

DORF ROMANTIK

CESTOVNÍ EDICE



Pravidla hry

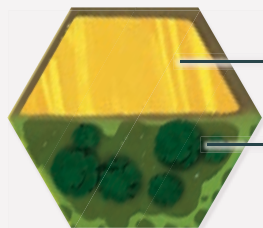
Kooperativní desková hra o budování malebné krajiny pro 1 až 6 romantiků od Lukase Zacha a Michaela Palma.

TLM games

HERNÍ MATERIÁL

57 destiček, z toho:

31 destiček krajiny



Druh krajiny
pole

Druh krajiny
les



Rub

Druh krajiny
vesnice

Druh krajiny
potok



Žetony úkolů (3 od každého druhu)



Žeton
lesního úkolu



Žeton
polního úkolu



Žeton
vesnického úkolu



Žeton
potočního úkolu



Žeton
okružního úkolu



Žeton
dvojitého úkolu

15 destiček úkolů

(rozdělených do 5 druhů)



Les
s lesním úkolem



Pole
s polním úkolem



Vesnice
s vesnickým úkolem



Potok
s potočným úkolem



Okružní úkol

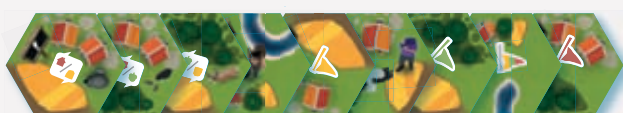


Rub

11 speciálních destiček (více na str. 17)



2 červená srdce



5 karet cílů



1 magnetická šipka



HERNÍ MATERIÁL

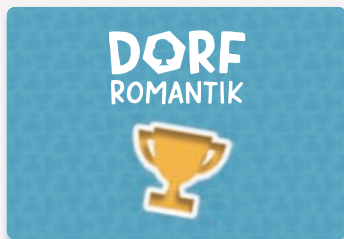
1 bodovací bloček

Úlohy							Celkem
Vlajky	•	•	•	Nejdešší			
Barevná							
	• Srdce	• Bačůžkař	• Ornitolog				
Hráči:	Datum:		Výsledek:				

Úlohy							Celkem
Vlajky	•	•	•	Nejdešší			
Barevná							
	• Srdce	• Bačůžkař	• Ornitolog				
Hráči:	Datum:		Výsledek:				

(20 oboustranných listů)

1 obálka s 9 kartami a 4 destičkami



Pokud dosáhnete **skóre 180 či více bodů**,
smíte tuto obálku otevřít.

PŘÍPRAVA HRY


Na začátku hry **zamíchejte všechny destičky krajiny** (s mlýnem na rubu) **lícem dolů**. Náhodně **odeberte 3 destičky krajiny**, které **vrátíte do krabice** (do přihrádky se symbolem mlýnu), aniž se na ně podíváte. Během hry je nepoužijete. Zbylé destičky krajiny rozdělte na 2 sloupky a umístěte je lícem dolů poblíž herní oblasti.

Poté **zamíchejte lícem dolů všechny destičky úkolů** (s komiksovou bublinou na rubu). Utvořte z nich jeden sloupek lícem dolů a umístěte jej stranou, odděleně od destiček krajiny.

Nyní **zamíchejte lícem (stranou s čísly) dolů všechny žetony úkolů** (kromě dvojitých) a rozřídte je do hromádek podle druhů (barev či symbolů). Jednotlivé hromádky žetonů úkolů umístěte lícem dolů poblíž destiček úkolů.

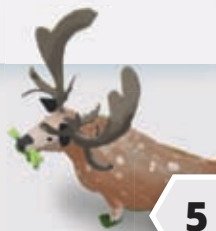
Poznámka:

Bodovací bloček dejte prozatím stranou, použijete jej až na konci hry.

Během první hry, a až do doby než dosáhnete 60 či více bodů, ponechte speciální destičky v jejich přihrádce (poznáte je podle symbolu cedule ).

