhý hráč nezíská žádné body.

V případě shody platí stejný postup jako při bodování vývozu.

Toto bodování neovlivní velikost vašich osad ani počet obsazených polí. Jde pouze o počet osad.



Příklad: Dosah plavby červeného hráče je „1 jezero“, a tak má v tomto příkladu hry 3 osady ve vzájemném dosahu plavby.

Černý hráč s dosahem plavby „2 jezera“ má ve vzájemném dosahu 5 osad.

Tři zakroužkované červené jednotky tvoří jednu osadu, protože spolu sousedí. Ostatní červené jednotky tvoří samostatné osady. Dvě jednotky v horní části plánu tvoří dvě osady, protože jsou odděleny řekou. Červený má na plánu tedy celkem 4 osady. Osada v levém dolním rohu je od osady se třemi jednotkami vzdálena dvě pole jezera, a tak leží mimo dosah plavby. S dosahem plavby „1 jezero“ nicméně červený může překročit 1 pole jezera a propojit dvě samostatné jednotky s osadou o třech jednotkách. Ve vzájemném dosahu tedy leží tři ze čtyř osad červeného hráče a pouze tyto osady se budou bodovat.

Doporučení: Porážkou zvířete můžete vylepšit nebo zhoršit závěrečné bodování osídlení. Lze takto vytvořit více menších samostatných osad (rozdělením jedné velké na více menších) nebo naopak způsobit, že některé osady nebudou ve vzájemném dosahu plavby.



Poznámka: Od čtvrtého nebo pátého kola můžete pomocí ukazatelů osídlení na stupnici desky vývozu volitelně sledovat počet osad jednotlivých hráčů, které leží ve vzájemném dosahu.



Hra 2 hráčů

Ve hře dvou hráčů hrajete na menším herním plánu. Stínovaná pole na okraji plánu, navíc označena mlhou, se ve hře dvou hráčů nepoužívají a nelze se na ně rozšířit. Hranici aktivního herního plánu tvoří pole bez stínů dotýkající se stínovaných polí s mlhou. Toto je důležité pro bodovací žeton č. 5 a klan Fergussonů. Všechna pole s jezerem jsou součástí aktivního hracího plánu.



Sólo hra

V této variantě se snažíte dosáhnout co největšího skóre. Hrajete na stejném hracím plánu jako ve hře 2 hráčů. Použijte pracovníky jiné barvy, kteří budou představovat neutrálního hráče, a položte je na všechna pole herního plánu s hodnotou 1 libry. Tato pole budou po celou hru blokována. V sólo hře nelze získat bonus za **sousedící pole jiného hráče**.

Než začnete hru, náhodně zvolte a položte pět destiček vývozních zakázek na desku vývozu.

Pokaždé když pasujete, získáte 16 liber.

Ďalší fáze: Obchod

Během fáze přípravy nového kola na začátku 2. až 5. kola hry se poté, co si vezmete zpět své obchodníky, změní cena tří náhodných druhů surovin. Hoďte kostkou surovin a kostkou ceny. Výsledky hodu ukáží, u kterého druhu suroviny se změní cena a o kolik. Hoďte kostkou surovin znovu, jestliže se v této fázi již cena daného druhu suroviny změnila.

Zkontrolujte, jestli je cena konkrétní suroviny pod (*nízké ceny*) nebo nad (*vysoké ceny*) ohraničenou oblastí. Ohraničená oblast označuje průměrnou cenu. Nad tímto ohraničením jsou ceny vysoké, pod ním jsou ceny nízké.

Jestliže jsou ceny vysoké nebo nízké, ignorujte na kostce znaménka +/-.

Jestliže je cena nízká, cena suroviny vzroste o hodnotu na kostce.

Jestliže je cena vysoká, cena suroviny klesne o hodnotu na kostce.

Jestliže je cena průměrná, cena je změněna dle hodnoty kostky včetně znaménka +/- . -3 způsobí pokles ceny suroviny o 3 libry, +1 cenu suroviny zvýší o 1 apod.

