

Jak se TROLLÍ — princezny —



Pravidla

Bylo nebylo...



Trollové nejsou jen velcí řulpasové, jak si možná mnozí z vás myslí. Mění to zas tak dávno, co žili mezi námi a mazanými kouzly upravovali svoji podobu tak, aby vypadali jako my.

Uysoko v horách chovali stáda dobytka. Jejich podzemní sluje byly překrásné a luxusně zdobené stříbrem, zlatem a drahokamy. Jejich hodovní stoly vždy oplývaly chutnými pokrmy. Ve Švédsku se dodnes říká „bohatý jako troll“.

Kdo se ke trollům choval přívětivě, na toho nebyli zlí. Svým přátelům dokonce pomáhali. Rádi si ovšem z lidí střídali a měli mnoho způsobů, jak je pořádně vytrollit. Pomocí své magie dokázali ošálit lidi tak, aby v jejich očích vypadali jako obyčejní lidé, zvířata, klády či kameny. Dokonce se dokázali zcela zneviditelnit. Měli však také své slabiny. Nesnesli zvuk kostelních zvonů a chlad oceli, o slunečních paprscích ani nemluvě.

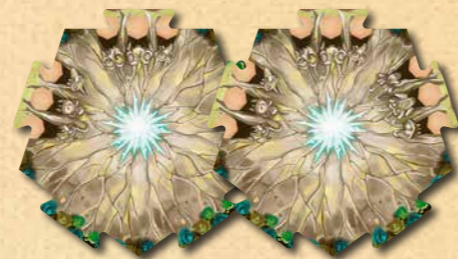
Jak se trolli princezny je hra o přesouvání trollů za účelem zlepšení akcí. Každý hráč představuje jeden ze čtyř trollích klanů. Pokud chcete získat přízeň vašeho krále, musíte na něj zapůsobit. Hráči získávají přízeň (v podobě vítězných bodů) za obvyklé trollí kratochvíle: kradení pacholátek z kolibek, „najímání“ lidí, boření zvonů, unášení princezen, budování slují a používání trollí síly. Pokud chcete uspět, musíte získat zdroje a pohybovat svými trolly k různým akcím. Hráč s největším počtem vítězných bodů na konci hry se stane nejlepší trolím vůdcem!



Herní materiál



1 plán vesnic, složený ze šesti oboustranných dílů (5 sekcí vesnic/lesa a středového dílu)



1 alternativní středový díl plánu (pro hru 2 a 3 hráčů)



16x destička sluje pro princezny
16x destička sluje pro kostelní zvon
16x destička sluje se zdroji
16x destička sluje s V/B

64 destiček slují



24x obsidián
16x zlato
12x diamant

52 zdrojů



12 násobičů zdrojů*



5x 5x 4x

14 královských karet



24x karta úsvitu
24x karta soumraku
12x karta noci

60 karet kol



20 královských destiček



16x 16x 16x

48 karet trollů



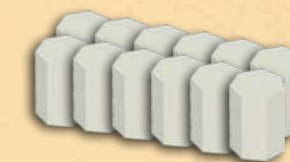
12 princezen



16 neutrálních pacholátek



13 lidí



12 neutrálních táborů



16 krav



12 kostelních zvonů



10 destiček hradu



1 trollí král*

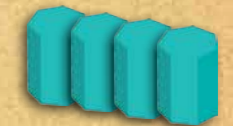
U každé ze 4 barev hráčů (žlutá, červená, fialová, tyrkysová)



5 trollů



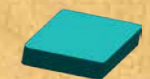
4 trollí pacholátka



4 tábory



4 symboly klanu



1 ukazatel trollí síly



3 kryty chlívů (2 pro tyrkysového hráče)



1 deska hráče



1 nápověda

*Použijte je v případě, že vám dojdou zdroje. Umístěte na násobič jeden kus zdroje, čímž naznačíte, že máte 5 kusů tohoto zdroje.