Všechny tři žetony dvojitých úkolů s číslem 7 ponechte v krabici. Používají je pouze některé speciální destičky.

Během první hry, a až do doby než dosáhnete 70 či více bodů, také ponechte v krabici všechny karty.



CÍL HRY

Všichni hráči se společně pokoušejí vytvořit co nejmalebnější krajinu, plnit úkoly a vytvořit co nejdelší potok. Čím lépe se vám bude dařit, tím více bodů získáte!

Mezi jednotlivými partiemi budete za své body odemykat nové karty a destičky. Ty představují nové výzvy, ale také vám pomohou zvýšit skóre.



PRŮBĚH HRY

Určete začínajícího hráče, který provede první tah. Poté se všichni hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček, dokud hra neskončí (viz str. 12). Pokud hrajete v jednom hráči, vždy začínáte a po vašem tahu následuje další váš tah.

Když jste na tahu, otočíte lícem vzhůru buďto 1 destičku krajiny nebo 1 destičku úkolu. Otočenou destičku poté musíte přiložit ke krajině podle pravidel pro přikládání destiček (viz str. 8). Pokud hrajete alespoň ve dvou hráčích, než otočenou destičku přiložíte, prodiskutujte své možnosti s ostatními hráči a pokuste se najít co nejlepší řešení. Pokud se nedohodnete, poslední slovo při přikládání destičky má vždy hráč, který je právě na tahu.

O tom, zda otočíte destičku krajiny nebo úkolu, rozhodují pravidla:

Během 3 úplně prvních tahů partie musí hráči otáčet a přikládat destičky úkolů.

Kdykoli otočíte destičku úkolu, musíte **ihned vzít 1 žeton úkolu stejného druhu** a otočit jej lícem vzhůru (na stranu s číslem). Poté **přidejte tento žeton úkolu na právě otočenou destičku úkolu**. Destičku úkolu poté přiložíte ke krajině i s žetonem úkolu.

PRŮBĚH HRY

Ve hře je 5 druhů úkolů:



Žeton
lesního úkolu



Žeton
polního úkolu



Žeton
vesnického úkolu



Žeton
potočního úkolu



Žeton
okružního úkolu

Příklad

Otočíte destičku úkolu se symbolem lesa. Musíte otočit také žeton úkolu se symbolem lesa a umístit jej na danou destičku. Destičku i s žetonem poté přiložíte ke krajině.



Pokud již proběhly 3 první tahy partie a jste na tahu, musíte před otočením destičky zkontrolovat počet nesplněných úkolů v krajině:

A) Pokud jsou v krajině méně než 3 nesplněné úkoly (tzn. méně než 3 žetony úkolů), musíte otočit 1 destičku úkolu, umístit na ni žeton úkolu a přiložit ji ke krajině za dodržení obvyklých pravidel.

B) Pokud je v krajině 3 a více nesplněných úkolů, musíte otočit 1 destičku krajiny a přiložit ji ke krajině za dodržení obvyklých pravidel.

PRŮBĚH HRY

Pravidla pro přikládání destiček

Základní pravidlo zní: Všechny destičky **musíte** přikládat tak, aby se vzájemně dotýkaly a tvořily jednu nepřerušovanou skupinu destiček. Jinými slovy, nově přiložená destička se musí alespoň 1 ze 6 hran dotýkat dříve umístěných destiček v krajině (výjimkou je samozřejmě úplně první destička úkolu).

Kromě tohoto základního pravidla musíte dodržovat 2 následující pravidla:

Okraje s potokem se smí dotýkat pouze okrajů s potokem. Smíte destičku s potokem přiložit tak, že se dané okraje nebudou dotýkat ničeho a mít více potoků v krajině naráz.

Všechny ostatní druhy krajiny (**lesy, pole, vesnice a neutrální zelené louky**) se mohou dotýkat libovolně. Není potřeba, aby na sebe navazovaly stejné druhy.