Kostky obchodu



Kostka surovin: vlna, obilí, mléko, chléb, sýr, whisky



Kostka ceny -3, -2, -1, +1, +2, +3



Příklad: Jestliže je současná cena nízká a na kostce padne -3 nebo +3, cena suroviny vzroste o tři.

Doplnění Vývozních zakázek

Doplňte všechna volná místa na desce vývozu novými destičkami vývozních zakázek z dobírací hromádky. Hodnota na poslední hozené kostce ceny ukazuje, který ze šesti vývozních zakázek bude odstraněn. Průsečík hodnoty kostky a znaménka +/- je místo, odkud bude odstraněna vývozní zakázka. Každá fáze akcí začíná s pěti destičkami vývozních zakázek na desce vývozu.

Bodování vývozu:

Splněné vývozní zakázky: 7 a více → 12 VB

Splněné vývozní zakázky: 6 → 8 VB

Splněné vývozní zakázky: 5 → 4 VB

Bodování osídlení:

14 a více osad ve vzájemném dosahu → 18 VB

11–13 osad ve vzájemném dosahu → 12 VB

8–10 osad ve vzájemném dosahu → 6 VB

Celkový výsledek:

0–115 VB: Nováček

116–130 VB: Zelenáč

131–145 VB: Průměr

146–160 VB: Expert

161 a více VB: Génus!

Varianty

Tyto varianty můžete v každé partii libovolně kombinovat.

Zjednodušení

Následující varianty jsou vhodné pro vaši první hru.

Pevná hodnota dovozových surovin na konci hry

Jestliže si hráči nepřejí ani nejmenší podíl náhody ve hře, mohou použít tuto variantu. Bez ohledu na to, kolik se doveze bavlny, tabáku nebo cukrové třtiny, má na konci hry každá dovozová surovina hodnotu 4 VB. Během této varianty tedy není potřeba sledovat dovozové suroviny na desce vývozu.

Hra bez bodovacích destiček a/nebo destiček přístavních bonusů

Hráči si mohou zjednodušit hru nepoužitím bodovacích destiček a/nebo destiček přístavních bonusů.

Menší herní plán

Jestliže se hráči dohodnou, že ve hře použijí menší herní plán, mohou během přípravy hry 2–3 hráčů pomocí čtyř destiček přístavních bonusů otočených lícem dolů překrýt kterákoli čtyři pole herního plánu, nejlépe jedno pole na každém mapovém dílu (*herní plán je ve hře 4 hráčů již dostatečně „malý“*). Překrytá políčka nelze využít pro akci Rozšiřování.

Hra bez klanů

Jestliže hráči dávají přednost rovnoměrnějším podmínkám na začátku hry, nemusí ve hře používat destičky klanů.

Kromě peněz a surovin získaných ze startovních žetonů získají jednotliví hráči do začátku hry ještě následující: první hráč: 0 liber, druhý hráč 2 libry, třetí hráč 4 libry a čtvrtý hráč 6 liber.

Aukce destiček klanů

(doporučeno pouze pro velmi zkušené vůdce klanů)

Jestliže jsou hráči velmi soutěživí, mohou na začátku hry provést aukci destiček klanů. Aukce probíhá takto:

Náhodně zvolte tolik destiček klanů, kolik je ve hře hráčů, a ke každé destičce klanu přiřadte náhodně jeden startovní žeton. Náhodně vyberte jednoho hráče, který může nabídnout jakékoli množství VB (*i 0*), aby si mohl vybrat jeden z klanů jako první. Hráč po jeho levici poté může přehodit původní nabídku (*až do maximální možné nabídky 30 VB*), a takto pokračujte od hráče ke hráči, až nikdo nechce přehodit poslední nabídku. Jestliže se hráč již nechce účastnit tohoto kola aukce, pasuje a po zbytek kola aukce nehraje. Hráč, který nabídl nejvíce VB, zapíše svoji nabídku VB jako negativní hodnotu do bodovacího bloku, přesune svůj ukazatel pořadí hráčů na první místo na desce vývozu a vezme si vybranou destičku klanu spolu se žetonem startovních bonusů. Poté pokračuje aukce hráčem po levici prvního hráče stejným způsobem, až se vybere druhá destička klanu atd. Poslední hráč neztrácí v aukci žádné vítězné body, vezme si zbývající destičku klanu spolu s posledním startovním žetonem a v prvním kole hry bude na tahu jako poslední.