Příprava hry

- Uprostřed stolu sestavte **plán vesnic**. Při hře 2/3/4 hráčů použijte odpovídající středový díl plánu se 2/3/4 východy z hory. Vezměte všechny sekce vesnic, ale lícem vzhůru (na stranu s vesnicí) umístěte pouze ty sekce, které odpovídají počtu hráčů ve hře (řídte se římskými číslicemi v rohu sekce). Při hře 2 hráčů umístěte lícem vzhůru sekce I a II, při hře 3 hráčů sekce I, II a III, při hře 4 hráčů sekce I, II, III a IV. Sekce vždy umístěte tak, aby navazovaly na východy z hory na středovém dílu plánu. Zbylé sekce umístěte lícem dolů (na stranu s lesem).
- Do každé sekce plánu vesnic umístěte následující herní materiál:
 - 1 náhodnou **destičku hradu** na hrad. Zbylé destičky hradu vraťte do krabice.
 - 3 **kostelní zvony** ke kostelům.
 - 3 **neutrální tábory** k úpatí hory.
 - 1 **neutrální pacholátko** do osady.
 - 1 **člověka** na statek.
- Zamíchejte **destičky slují** a utvořte z nich sloupek lícem dolů. Odhalte 5 horních **destiček ze sloupku** a umístěte je lícem vzhůru do řady vedle sloupku destiček slují. Toto je nabídka destiček slují. Při hře 2 nebo 3 hráčů odstraňte ze hry destičky označené T.
- Zamíchejte **královské destičky** a utvořte z nich sloupek lícem dolů. Odhalte 5 horních destiček ze sloupku a umístěte je lícem vzhůru do řady vedle sloupku královských destiček. Toto je nabídka královských destiček.
- Zamíchejte **karty trollů** a utvořte z nich balíček lícem dolů. Odhalte 5 horních karet z balíčku a umístěte je lícem vzhůru do řady vedle **balíčku karet trollů**. Toto je nabídka karet trollů. Při hře 2 nebo 3 hráčů odstraňte ze hry karty označené T.
- Královské karty** roztrídte do balíčků podle barvy pozadí a každý balíček zamíchejte zvlášť. Odhalte 1 kartu modrého balíčku, 1 kartu ze žlutého balíčku a 2 karty z červeného balíčku. Zbylé královské karty vraťte do krabice.
- Ze všech **zdrojů a předmětů (princezen, neutrálních pacholátek, lidí, krav)** vytvořte společnou zásobu v jedné či více částech plánu vesnic otočené na stranu s lesem.
- Náhodně určete, kdo bude začínajícím hráčem. Například můžete vybrat toho, kdo má největší nos. Dejte tomuto hráči **trollího krále**.



Příklad přípravy hry pro 3 hráče

Příprava hráče

- Každý hráč si vezme **desku hráče** ve zvolené barvě a umístí ji před sebe na stůl.
- Každý hráč si vezme následující herní materiál ve své barvě:
 - 4 **tábory**, které umístí na červeně vyznačená sedmistupňová pole.
 - 4 **pacholátka**, která umístí na červeně vyznačená čtvercová pole.
 - 5 **trollů**, které umístí poblíž své desky hráče.
 - 1 **žeton trollí síly**, který umístí na počátek stupnice trollí síly.
 - 4 **symboly klanu**, které umístí poblíž své desky hráče.
 - 1 **nápovědu**, kterou umístí poblíž své desky hráče.
 - 2 nebo 3 **kryty chlévů** (2 pro tyrkysového hráče, 3 pro všechny ostatní), které umístí na červeně vyznačená pole chlévů ve spodní části desky hráče.
- Každý hráč umístí vyznačené **zdroje** na všechny **důlní šachty**. Na příkladu níže umístí červená hráčka 1 diamant a 3 obsidiány na vyznačená místa.
- Každý hráč obdrží počáteční zdroje vyznačené na poli pro zdroje v rohu desky hráče. Tyto zdroje umístí na patřičná místa. **Lidé** patří do libovolných kotlů, **zdroje** na pole pro zdroje, **krávy** do dostupných (nezakrytých chlévů). Pokud máte získat **trollí sílu**, posuňte svůj žeton trollí síly o vyznačený počet kroků po stupnici doprava.
- Sestavte **balíček karet kol** pro každého hráče.
 - » Vezměte karty podle počtu hráčů. Při hře 4 hráčů vezměte všechny karty. Při hře 3 hráčů vezměte karty vyznačené I, II a III. Při hře 2 hráčů vezměte karty vyznačené 1 a II (tzn. karty, které odpovídají sekcím vesnic ve hře).
 - » Tyto karty roztrídte do balíčků podle rubů (úsvit/soumrak/noc) a každý balíček zamíchejte zvlášť.
 - » Pokud hrajete hru 2 hráčů, dejte každému hráči 2 karty noci lícem dolů. Pokud hrajete hru 3 hráčů, dejte každému hráči 1 kartu noci lícem dolů. Při hře 4 hráčů karty noci nepoužijete.
 - » Poté dejte každému hráči lícem dolů 5 karet soumraku, které umístí na svoje karty noci (pokud je má).
 - » Nakonec dejte každému hráči lícem dolů 5 karet úsvitu, které umístí na svoje karty soumraku.
 - » Zbylé karty kol vraťte do krabice, aniž se na ně podíváte.
 - » Nyní by měl mít každý hráč balíček, kde jsou vespod karty noci (neplatí při hře 4 hráčů), uprostřed karty soumraku a nahoře karty úsvitu. Při hře 4 hráčů má každý hráč 10 karet, při hře 3 hráčů 11 a při hře 2 má každý 12.
- Každý hráč si dobere 3 vrchní karty ze svého balíčku karet kol.