Příklad destiček přiložených podle pravidel:



Příklad destiček, které porušují pravidla:



PRŮBĚH HRY

Plnění úkolů

Na každém žetonu úkolu je číslo (4, 5 nebo 6). Toto číslo určuje, jak **přesně** velké musí být souvislé území (tvořeno destičkami krajiny, úkolů nebo speciálními destičkami) daného druhu s tímto žetonem úkolu, respektive jak přesně dlouhý musí být daný potok. Poté je úkol splněn. (Území je tvořeno 1 či více destičkami stejného druhu, které na sebe navazují odpovídajícími okraji).

Okružní úkoly mají malou výjimku:

Okružní úkol je splněn ve chvíli, kdy je kolem destičky s tímto úkolem přiloženo přesně tolik sousedících destiček, kolik znázorňuje číslo na žetonu okružního úkolu.

Pozor: Destička tohoto úkolu samotná se nepočítá!

Úkoly je možné splnit **ihned** poté, co jej přiložíte.



Příklad

Tento polní úkol je splněn, protože toto území je tvořeno přesně 4 destičkami.

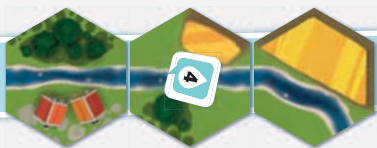


Kdykoli splníte úkol, přesuňte jeho žeton na svoji hromádku splněných úkolů někde stranou. Aby bylo bodování přehlednější, třídte splněné úkoly podle druhů. Splněné úkoly jsou jedním z hlavních zdrojů bodů.

PRŮBĚH HRY

Příklad

Tento potoční úkol není zatím splněný, protože vyžaduje 4 destičky, ale potok tvoří pouze 3 destičky.



V příštím tahu přiložíte k potoku destičku úkolu s žetonem 5. Žeton úkolu s číslem 4 je nyní splněn. Vezměte jej a umístíte jej na svoji hromádku splněných úkolů. Na potoce zůstává žeton s číslem 5. Stačí k němu přiložit jedinou další destičku potoka a bude také splněn.



Nezapomeňte:

Na příkladu výše by další odhalená destička musela být destička úkolu, protože v herním prostoru bude méně než 3 žetony úkolů.

Další detaily:

- Destičku úkolu smíte přiložit i k území či potoku, kde se již nachází 1 či více destiček úkolů. Nezáleží na tom, zda jsou na destičkách žetony úkolů či nikoliv.

PRŮBĚH HRY

- **Destičku úkolu** nesmíte přiložit k území či potoku, pokud by poté bylo dané území, či potok větší, než kolik vyžaduje příkládaný úkol.
- **Destičkou úkolu** nesmíte uzavřít území, či potok, pokud by poté již nebylo možné příkládaný úkol splnit. Uzavřít znamená, že dané území, či potok nemá otevřený okraj, kam by bylo možné území dále rozšířit.

Příklad

Tuto destičku úkolu s žetonem 5 nesmíte přiložit k vesnici takto. Došlo by k uzavření vesnice, která by čítala 4 destičky bez další možnosti růst. Ve vesnici by tedy ležel úkol 5, který by již nebylo možné splnit.

Situaci jde snadno vyřešit. Stačí příkládanou destičku pootočit o jednu hranu po směru hodinových ručiček. Díky tomu bude jedna hrana s vesnicí volná, vesnice bude moci růst a žeton s číslem 5 bude ještě možné v budoucnu splnit.



- Je dovoleno později přiložit **jakoukoliv destičku** tak, že dané území, či potok bude poté větší, než kolik vyžadují úkoly na tomto území, či potok. Žetony, jejichž požadavky takto překročíte, jsou nesplněné. Musíte je odebrat ze hry a vrátit do krabice. **To samé platí, pokud destičkou uzavřete území, či potok s úkolem, který již poté nepůjde splnit.**
- Pokud je sloupek destiček úkolů prázdný, již nemůžete přikládat další destičky úkolů. Pokračujte příkládáním pouze destiček krajiny až do konce hry.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy máte otočit destičku krajiny, ale to již není možné, protože byly všechny přiloženy. Případné přebytečné destičky úkolů nemají na bodování ani konec hry vliv. (Zkuste ale přiložit co nejvíc úkolů.)