Příklad: hodnota -3 na kostce označuje místo vlevo dole.



TVŮRCI

Autor hry: Juma Al-JouJou

Vydavatelství: Karma Games

Ilustrace: Klemens Franz | atelier198

Sazba: Andrea Kattinig | atelier198 | Dan Cunningham

Karma Games

Manfred-von-Richthofen-Strasse 13, Berlín, Německo

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Tomáš Kořínek

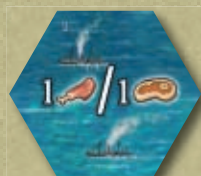
Korektury: Marcel Ondrák

Grafická úprava: Michal Hubáček

TLAMA
games

KARMA
GAMES

Odstičky přístavních bonusů



Využijte tento bonus ve chvíli, kdy plníte vývozní zakázku vyžadující maso. Pro splnění této zakázky můžete porazit o jedno zvíře méně.



Odevzdejte jednu základní surovinu dle své volby a získáte jakékoli tři základní suroviny dle své volby (*i tu, kterou jste odhodili*).



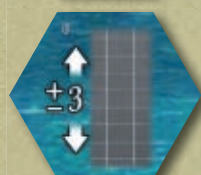
Odevzdejte jednu vyráběnou surovinu dle své volby a získáte jakékoli dvě vyráběné suroviny dle své volby (*i ty, které jste odhodili*).



Získejte jedno bonusové vylepšení (viz strana 6) a 3 body slávy.



Získejte 10 liber.



Upravte cenu jednoho druhu suroviny až o tři kroky na desce obchodu předtím, než s touto surovinou budete obchodovat.



Vezměte dvě jednotky (*kromě obilného pole*) ze své hráčské desky a vyměňte je za jiné dvě vaše jednotky na herním plánu. Neplatí žádné poplatky. Dvě nové jednotky musí být jiné než jednotky, které z plánu stahujete. Typ terénu musí souhlasit s typem jednotky, která je na něj umísťována. Platí základní pravidla pro umístění jednotek a typ terénu. Je možné získat bonus za umístění. Nelze získat bonus za sousedící pole protihráče.



Získejte 5 liber. Jestliže je vaše destička vývozu prázdná, můžete získat bonus za umístění (*a zaplatit danou cenu, jestliže se rozhodnete vzít si destičku/y vývozních zakázek, viz str. 5*).



Zaplatte 3 libry, položte na tuto destičku jeden svůj žeton přístavních bonusů a poté využijte jednu z ostatních tří destiček přístavních bonusů. Díky této destičce tak můžete jeden z ostatních přístavních bonusů využít dvakrát.

Bodovací destičky



Získejte 1 bod slávy za každou základní surovinu ve vaší zásobě.



Získejte 3 body slávy za každé dvě vyráběné suroviny ve vaší zásobě.



Získejte 1 bod slávy za každou vaši ovci, krávu, mlékárnu, pekárnu a palírnu na herním plánu a 2 body slávy za každé obilné pole na herním plánu.



Získejte 2 body slávy za každého vašeho pracovníka umístěného na herním plánu (*včetně rybáře, jestliže hraje za klan MacDonaldů*).



Získejte 3 body slávy za každé dvě vaše jednotky na krajních polích herního plánu. Ve hře 1–2 hráčů nejsou stínovaná pole (*s mlhou*) součástí herního plánu. Za krajní se tedy počítají všechna pole, která se dotýkají stínovaných polí.



