

podivné kraje

Pravidla



Průběh hry

1. Oběma hráčům rozdejte 2 karty zespuď balíčku. Každý hráč si zvolí 1 kartu, kterou umístí do svého kraje. (Může se podívat na obě strany karty.)
2. Hráči si přidají zvolenou kartu do svého kraje. Kartu můžete umístit libovolnou stranou lícem nahoru, s libovolným počtem otočení o 90°, s následujícími omezeními:
 - Nová karta musí překrývat alespoň 1 pole, které je v hráčově kraji. (V prvním kole ignorujte.)**
 - Nová karta nesmí překrývat žádnou část bodovací podmínky.**
 - Pole v kraji musí tvořit mřížku, pole tedy nelze částečně zakrýt. Jakmile kartu umístíte, nemůžete ji přesouvat.**
3. Jakmile oba hráči umístí své zvolené karty, tak si vzájemně předají ty, které nechtěli. Poté si nové karty podle výše uvedených pravidel také umístí do svých krajů.
4. Takto ještě třikrát opakujte body 1–3, dokud oba hráči ve svých krajích nemají 8 karet.

Konec hry

Jakmile mají oba hráči ve svých krajích 8 karet (a v balíčku tedy zbývá 1 karta), hra končí a hráči přecházejí k bodování.

Bodování

Každý hráč sečte ☀ dle všech bodovacích podmínek v jeho kraji a dle sdílené bodovací podmínky (detailní přehled bodovacích podmínek najdete na zadní straně pravidel).

Pokud hráč ve svém kraji žádnou bodovací podmínku nemá, získává ze sdílené bodovací podmínky 0 ☀.

Každý hráč si poté odečte 10 ☀ za každou bodovací podmínku ve svém kraji (nikoliv za sdílenou bodovací podmínku).

Vítězí hráč s nejvyšším počtem ☀. V případě remízy vítězí hráč s jednou nejhodnotnější bodovací podmínkou. Pokud je stále remíza, porovnejte si svoji druhou nejhodnotnější bodovací podmínku, atp. V případě úplné shody se o vítězství dělíte, zamíchejte karty a odehrajte rozhodující partii.

Obsah hry

18 karet, 1 bodovací bloček,
1 tužka

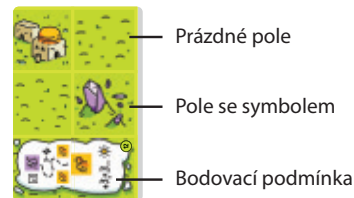
Cíl hry

Vytvořit malebný kraj, který na konci hry získá nejvíce bodů ☀.

Příprava hry

Zamíchejte všech 18 karet (s bodovacími podmínkami lícem dolů) a vytvořte tak dobrací balíček, který položíte doprostřed herní plochy. Svrchu balíčku vyložte 1 kartu doprostřed herní plochy tak, aby byla její bodovací podmínka lícem nahoru. Tato karta je nyní sdílenou bodovací podmínkou pro tuto hru.

Přehled karty



Karty jsou oboustranné a na každé straně se nachází 6 polí. Na polích se může vyskytovat 7 různých symbolů: řeka, les, hora, vesnice, jelen, vlk a krystal.

Každá karta má na jedné straně bodovací podmínku. Bodovací podmínka zabírá 2 pole a má vedle sebe číslo, které usnadňuje hledání jejího popisu v pravidlech.

Pole bez symbolu nebo bodovací podmínky se považuje za prázdné.

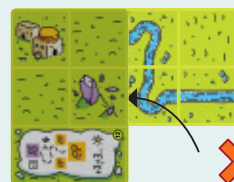
Příklady umísťování karet



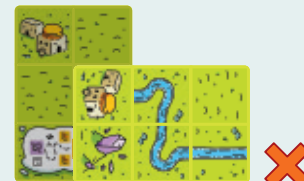
Nová karta překrývá alespoň 1 pole, aniž by překrývala jakoukoli bodovací podmínku. ✓



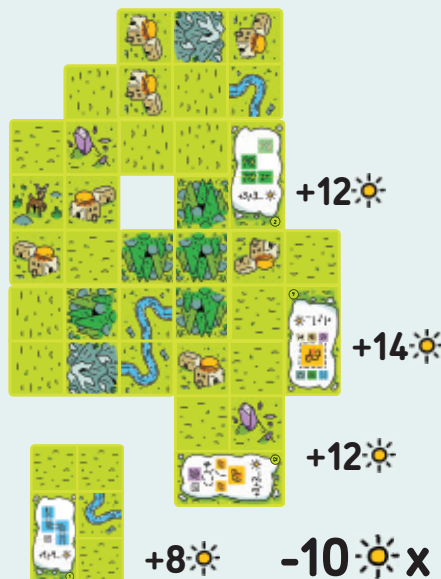
Nová karta nepokrývá žádná pole, která jsou součástí hráčova kraje. ✗



Nová karta byla zasunuta pod již umístěnou kartu. ✗



Nová karta překrývá bodovací podmínku. ✗



Příklad bodování

V tomto příkladu hráč získá 8 ☀ ze sdílené bodovací podmínky „Mocná řeka“ plus 38 ☀ ze svých dalších podmínek (12 + 14 + 12).

Poté si odečte 30 ☀ za svoji trojici bodovacích podmínek (-10 × 3).

Celkové skóre za tento podivný kraj je 16 ☀.