Pokud pomocí poslední destičky krajiny dokončíte úkol nebo jej odeberete ze hry, hra pokračuje. Otočte novou destičku úkolu a přiložte ji. Pokud touto destičkou splníte nebo odeberte další úkol, opakujte tento proces do doby, než nebude možné splnit ani odebrat další úkol. Pak spočítejte skóre.

Bodovací bloček

1							7	Celkem
2	Úkoly							
3	Vlajky Barevná	•	•	•	Nejdelší F			
4		• Srdce _____	• Batůžkář _____	• Ornitolog _____				
5	Hráči:	Datum:	Výsledek:					

1 Postup v kampani

Do korunky v levém horním rohu vyplňte číslo právě odehrané partie v aktuální hodbě za co nejvyšším skóre.

2 Úkoly

Od každého druhu úkolu sečtěte všechna čísla na splněných žetonech úkolů. Výsledky запиšte do odpovídajících kolonek. Získáte body za splněné lesní úkoly , splněné polní úkoly , splněné vesnické úkoly , splněné potoční úkoly a splněné okružní úkoly .

Do kolonky úplně vpravo запиšte celkový součet všech splněných úkolů.

Poznámka: Do posledního sloupku **7** budete moci zapisovat skóre až budou ve hře dvojité úkoly.

3 Vlajky, nejdelší potok a karty

Určete, kolik destiček tvoří váš nejdelší potok (dané destičky na sebe musí navazovat a tvořit souvislý nepřerušovaný potok). Toto číslo započte do kolonky označené **F**.

Políčka označená symboly vlajky a karty ignorujte, pokud tyto herní prvky nejsou ve hře (viz od strany 18 dále).

Do kolonky úplně vpravo запиšte celkový počet bodů za tuto sekci.

4 Srdce a speciální destičky – baťůžkář a ornitolog

Tato políčka ignorujte, pokud tyto herní prvky nejsou ve hře (viz od strany 19 dále).

Do kolonky úplně vpravo запиšte celkový počet bodů za tuto sekci.

5 Kdo a kdy

Sem запиšte jména hráčů, kteří se účastnili partie a datum partie.

6 Výsledek

Sem napište celkový součet bodů ze tří hlavních řádků. Jedná se o vaše celkové skóre.

Podářilo se vám pokořit vaše nejvyšší skóre?

KONEC HRY

Příklad bodování na konci hry



Úkoly:

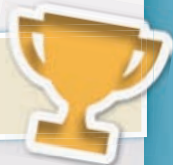
Během hry se vám podařilo splnit 1 lesní úkol, 1 vesnický úkol, 2 potoční úkoly a 1 okružní úkol. Celkově se vám za ně podařilo získat 22 bodů.

Nejdelší potok:

V krajině je jeden potok, který čítá 5 destiček, takže za nejdelší potok získáte 5 bodů.

Celkem byste na tento příklad získali

22 + 5 = 27 bodů.








Nyní použijte magnetickou šipku na vnitřní straně víka krabice, a zaznamenejte své skóre. Nejprve zaokrouhlete své skóre na desítky dolů (např. ze 117 bodů bude 110 bodů). Po první hře umístěte šipku tak, aby ukazovala na takto zaokrouhlené skóre. V pozdějších partiích pohněte magnetickou šipkou pouze tehdy, pokud se vám podařilo překonat předchozí nejvyšší skóre.

BODOVACÍ STUPNICE

Co musíte od teď zohlednit při přípravě hry:

Na levé straně řádku označeného magnetickou šipkou uvidíte, kolik speciálních destiček a kolik karet cílů získáte do příští partie (uprostřed řádku vidíte rozdíl, tj. jaký nový bonus získáte navíc oproti nižšímu řádku/skóre).

3		1		+1 Speciální destička	80
2		1		+1 Karta cíle	70 

Co jsou speciální destičky?