Deska hráče a termíny

Než vám prostáčkům vysvětlíme pravidla, musíte pochopit termíny, které my, zkušení trollové, považujeme za zcela zásadní. Tak dávejte pozor, jestli chcete být dobrými trolly!



Nejdůležitější částí hry je nepochybně vaše deska hráče. Ta je rozdělena na několik zón.

Tak zaprvé, na desce najdete 3 hlavní jeskyně. Stavební jeskyni, těžební jeskyni a jeskyni trollí síly.

Do jeskyní budete vysílat své trolly, ale také lidi, aby tu pro vás prováděli akce. Vaši trollové se budou pohybovat z jedné jeskyně (nebo vesnice) do druhé jeskyně (nebo vesnice) a musíte dobře zvážit, kam je vyšlete, aby se zvýšil potenciál vašich akcí.

V levé části desky jsou výřezy, kam patří destičky slují a královské destičky. Zde budete rozšiřovat svoji podzemní síť pomocí destiček slují a královských destiček. Novou destičku musíte vždy umístit tak, aby sousedila s již dříve umístěnou destičkou. První destičku musíte umístit na místo, které je na ilustraci vyznačeno červeně. Od té chvíle už je jen na vás, jak budete síť rozšiřovat.

Protože destičky jsou pětistranné, nikdy nevytvoříte dokonalou síť. Ale to je normální. Jednou z výzev hry je právě toto: vytvořit co nejefektivnější podzemní síť.

Jistě si všimnete, že na okrajích destiček jsou často poloviny takzvaných „těžebních šachet“. Jedním z vašich cílů by mělo být

umístit destičky tak, aby spolu sousedily 2 stejné poloviny těžebních šachet a šachta byla dokončena. Díky tomu získáte další zdroje. V těžebních šachtách najdete 3 hlavní zdroje hry: obsidián, zlato a diamanty. Když vytěžíte tyto zdroje, přesunete je na pole zdrojů, které je v pravém horním rohu desky hráče. Pozor! Předtisknuté těžební šachty na vaší desce hráče jsou také součástí podzemní sítě. To je důležité při zaplňování těžebních šachet.

Vaše deska hráče, podzemní síť a vůbec vše, co je před vámi na stole, je váš „herní prostor“. Na tento prostor pravidla několikrát odkazují, takže to nezapomeňte.

Všimněte si, že prakticky každý kus herního materiálu z plánu vesnic umísťujete později do svého herního prostoru. Princezny, kostelní zvony a neutrální pacholátka umísťujete na odpovídající volná pole určená ke skladování těchto předmětů. Krávy musíte umístit do dostupného (nezakrytého) chlévu.

Kam přesně patří každý kus herního materiálu, vám vysvětlíme později, až se dostaneme k jednotlivým akcím. Karty trollů a destičky, které během hry získáte, vám mohou poskytnout další pole pro skladování předmětů i s bonusy za jejich zaplnění.



Průběh hry

Hra bude probíhat po 10 až 12 kol, v závislosti na počtu hráčů. V každém kole se budou hráči střídát na tahu po směru hodinových ručiček. Když nastane váš tah, vyhodnoťte následující fáze v pevně daném pořadí:

1. Zahrajte kartu kola.
2. Pohněte trollem a proveďte akce.
3. Pohněte dalším trollem a proveďte akce.
4. Doberte si kartu kola.

Popis jednotlivých fází

1. Zahrajte kartu kola



Zahrajte a vyhodnoťte kartu z ruky. Pokud to byla vaše poslední karta, znamená to, že nastalo poslední kolo.

- 1 Vyobrazený předmět na kartě umístíte do vyznačené vesnice (římské číslo v horní části karty), podobně jako během přípravy hry (tzn. člověka na statek, pacholátka do osady apod.).

Poznámka: Princezny umísťujete na hradní věže. V každé hradní věži je místo pouze pro 1 princeznu. Pokud už je věž ve vyznačené vesnici plná, princeznu neumísťujete. Všechna ostatní pole pojmu neomezený počet herního materiálu.

- 2 Přesuňte trollího krále do vyznačené jeskyně na vaší desce hráče nebo do vyznačené vesnice (římské číslo v horní části karty). Trollí král neobsadí kotel v místě, kam se přesouvá.