= 16 ☀

Bodovací podmínky

Klíčové pojmy

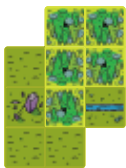
Dotýká se: Týká se 4 ortogonálních polí okolo daného pole.



V okolí: Týká se 8 ortogonálních i diagonálních polí okolo daného pole.



Propojené: Skupina polí, kde se každé pole **dotýká** alespoň 1 dalšího pole ve skupině.



Okraj: Každé pole, které se dotýká pole mimo kraj (je na okraji kraje).

Ústí do: Pole řeky „ústí do“ jiného pole, pokud se dotýkají hranou, na níž se nachází konec řeky.



Protéká kolem:

Pole řeky „protéká kolem“ jiného pole, pokud se dotýkají hranou, na níž není konec řeky.



X polí od:

Pro určení vzdálenosti jednoho pole od druhého spočítejte nejkratší ortogonální cestu mezi těmito poli v rámci vašeho kraje. Počítá se i přes pole s bodovací podmínkou.



1. Mocná řeka

Získejte 4 ☀️ za každé pole ve vaší největší skupině propojených polí řeky, která se dotýká od jednoho konce řeky na druhý.



4. Vzkvétající vesnice

Každé vaše pole vesnice získá 1 ☀️ za každý unikátní typ symbolu (který není vesnice) na polích **v okolí**.



7. Burácivé vodopády

Každé vaše pole řeky získá 4 ☀️ za každé pole hory, do kterého **ústí**.



10. Nelítostní lovci

Získejte 8 ☀️ za každé vaše pole vlka, které je 5 a více polí vzdálené od jakéhokoliv pole vesnice a jiného vlka.



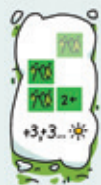
13. Vzdálené výspy

Získejte 1 ☀️ za každé pole ve vaší nejdělsí přímé linii polí (nesmí obsahovat bodovací podmínky).



16. Země hojnosti

Získejte ☀️ v hodnotě vaší nejméně hodnotné bodovací podmínky (včetně sdílené bodovací podmínky).



2. Ušlechtilé lesy

Získejte 3 ☀️ za každé pole lesa, které je součástí propojených skupin 2 či více polí lesa.



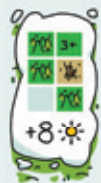
5. Koloběh života

Získejte 6 ☀️ za každou dvojici 1 pole vlka a 1 pole jelena kdekoli ve vašem kraji.



8. Zastíněné potoky

Každé vaše pole řeky získá 4 ☀️ za každé pole lesa, kolem kterého **protéká**.



11. Lesní duch

Získejte 8 ☀️ za každé vaše pole jelena, které je v okolí 3 a více polí lesa.



14. Blízcí sousedé

Získejte 1 ☀️ za každé pole ve vaší největší čtvercové oblasti polí (nesmí obsahovat bodovací podmínky).



17. Poklid

Získejte 1 ☀️ za každé pole vesnice, hory a/nebo lesa ve vašem kraji.



3. Horská hradba

Získejte 3 ☀️ za každé pole hory, které se nachází na okraji vašeho kraje.



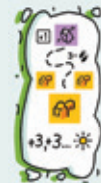
6. Starověké relikvie

Získejte 4 ☀️ za každé pole krystalu, které není v okolí ani ve stejném řádku/sloupci jako jiné pole krystalu.



9. Strážci údolí

Každé vaše pole krystalu získá 2 ☀️ za každé pole hory, které je vzdálené přesně 4 pole.



12. Městské centrum

Zvolte jedno pole krystalu. Získejte 3 ☀️ za každé pole vesnice, které je ve vzdálenosti 3 a méně polí od zvoleného krystalu.



15. Velká prerie

Získejte 2 ☀️ za každé pole ve vaší největší skupině propojených prázdných polí.



18. Divočina

Získejte 1 ☀️ za každé pole řeky, krystalu, vlka a/nebo jelena ve vašem kraji.

Sólo varianta

Hru připravte obvyklým způsobem: zamíchejte balíček a vložte sdílenou bodovací podmínku.

Karty si rozdejte pouze sobě. Když máte předat kartu soupeři, namísto toho ji odhodte.

Následně, když byste měli obdržet kartu od soupeře, namísto toho odhodte horní kartu z balíčku a vezměte si kartu pod ní.

Na konci hry budete bodovat pouze svůj vlastní kraj. Ohodnoťte jej obvyklým způsobem, poté se podívejte do tabulky napravo a zjistěte, jak si váš podivný kraj vedl!

- 50+ ☀️: **Neuvěřitelný**
- 40+ ☀️: **Úžasný**
- 30+ ☀️: **Podivuhodný**
- 20+ ☀️: **Zapeklitý**
- 10+ ☀️: **Zmatený**
- <9 ☀️: **Ztracený**



Autoři

Design hry, ilustrace, grafika:
Zak Eidsvoog

Playtesteri: Alec Chase, Alex Cooley,
Harry Lee, Ian Rickett, Madeline Ross,
Joellen Sweeney

© 2024 Envy Born Games.
Všechna práva vyhrazena.
www.EnvyBornGames.com

Česká verze hry

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

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Tereza Padecká
Korektury: Eliška Pospíšilová,
Tomáš Tvrdý, Pavel Skalický,
Eliška Schmucková, Jiří Beneš
Grafická úprava: Matěj Uhlíř