Speciální destičky mohou být buď destičky krajiny, nebo destičky úkolů (poznáte to podle jejich rubu). Dvě ze speciálních destiček mají odlišnou funkci.

Na líci každé speciální destičky najdete symbol cedule. Na dvou z nich je na ceduli navíc symbol připomínající, jak můžete na konci hry získat body. Všechny ostatní speciální destičky mají symbol vykřičníku. (Podrobnosti najdete v části „Speciální destičky“ na straně 17.)

Speciální destičky:

Poté co během přípravy hry jako obvykle náhodně odeberete 3 destičky krajiny lícem dolů, zamíchejte všechny speciální destičky a náhodně doberte počet určený magnetickou šipkou. Dobrané destičky otočte lícem vzhůru a vyznačte je na bodovacím bločku jako připomínku pro tuto partii. (Na konci hry si tam za ně zapíšete body.) Poté tyto destičky zamíchejte lícem dolů do příslušného sloupku destiček krajiny nebo úkolů.

Každá speciální destička vám pomáhá získat body na konci hry. Nepoužité speciální destičky vraťte do příslušné přihrádky v krabici.

BODOVACÍ STUPNICE

Karty cílů:

Zamíchejte všechny karty cílů a náhodně jich doberte určený počet. Vyložte je lícem vzhůru na okraj herní oblasti. Na konci hry získáte 10 bodů za každý splněný cíl.

(Další info najdete na straně 22 v kapitole „Karty cílů“.)



Co dělat po skončení hry:

Po skončení hry odeberte ze hry všechny použité speciální destičky. Při přípravě další partie doberte nové speciální destičky podle počtu určeného magnetickou šipkou. Všechny použité karty cílů vraťte do balíčku a pro příští partii doberte novou sadu podle magnetické šipky.

V každé partii tak bude jiná kombinace speciálních destiček a karet cílů, se kterou můžete znovu usilovat o co nejvyšší skóre. Jakmile na konci některé partie poprvé dosáhnete 180 bodů nebo více, smíte otevřít obálku a zapojit do hry další herní materiál.

Jak vysoko dokážete své skóre vyšroubovat? Odborníci na Dorfromantik by měli dosahovat více než 215 bodů a ti skuteční mistři mezi vámi možná překonají i hranici 230 bodů. Hodně štěstí a příjemnou zábavu!

SPECIÁLNÍ DESTIČKY

V této kapitole vám popíšeme speciální destičky a karty cílů.

3 destičky s dvojitými úkoly



Považujte tyto destičky za běžné destičky úkolů a zamíchejte je do sloupku destiček úkolů (řídíte se rubem destiček). Do zásoby žetonů úkolů také přidejte odpovídající žeton dvojitého úkolu.

Rozdíl spočívá v tom, že každý dvojitý úkol vám dává na výběr: Abyste úkol splnili, musíte dokončit jeden ze dvou zobrazených druhů krajiny tak, aby souvislé území tvořilo přesně 7 destiček daného druhu.

Dvojitý úkol můžete nesplnit a odebrat pouze tehdy, pokud se podmínky neúspěchu vztahují na oba zobrazené druhy krajiny.

Poznámka: Na bodovacím bločku je pro dvojitě destičky úkolů samostatné políčko. Protože jsou jejich žetony viditelné mezi ostatními žetony úkolů, vždy budete vědět, které jsou ve hře.



SPECIÁLNÍ DESTIČKY

4 destičky krajiny s vlajkami



Tyto destičky zamíchejte mezi destičky krajiny. Destičku krajiny přiložíte ke krajině jako každou jinou destičku krajiny, podle obvyklých pravidel.

Ve hře jsou 4 destičky krajiny s vlajkou. Zelená vlajka se týká lesních území, žlutá vlajka polních území a červená vlajka vesnických území. Barevná vlajka se může týkat kteréhokoli ze 3 druhů území, protože na jednom okraji jsou všechny 3 druhy naráz. Barevná vlajka převezme barvu území, se kterým tento okraj sousedí. To znamená, že v jednom území mohou být i 2 vlajky. (Pokud by okraj barevné vlajky sousedil s loukou, bude druh krajiny libovolný a území s barevnou vlajkou bude tak mít velikost pouze 1 destičky.)