2. Pohněte trollem a proveďte akce



Musíte pohnout jedním svým trollem z jeskyně nebo vesnice na prázdný kotel na jiném místě. Na začátku hry máte trolly „mimo hru“. Trollem, který dosud není ve hře, můžete pohnout na libovolný kotel.

Kotle, kam můžete pohnout trolly, jsou na těchto místech:

- » V jedné ze tří jeskyní na vaší desce hráče, NEBO
- » v jedné z vesnic na plánu vesnic.

Pokud v jeskyni není prázdný kotel, nesmíte do této jeskyně trollem pohnout.

Pokud ve vesnici není prázdný kotel, smíte kotel uvolnit tak, že vystrčíte protivníkovu trolla. Protivník musí vystrčeného trolla umístit do prázdného kotle v některé jeskyni na své desce hráče.

Okamžitě po pohybu trollem spočítejte



akční body (AB), které smíte na tomto místě využít. Celkový počet vašich akčních bodů je roven součtu vašich trollů, vašich táborů, lidí a trollího krále na tomto místě. Trollové protivníků na vesnicích se také počítají jako (AB) pro určité akce (viz str. 8 a 11).

Celkový počet AB pro tuto fázi je finální hned po součtu a nemění se, pokud se později během fáze pohnou trollové či lidé (některé akce je totiž mohou přesouvat i během této fáze).

Příklad: Agnes pohnula svým trollem na stavební jeskyni 1. V jeskyni už předtím stáli 2 trollové a člověk 2. Navíc ve fázi 1 přesunula trollího krále do té samé jeskyně 3. Takže má celkem 3 + 1 + 1 = 5 AB. Rozhodne se postavit tábor (stojí 3 AB a 1 krávu 4) a také postaví 2 destičky slují (stojí 2 AB a 1 obsidián 5).



Akce jednotlivých míst vám popíšeme později. Na konci této fáze dle potřeby doplňte všechny nabídky destiček a karet z odpovídajících sloupků a balíčků.

3. Pohněte dalším trollem a proveďte akce



Zopakujte stejný postup jako ve fázi 2. Nesmíte pohnout stejným trollem jako ve fázi 2.

4. Doberte si kartu kola



Doberte si ze svého balíčku další kartu kola. Pokud je váš balíček prázdný, tento krok přeskočte. Do konce hry budete hrát zbylé karty v ruce.

Detailní popis akcí

Na každém místě můžete provést různé akce, které vám nyní popíšeme. Obecně platí, že vše nalevo od symbolu je poplatek, zatímco vše napravo je odměna, kterou po zaplacení získáte. Symbol trolla představuje 1 akční bod (AB) potřebný k provedení akce. Smíte provádět jednu či více akcí v libovolné kombinaci, dokud vám nedojdou AB – jejichž počet určujete ihned po pohybu trollem na dané místo. *Tip: Sledování počtu zbylých AB si můžete usnadnit tím, že položíte figurky, jejichž AB jste již využili.*

V **jeskyních** na desce hráče vám AB poskytují vaši trollové, lidé a trollí král.

Na **vesnicích** vám AB poskytují vaši trollové, vaše tábory a trollí král. Pro některé akce vesnic vám poskytují AB také trollové protivníci. Cizí trollové vám tedy mohou pomoci s provedením akce. Díky nápovědě snadno poznáte, o které akce jde, protože jsou vyznačeny namísto obvyklého .

1. Akce těžební jeskyně



Těžba diamantů



Poplatek: 3 AB.

Přesuňte vyznačený počet diamantů (jeden nebo dva) z těžebních šachet ve vaší podzemní síti na pole pro zdroje.



Těžební šachta

Poznámka: Na začátku hry smíte při provádění této akce těžit pouze 1 diamant. Ale pokud později postavíte tábor (viz následující strana), můžete pomocí akce vytěžit až 2 diamanty za stejný počet AB.

Příklad: Bruno pohnul trollem do těžební jeskyně a celkem má 3 AB . Rozhodne se vytěžit 2 diamanty, protože tuto akci už dříve vylepšil postavením tábora . Vezme 2 diamanty ze své podzemní sítě a umístí je na pole zdrojů .



Těžba zlata



Poplatek: 2 AB.

Tato akce je totožná s akcí těžba diamantů, jen místo nich těžíte zlato.

Těžba obsidiánů



Poplatek: 1 AB.

Tato akce je totožná s akcí těžba diamantů, jen místo nich těžíte obsidián.

Aktivace královské destičky



Poplatek 1 AB.

Pozor, smíte aktivovat pouze JEDNU královskou destičku za fázi. Celkem tedy během svého tahu smíte aktivovat 2 destičky. Můžete aktivovat dvakrát tu samou destičku.