Získejte 1 bod slávy za každý kus bavlny, tabáku a cukrové třtiny na vašich splněných destičkách vývozních zakázek.



Získejte 2 body slávy za každé maso na vašich splněných destičkách vývozních zakázek.



Získejte 1 bod slávy za každé vaše vylepšení (*vylepšení technologie, vylepšení plavby a namutí obchodníka*). Jednoduše sečtěte každé vaše volné políčko nalevo od ukazatele plavby, každé volné políčko obchodníka a každý vylepšený (*otočený*) žeton technologie. Také získáte body slávy za vylepšení, která jste získali díky některým klanům na začátku hry.



Získejte 2 body slávy za každé vámi obsazené pole na herním plánu s hodnotou 5 nebo 6 liber.



Klan Buchananů

Několik členů tohoto klanu se v tehdejší Glasgow stalo bohatými „tabákovými magnáty“. Většina jimi dovezeného tabáku z Ameriky se ihned posílala do kontinentální Evropy. Buchanan Street je dnes jednou z hlavních nákupních tříd v Glasgow a byla pojmenována po bohatém majiteli tabákového impéria, Andrew Buchananovi, který vlastnil pozemky, na nichž se dnes tato třída nachází.

Vlastníte jednu dodatečnou destičku vývozu, takže v jednom tahu můžete získat až dvě vývozní zakázky. Jestliže získáte pouze jednu vývozní zakázku, zaplatíte běžnou cenu zakázky pro dané kolo. Jestliže ale v jednom tahu získáte dvě vývozní zakázky (jedno jakým způsobem), zaplatíte jen jednou, ne dvakrát. Jestliže získáte **bonus za umístění**, vezmete si **šest vývozních zakázek místo tří** a můžete si nechat 0–2 vývozní zakázky (toto platí také pro žeton přístavního bonusu č. 8). **Můžete splnit až dvě vývozní zakázky za tah.**

První kolo: Jestliže získáte dvě vývozní zakázky v jednom tahu, bonus +5 liber získáte jen jednou. Avšak v každém tahu prvního kola, kdy získáte vývozní zakázku, obdržíte bonusových 5 liber. V jednom tahu tedy můžete získat vývozní zakázku s bonusem 5 liber a poté v dalším tahu získat další zakázku opět s bonusem 5 liber, a to i v případě, že jste první zakázku dosud nesplnili.

Strategie: Jelikož je pro vás získání dvou vývozních zakázek během jednoho tahu mnohem levnější v pozdějších kolech hry, je vhodné zaměřit se na menší zakázky a co nejvíce jich splnit v posledních dvou kolech partie.

Příklad: Jestliže získáte dvě vývozní zakázky během jednoho tahu v pátém kole, zaplatíte místo 30 liber jen 15 liber.



Klan Campbellů

Colen Campbell byl průkopnický skotský architekt, který o architektuře také hodně psal. Je považován za zakladatele georgiánského architektonického stylu.

Čím více postavíte budov na zpracování základních surovin (mlékárna, pekárna, palírna), tím levnější je stavba dalších. První budova daného typu je o 3 libry levnější, druhá a třetí daného typu o 4 libry levnější a pátá o 5 liber levnější. Takže je dobré zaměřit se na produkci vyráběných surovin.

Strategie: Zaměřte se na produkci vyráběných surovin, po kterých je na vývozních zakázkách vysoká poptávka.

Příklad: Jestliže postavíte tři pekárny a jednu palírnu, první pekárna bude stát $8 - 3 = 5$ liber, druhá a třetí pekárna bude stát $8 - 4 = 4$ libry. Palírna je o tři libry levnější, čili její cena je $10 - 3 = 7$ liber.



Klan Cunninghamů

Cunninghame se nachází v severní části regionu Ayrshire, jedné z nejurodnějších oblastí Skotska, kde byl odnepaměti velmi důležitým odvětvím chov dobytka. „Cuinneag“ v gaelštině znamená vědro mléka a „ham“ je staroanglický výraz pro vesnici.