Abyste na konci hry získali body za vlajky, musí být území obsahující vlajku dokončené, tedy bez otevřených okrajů. Za každou vlajku v takovém území poté získáte tolik bodů, kolik destiček toto území tvoří.

SPECIÁLNÍ DESTIČKY

Příklad

Na obrázku jsou vidět 3 vlajky: 1 barevná vlajka, 1 zelená vlajka a 1 žlutá vlajka. Barevná vlajka a zelená vlajka patří do stejného dokončeného lesního území. Protože toto lesní území tvoří 6 destiček, získáte 6 bodů za každou vlajku, celkem tedy 12 bodů. Polní území však není dokončené (má 2 otevřené okraje), takže za tuto vlajku nezískáte žádné body.



2 speciální destičky červeného srdce



Pokud je ve hře destička červeného srdce, připravte 1 žeton červeného srdce na okraj herní oblasti.

Tuto destičku nemíchejte do sloupku destiček krajiny. Vraťte ji do krabice. Použijte pouze žeton červeného srdce. Během hry smíte žeton srdce umístit na destičku krajiny, kterou jste právě přiložili. **NELZE** jej umístit na speciální destičky ani destičky úkolů.

Srdce zůstává na místě do konce hry. Získáte za něj 1 bod za každý shodný okraj (maximálně 6 se šesti sousedními destičkami), např. les k lesu, potok k potoku, vesnice k vesnici, louka k louce.

(Na příkladu výše byste získali za shodné okraje 3 body.)

SPECIÁLNÍ DESTIČKY

Baťůžkář

Zamíchejte tuto destičku do sloupku destiček krajiny.

Na konci hry vám baťůžkář přinese 1 bod za každou destičku úkolu ve vzdálenosti nejvýše 2 destiček. Při počítání vzdálenosti se započítávají i prázdná místa. Nezáleží na tom, zda na destičce úkolu je žeton úkolu, nebo ne.



Tato destička má navíc 2 okraje, které mohou představovat libovolný ze 3 druhů krajiny. Každý z těchto okrajů přebírá druh krajiny (nebo louky) sousedního okraje.

Příklad

Baťůžkář vám přinese 5 bodů, protože ve vzdálenosti nejvýše 2 destiček se nachází 5 destiček úkolů. Za lesní úkol označený symbolem **✗** nezískáte žádné body, protože je od baťůžkáře vzdálen 3 destičky.



SPECIÁLNÍ DESTIČKY

Ornitolog



Zamíchejte tuto destičku do sloupku destiček krajiny.

Na konci hry vám ornitolog přinese 1 bod za každého čápa, který je k němu připojený. Čápi se považují za připojené, pokud sousedí s ornitologovou destičkou nebo jsou s ní propojeni přes jednoho či více dalších čápů. Čáp přímo na destičce s ornitologem se také počítá za 1 bod.

Příklad

Tento ornitolog vám přinese 5 bodů.

*1 bod za čápa na jeho destičce a 1 bod za každého čápa, který je propojený s ním. Protože čáp označený symbolem **X** není s ornitologem propojený, nezískáte za něj bod.*



KARTY CÍLŮ



Pokud chcete mít lepší přehled, otočte splněné karty cílů lícem dolů.



Řada úkolů



Získáte 10 bodů, pokud se vám podaří splnit tyto úkoly **jeden po druhém** v pevně daném pořadí. Když budete úkoly plnit, umístěte žetony splněných úkolů na tuto kartu. Díky tomu jasně uvidíte, který úkol musíte splnit jako další. Když plníte úkol na druhém či třetím řádku, smíte si vybrat mezi 2 druhy úkolů. Smíte splnit i více úkolů, které jsou na stejném řádku, pokud je také splněte za sebou (tzn. smíte splnit i více druhů stejného úkolu, který je na daném řádku).