Pokud chcete aktivovat královskou destičku, vyberte jednu z destiček ve svém herním prostoru (na desce hráče nebo jakoukoli královskou destičku přidanou do vaší podzemní sítě) a proveďte akci vyobrazenou na této destičce.

Poznámka: Akce nejsou na každé královské destičce. Na některých najdete trvalé schopnosti, které nevyžadují aktivaci. Efekty všech královských destiček najdete na str. 13.

Příklad: Cyril se rozhodne aktivovat jednu ze svých královských destiček. Zaplatí tedy 1 AB v těžební jeskyni. Aktivuje jednu z královských destiček ve své podzemní síti. Destička poskytuje 2 trollí síly . Posune svůj ukazatel trollí síly o 2 pole dál po stupnici .



2. Akce stavební jeskyně



Stavba tábora



Poplatek: 3 AB a 1 kráva.

Pokud chcete postavit tábor, vezměte jeden svůj tábor z některé jeskyně na vaší desce hráče a nahraďte jím neutrální tábor ve vesnici. Právě získaný **neutrální tábor musíte umístit na volné sedmistranné pole ve svém herním prostoru (nikoliv červeně ohraničené místo, na kterém stojí vaše tábory)**. Pokud nemáte volné pole pro tábor, nemůžete tuto akci provést.



Volné pole pro tábor

Okamžitě získáte bonus vyobrazený na sedmistranném poli, na který umísťujete právě získaný neutrální tábor.

Okamžitě získáte bonus vyobrazený na sedmistranném poli, na který umísťujete právě získaný neutrální tábor.

Váš tábor ve vesnici se považuje za trolla vaší barvy při počítání AB po pohybu trollem do dané vesnice.

Příklad: Bruno se rozhodl postavit tábor. Zaplatí 3 AB a krávu. Vezme tábor zakrývající část akce těžba zlata a vymění jej za neutrální tábor z vesnice II na plánu vesnic. Právě získaný neutrální tábor umístí do své podzemní sítě . Pole, které táborem překryl, mu umožní znovu zaplnit všechny těžební šachty jednoho druhu zdroje. Rozhodne se zaplnit těžební šachty obsidiánu, takže na ně přidá 3 obsidiány .



Stavba 2 destiček slují



Poplatek: 2 AB a 1 obsidián.

Vyberte až 2 destičky z nabídky a umístěte je do své podzemní sítě. Ve hře jsou 4 různé druhy destiček slují.



Destičky slují se zdroji poskytují 2 těžební šachty obsidiánů a jedno sedmistranné pole pro neutrální tábor. Jakmile tuto destičku postavíte, umístěte obsidiány na těžební šachty uprostřed destičky.



Destičky slují pro kostelní zvony vám umožní odkrýt chlév na vaší desce hráče a obsahují jedno pole pro kostelní zvon.



Destičky slují pro princeznu obsahují pohodlnou postýlku, kam můžete umístit jednu princeznu.



Destičky slují s VB vám přinesou VB na konci hry. Pozor, každá tato destička má průchod pouze u jednoho okraje, takže na ni nemohou navazovat další destičky.

Důležitá pravidla pro umísťování destiček

- » Krom destiček slují s VB má každá destička sluje 5 průchodů, jeden u každého okraje. Když umístíte destičku do podzemní sítě, musí všechny průchody na destičkách navazovat na další průchody. Proto mohou destičky slují s VB sousedit pouze s 1 destičkou sluje. Nesmíte umístit průchod k uzavřené stěně.
- » Nikdy nesmíte mít v podzemní síti 2 stejné destičky slují s VB.
- » Když umístíte destičku do podzemní sítě, můžete k sobě umístit 2 libovolné poloviny těžebních šachet. Ale pokud se vám podaří umístit k sobě 2 stejné poloviny těžebních šachet, vznikne nová těžební šachta, kterou můžete později zaplnit a vytěžit.
- » Když takto vytvoříte novou těžební šachtu, neumíte ujet na ni zdroj hned. Zdroje umístíte automaticky pouze na těžební šachty uprostřed destiček slují se zdroji a na kterých královských destiček.

Obnovení nabídky destiček slují



Poplatek: 1 AB.

Všechny destičky slují, které jsou aktuálně v nabídce, odhodte na odkládací hromádku a vytvořte novou nabídku tak, že otočíte lícem vzhůru 5 nových destiček slují z dobíracího sloupku.

Aktivace královské destičky



Viz str. 8.

3. Jeskyně trollí síly



Zaplnění těžebních šachet

Poplatek: 2 AB.

Vyberte 1 druh zdroje (obsidián, zlato, diamanty) a zaplňte všechny těžební šachty tohoto zdroje ve vaší podzemní síti (např. zaplňte všechny těžební šachty zlata).