Z mléka vyrábíte máslo. Na konci fáze produkce můžete odevzdat zpět do všeobecné zásoby jakékoli množství žetonů mléka ze své zásoby (obchodníci nejsou potřeba) a za každý ode-

vzdaný žeton získáte 8 liber. Neupravujte cenu mléka na desce obchodu.

Strategie: Produkujte co nejvíce mléka a nakupujte mléko, když je jeho cena nízká. Nestavte ale mlékárny, neboť pro výrobu sýra spotřebovávají vaše drahocenné mléko.



Klan Fergusonů

Klan Fergusonů byl poněkud neobvykle rozptýlen po celém Skotsku. Je doloženo, že žili od Ross-shire daleko na severu až po Dumfriesshire na jihu země.

Umístění prvních pracovníků: Hru začínáte se třemi pracovníky (musíte zaplatit obvyklou cenu za jejich umístění) a s dosahem plavby „2 jezera“ při hře 3–4 hráčů (neplatíte za ni) nebo dosahem plavby „1 jezero“ při hře 1–2 hráčů (také zdarma).

Svého třetího pracovníka umístíte poté, až všichni ostatní hráči umístí své dva pracovníky. Všechny své pracovníky musíte umístit na okrajová pole herního plánu, tito pracovníci spolu ovšem nemusí sousedit. Stále musíte zaplatit cenu za pracovníky a cenu za pole.

Strategie: Využijte svůj dosah plavby a destičky přístavních bonusů!

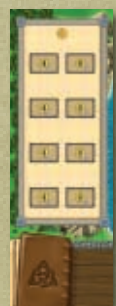


Klan MacDonaldů

Klan MacDonaldů pochází ze severní oblasti Highlands a je jedním z největších skotských klanů. Jejich územím byly Vnitřní Hebridy, souostroví v západní části Skotska. Jejich mottem je: „per mare per terras“ („na moři i na zemi“). Vůdce klanu nesl titul „Pán Ostrovů“.

Vaše menší klanová destička je určena pro výběr klanů během přípravy hry, větší

klanovou destičku položte na oblast pracovníků na hráčské desce. Vaše oblast technologií zůstává prázdná, protože nemůžete provést akci vylepšení technologií.



Klan MacDonaldů (pokračování): Máte tři zvláštní schopnosti:

- 1) Všechny své pracovníky můžete použít jako dřevorubce, horníky nebo **rybáře** (i při prvním umístění během přípravy hry). Všichni pracovníci stojí 6 liber a každý poskytuje příjem 4 libry. Rybáři mohou být umístěni nebo přemístěni na prázdná pole jezera a na bonusové destičky přístavů (i ve hře 1–2 hráčů). Za umístění na jezera se neplatí cena za pole. Dva rybáři spolu nesmí nikdy sousedit (rychle by vyčerpali zdroj obživy).
- 2) Jednou za tah můžete přemístit jednoho rybáře na sousední pole jezera **pomocí veslování**, ale pouze před hlavní akcí.
- 3) Ve hře 1–2 hráčů začínáte zdarma s dosahem plavby „překonání řeky“.

Stále potřebujete dostatečný dosah plavby k rozšiřování se přes jezera. Pevninská pole přilehlá k poli jezera s rybářem se považují za sousední a lze se na ně tedy rozšiřovat i bez jakéhokoli dosahu plavby. Při umístění rybáře lze získat bonus za sousedící pole jiného hráče, avšak ne při **veslování**.

Strategie: Využijte své schopnosti veslování k rozšiřování a k budování osad pro závěrečné bodování.



Klan MacEwanů

William McEwan v roce 1856 ve Fountainbridge v Edinburghu založil pivovar Fountain Brewery. McEwan proslul svým opravdu silným pivem 80/-, které poprvé uvařil na konci 19. století a které se vaří dodnes.