Když plníte tyto 3 úkoly, nesmíte splnit žádný jiný úkol mezi nimi. Pokud je ve hře zároveň Řada úkolů s potokem, neumísťujte na kartu Řada úkolů s potokem žádné žetony úkolů, dokud nespĺníte Řadu úkolů.

Pokud splníte úkol, který neodpovídá žádnému úkolu, na aktuálním nebo následujícím řádku této karty, musíte všechny úkoly z této karty přesunout na svoji hromádku splněných úkolů. Pak začnete znovu od začátku. Pokud byl úkol, který neodpovídal, vesnický úkol, smíte jej rovnou umístit na první řádek této karty.

Žetony dvojitého úkolu se pro účely této karty považují za ten druh úkolu, podle toho, jaký druh území jste použili ke splnění tohoto úkolu.

Jakmile splníte tuto kartu úkolu, musíte všechny úkoly z této karty přesunout na svoji hromádku splněných úkolů. Pokud se vám nepodaří tuto kartu splnit do konce hry, žetony úkolů na ní se i přesto počítají do závěrečného bodování žetonů úkolů.

KARTY CÍLŮ

Řada úkolů s potokem



Tato karta funguje stejně jako obyčejná Řada úkolů, ale rozdíl je v tom, že nejprve musíte mít potok dlouhý 6 destiček.

Kruh potoka



Získáte 10 bodů, pokud se vám podaří vytvořit potok, který tvoří alespoň 6 destiček a zároveň tvoří uzavřený kruh (tzn. nemá volný začátek ani konec).

Malá území



Získáte 10 bodů, pokud se vám podaří mít od každého druhu území (tzn. les, vesnice a pole) alespoň 1 uzavřené území, které má velikost přesně 2. Tato území nesmí mít volné okraje a musí je tvořit právě 2 destičky.

Sousedé



Získáte 10 bodů, pokud se vám na konci hry podaří splnit všechny 3 okružní úkoly a všechny 3 destičky okružních úkolů jsou buďto součástí nejdelšího potoka nebo sousedí s nejdelším potokem. Destičky okružních úkolů sousedí s nejdelším potokem, pokud se přímo dotýká destičky s potokem, která je součástí nejdelšího potoka.

OBSAH OBÁLKY

Poznámky k materiálu odemčenému z obálky (při 180 a více bodech):



Jak vysoko dokážete vystroubovat své skóre? Odborníci na Dorfromantik by měli dosahovat více než 215 bodů a ti skuteční mistři možná překonají i hranici 230 bodů. Hodně štěstí a příjemnou zábavu!

Dorfromantik: Desková hra.

Ostatní materiál představuje mini-rozšíření původní deskové hry

příslušné kartě pravidel.

- Od příští partie také použijte speciální destičky červeného srdce (nyňi mají svou funkci) a 1 destičku banka. Podrobnosti najdete na vždy vytvořte všech 7 karet cílů licem vzhůru na okraj oblasti.
- Přidejte 2 nové karty cílů k ostatním kartám cílů. Od příští partie

Gratulujeme!
Odemkli jste další herní materiál, se kterým se můžete pustit do finální honby za co nejvyšším skóre!

Návrh hry: Lukas Zach a Michael Palm | **Ilustrace:** Paul Riebe
Grafická úprava: Lisa Forsch | **Produkce:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Německo, s licencí od Toukana
Interactive GmbH. © 2025 Pegasus Spiele GmbH.

Všechna práva vyhrazena. Reprodukce či publikace
těchto pravidel, herního materiálu či ilustrací je
povolena pouze se souhlasem vlastníka práv.



TLAMA
games



Pegasus Spiele

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Pavel Skalický,
Tomáš Tvrđý

Grafická úprava: Matěj Uhlř

Tato desková hra vznikla na motivy
Dorfromantik, cenami ověřené videohry
od německého studia Toukana Interactive.