Příklad: Agnes pohnula trollem do jeskyně trollí síly. Protože tam také stojí člověk, další troll a trollí král, má celkem 4 AB. Rozhodne se tedy provést dvakrát akci zaplnění těžebních šachet.



Nejprve zaplní všechny obsidiánové těžební šachty.

Pak zaplní všechny diamantové těžební šachty.



Zisk trollí síly

Poplatek: 2 AB.

Posuňte svůj ukazatel trollí síly o 2/3/4 kroky po stupnici. Na začátku hry přináší tato akce pouze 2 trollí síly, ale pokud budete v průběhu hry vysílat svá pacholátka do vesnic (viz akce vesnice), můžete tuto akci vylepšit a získávat 3 nebo 4 trollí síly.

Nákup karty trollů

Poplatek: 1 AB, 1 trollí síla a 1 kráva.

Vyberte kartu trollů z nabídky a zahrajte ji. Umístěte tuto kartu poblíž své desky hráče a získáte vyobrazený bonus (pokud na kartě je). Nesmíte vybrat a zahrát stejnou kartu, jako již máte.

Poznámka: Některé karty trollů vám poskytnou vítězné body na konci hry nebo poskytují pole pro tábory, kostelní zvony či princezny. Všechny ostatní karty trollů vám poskytují bonusy, které vyhodnotíte okamžitě.

Na každé kartě trollů je také jedno či více čtvercových polí pro neutrální pacholátka. Na každé kartě je také zvířecí totem (had, netopýr, ropucha), který můžete využít ke splnění královských karet (viz dále) či k získání VB na konci hry.



Obnovení nabídky karet trollů

Poplatek: 1 AB.

Všechny karty trollů, které jsou aktuálně v nabídce, odhoďte na odkládací hromádku a vytvořte novou nabídku tak, že otočíte lícem vzhůru 5 nových karet trollů z dobíracího balíčku.

Příklad: Cyril má v jeskyni trollí síly 3 AB. Nejprve získá kartu trollů a umístí ji poblíž své desky hráče. Také si vezme zlato ze společné zásoby.

Poté se rozhodne obnovit nabídku karet, protože zbylé 4 karty se mu nezamlouvají. Odhodí 4 karty, které jsou aktuálně v nabídce, a nahradí je 5 novými kartami. Nakonec získá ještě jednu kartu trollů a umístí ji poblíž své desky hráče. Na konci hry získá 1 VB za každou destičku sluje pro princeznu, kterou vlastní.

Aktivace královské destičky

Viz str. 8.

4. Akce ve vesnici

Důležité: Akce ve vesnici smíte provést pouze tehdy, pokud se požadovaný předmět (princezna, kostelní zvon, pacholátko, člověk nebo kráva) nachází ve vesnici, kde akci provádíte, A ZÁROVEŇ máte ve svém herním prostoru odpovídající pole, na které můžete daný předmět umístit. Pokud provádíte akce, u kterých je symbol počítají se do celkového součtu vašich AB i cizí trollové v dané vesnici.



Polapení princezny a získání královské destičky

Poplatek: 5 AB, 2 trollí síly a 1 diamant.

Vezměte princeznu z vesnice a umístěte ji na prázdnou postýlku ve vašem herním prostoru.

Pokud polapíte princeznu, smíte také získat královskou destičku z nabídky. Vyberte ji z nabídky a umístěte do své podzemní sítě za dodržení stejných pravidel jako při stavbě obyčejné destičky sluje.

Příklad: Dita chce polapit princeznu. Pohne jedním svým trollem na vesnici IV. V této vesnici má tábor a dalšího trolle. Agnes zde má také 2 trolly. Celkem má tedy Dita 5 AB k provedení této akce (u akce „polapení princezny“ je symbol takže může k získání AB použít i Agnesiny trolly). Zaplatí 2 trollí síly a 1 diamant. Polapí princeznu z vesnice a umístí ji na postýlku ve své podzemní síti. Nyní si vezme královskou destičku z nabídky a přidá ji do své podzemní sítě za dodržení obvyklých pravidel.



Stržení kostelního zvonu

Poplatek: 4 AB a 3 obsidiány.

Odeberte kostelní zvon z vesnice a umístěte jej na volné pole pro kostelní zvon ve vašem herním prostoru. Okamžitě získáte bonus vyobrazený na poli, na který kostelní zvon umísťujete.



Provedte akci hradu a vraťte své trolly

Poplatek 3 AB.

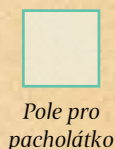
Provedte akci vyobrazenou na destičce hradu. Destičky hradu jsou popsány na str. 14.