Váš klan je dobrý v produkci piva, pro což potřebujete chmel a obilí. Pokaždé když splníte vývozní zakázku, která vám dává chmel, můžete okamžitě odevzdat tolik obilí, kolik je chmelu

na splněné vývozní zakázce a za každé takto odevzdané obilí získáte 9 liber. Můžete odhodit maximálně tři obilí za jednu splněnou vývozní zakázku, čili maximálně můžete z jedné splněné zakázky získat 27 liber. Tuto schopnost můžete využít jak před, tak i poté, co využijete okamžité odměny za splnění vývozní zakázky.

Strategie: Získejte vývozní zakázky, které vám dají chmel a které není těžké splnit. Co nejdříve také vyprodukujte obilí.



Klan MacKenziů

Klan MacKenziů v roce 1867 koupil palírnu Dalmore, jednu z nejstarších v celém Skotsku. Dalmore Distillery dodnes produkuje vysoce kvalitní whisky.

Ve fázi produkce získáte 3 libry za každou whisky, kterou vyprodukujete (protože je tak dobrá!). Whisky není třeba odevzdávat do společné zásoby. Navíc vlastníte sklep. Na začátku každé fáze produkce zrají sudy whisky, které jsou umístěné ve sklepech, a jsou posunuty o jedno

políčko doprava. Sud, který je na začátku fáze produkce na políčko nejvíce vpravo, se přesune do vaší zásoby. Kdykoli můžete přesunout jakýkoli sud whisky zpět do své zásoby. Když do své zásoby přesunete whisky, která již uzrála, získáte za ni 7, resp. 15 liber.

Na konci fáze produkce můžete přesunout nově vyprodukovanou whisky do vašeho sklepa na políčko nejvíce vlevo, aby mohla zrát. Pro účely bodovacího žetonu č. 2 se whisky ve sklepech také počítá.

Strategie: Jestliže se cena whisky drží ve středních nebo vysokých hodnotách, je lepší ji prodávat a získat tak hodně peněz. Jakmile cena whisky klesne, je lepší nechat whisky zrát ve svém sklepech a/nebo ji vyvézt.



Klan Robertsonů

Klan Robertsonů je jedním z nejstarších skotských klanů. Jejich domovina se nazývá „Struan“ a leží na soutoku řek Errochty Water a Garry. Název území je odvozen od gaelského slova „sruthan“, což znamená „pramen“.

Pokaždé když umístíte jednotku do říční delty (pole přilehlé k řece v místě, kde se vlévá do jezera), zaplatíte z celkové ceny o 3 libry méně (o 2 libry méně ve hře 1–2 hráčů). Toto platí

i pro umístění vašich prvních dvou pracovníků během přípravy hry.

Strategie: Bezpochyby chcete začít na polích říční delty nebo vedle nich a rozšířit se na co nejvíce polí říčních delt. Porážka zvířat na polích říční delty vám umožní rozšiřovat se na tato pole častěji.



Klan Stewartů

Klan Stewartů pochází z oblasti Highlands. Mezi jejich slavné členy patřily například královny Marie a Anna Stuartovny.

Hru začínáte se třemi obchodníky navíc (pět celkem) a dosahem plavby „překonání řeky“ (zdarma). Navíc pokaždé, když obchodujete s jednou nebo více surovinami jednoho druhu, získáte jako bonus 1 libru.

Když suroviny nakupujete, obdržíte bonus 1 libru před samotným nákupem. Jestliže využijete bonus za sousedící pole jiného hráče a nakoupíte během jednoho tahu více druhů surovin, získáte 1 libru za každý druh suroviny, který nakupujete.

Strategie: Snažte se plně využít obchod a zejména bonus za sousedící pole jiného hráče.

Příklad: Ve hře čtyř hráčů postavíte pekárnu (cena 8 liber) na poli říční delty s cenou 1 libra. Celkem zaplatíte $8 + 1 - 3 = 6$ liber

Příklad: Jestliže nakoupíte 3 mléka a 3 whisky pomocí bonusu za sousedící pole jiného hráče, získáte 1 libru za každý druh suroviny, tedy 2 libry celkem.