Po provedení akce hradu musíte na konci probíhající fáze odebrat všechny trolly z této vesnice a vrátit je na svoji desku hráče. Smíte je rozmístit do libovolných jeskyní.

Vyměňte pacholátka

Poplatek: 2 AB, 2 trollí síly a 2 zlata NEBO 1 diamant.

Vezměte trollí pacholátko ze své desky hráče a umístěte jej na vesnici. Poté odeberte neutrální pacholátko z této vesnice a umístěte je na volné čtvercové pole pro pacholátko ve vašem herním prostoru. Okamžitě získáte bonus vyobrazený na poli, na který pacholátko umísťujete.



V závislosti na tom, odkud berete své trollí pacholátko, získáte také:

- » Krávu, nebo
- » další pole stupnice trollí síly, nebo
- » vylepšení akce Zisk trollí síly o 1 trollí sílu.

Najmutí člověka

Poplatek: 2 AB, 1 trollí síla a 1 zlato.

Vezměte člověka z vesnice a umístěte jej na kotel v jedné z vašich jeskyní. Od této chvíle bude člověk v dané jeskyni produkovat AB, jako by se jednalo o vašeho trolle. Člověk obsadí kotel stejně jako troll, takže nesmíte mít v jedné jeskyni více než 5 lidí a trollů v libovolné kombinaci.

Poznámka: Člověkem nemůžete pohybovat stejně jako svými trolly. K pohybu člověkem je potřeba speciální akce.

Krádež krávy

Poplatek: 1 AB.

Vezměte krávu ze společné zásoby a umístěte ji do jednoho z vašich volných a dostupných (nezakrytých) chlévů. Každý chlév pojme maximálně 1 krávu.



Volná akce: Splnění úkolu z královské karty

Pokud kdykoliv během svého tahu splňujete podmínky úkolu na královské kartě, smíte splnit daný úkol. **Toto nikdy nestojí AB.**

Oznamte ostatním, jaký úkol plníte. Poté umístíte na danou kartu jeden ze svých symbolů klanu. Každý úkol smí splnit libovolný počet hráčů, takže nevadí, pokud jsou na kartě jiné symboly klanů. Smíte také získat královskou destičku z nabídky. Vyberte ji z nabídky a umístíte do své podzemní sítě za dodržení stejných pravidel jako při stavbě obyčejné destičky sluje.

Akci či trvalou výhodu této destičky smíte začít využívat ihned od tohoto okamžiku.



Příklad: Dita umístila trola do své stavební jeskyně. Má 4 AB, takže se rozhodne postavit tábor. Protože se jedná o její třetí tábor, splnila podmínku na jedné z královských karet 1. Umístí tedy na danou kartu jeden ze svých symbolů klanu 2.



Nyní smí získat královskou destičku a umístit ji do své podzemní sítě 3. Za poslední AB ji okamžitě aktivuje a získá 2 trollí síly 4.

Konec hry

Hra končí, jakmile všem hráčům došly karty kol v balíčcích i rukou.

Závěrečné skóre počítáte takto:



Kostelní zvony, pacholátka a tábory:
Za každou sadu všech 3 těchto předmětů, kterou vlastníte, získáte 15 VB. Za každou sadu 2 různých předmětů získáte 9 VB. Za každý přebytečný předmět tohoto druhu získáte 4 VB.



Princezny: 7 VB za každou princeznu.



Královské destičky: 3 VB za každou destičku.



Lidi: 1 VB za každého člověka.



Modré destičky slují: Podle podmínek na destičce.



Karty trollů: Podle podmínek na kartě.

Hráč s největším počtem VB se stává vítězem. Pokud nastane shoda, vyhrává hráč s více princeznami. Pokud shoda trvá, hráči se o vítězství dělí.

Tvůrci a česká verze hry

NÁVRH HRY: PIM THUNBORG · ILUSTRACE: EDU VALLS · VEDOUcí PROJEKTU: RUDY SEUNTJENS · VÝVOJ HRY: SEB VAN DEUN, RUDY SEUNTJENS
TVŮRČÍ VEDENÍ: RAFAEL THEUNIS · REDAKCE: RAFAEL THEUNIS · KONTROLA KVALITY A LOGISTIKA: WIM GOOSSENS

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

REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA · PŘEKLAD: ONDŘEJ POLÁK · KOREKTURY: MARCEL ONDRÁK, DANIELA SEIGOVÁ, TOMÁŠ TVRDÝ
GRAFICKÁ ÚPRAVA: MICHAL HUBÁČEK, MATĚJ UHLÍŘ



Dodatek pravidel

Královské destičky



Akce: Pohni dvěma různými trolly z jejich aktuálních kotlů na jiné kotle. Nemusíš oběma pohnout na stejné místo. Tento pohyb neovlivní počet tvých AB v této fázi.



Akce: Pohni jedním trollem a jedním člověkem z jejich aktuálních kotlů na jiné kotle. Nemusíš oběma pohnout na stejné místo. Lidmi nesmíš pohnout do vesnic. Tento pohyb neovlivní počet tvých AB v této fázi.



Akce: Pohni až třemi lidmi z jejich aktuálních kotlů na jiné kotle. Nemusíš jimi pohnout na stejné místo. Lidmi nesmíš pohnout do vesnic. Tento pohyb neovlivní počet tvých AB v této fázi.



Akce: Ziskej 2 trollí síly.



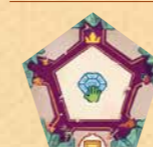
Akce: Ziskej až 2 krávy ze společné zásoby a umísti je do dostupných (nezakrytých) chlívů.



Akce: Vytěž až 3 obsidiány ze svých těžebních šachet.



Akce: Vytěž až 2 zlata ze svých těžebních šachet.



Akce: Vytěž 1 diamant ze své těžební šachty.



Akce: Postav destičku sluje z nabídky. Nabídku destiček slují doplníš až na konci právě probíhající fáze.



Akce: Vezmi si kartu trollů z nabídky. Nabídku karet trollů doplníš až na konci právě probíhající fáze.



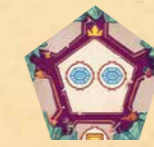
Akce: Vyber 1 druh zdroje a zaplň všechny těžební šachty tohoto zdroje ve tvé podzemní síti.



Trvalá: Tato destička přidá 4 těžební šachty obsidiánů do tvé podzemní sítě. Jakmile destičku umístíš, ihned její šachty zaplň obsidiány.



Trvalá: Tato destička přidá 3 těžební šachty zlata do tvé podzemní sítě. Jakmile destičku umístíš, ihned její šachty zaplň zlatem.



Trvalá: Tato destička přidá 2 těžební šachty diamantů do tvé podzemní sítě. Jakmile destičku umístíš, ihned její šachty zaplň diamanty.



Trvalá: Tato destička přidá do tvé podzemní sítě 2 pole pro pacholátka.



Trvalá: Tato destička přidá do tvé podzemní sítě pole pro pacholátka a pole pro tábor.



Trvalá: Tato destička přidá do tvé podzemní sítě pole pro pacholátka a pole pro kostelní zvon.



Trvalá: Tato destička přidá do tvé podzemní sítě 2 pole pro kostelní zvony.



Trvalá: Tato destička přidá do tvé podzemní sítě pole pro tábor a pole pro kostelní zvon.



Pasivní: Na konci hry se tato destička považuje za 1 netopýří, 1 hadí a 1 ropuší katru trollů pro účely závěrečného bodování.

Destičky akcí hradů

Destičky slují s VB

Karty trollů

Královské karty

	Vyber 1 druh zdroje a zaplň všechny těžební šachty tohoto zdroje ve tvé podzemní síti.
	Pohni až třemi lidmi z jejich aktuálních kotlů na jiné kotle. Nemusíš jimi pohnout na stejné místo. Lidmi nesmíš pohnout do vesnic. Tento pohyb neovlivní počet tvých AB v této fázi.
	Pohni dvěma různými trolly z jejich aktuálních kotlů na jiné kotle. Nemusíš oběma pohnout na stejné místo. Tento pohyb neovlivní počet tvých AB v této fázi.
	Vezmi si 2 obsidiány ze společné zásoby a umísti je na své pole pro zdroje.
	Vezmi si 1 obsidián a 1 krávu ze společné zásoby. Obsidián umísti na pole pro zdroje, krávu do dostupného chlévu.
	Vezmi si až 2 krávy ze společné zásoby a umísti je do dvou různých dostupných (nezakrytých) chlévů.
	Vezmi si 1 zlato ze společné zásoby a umísti jej na své pole pro zdroje.
	Vezmi si 1 diamant ze společné zásoby a umísti jej na své pole pro zdroje.
	Získej 2 trollí síly.
	Postav destičku sluje z nabídky. Nabídku destiček slují doplníš až na konci právě probíhající fáze.

	Na konci hry získej 1 VB za každou netopýří kartu trollů, kterou vlastníš.
	Na konci hry získej 1 VB za každou ropuší kartu trollů, kterou vlastníš.
	Na konci hry získej 1 VB za každou hadí kartu trollů, kterou vlastníš.
	Na konci hry získej 1 VB za každý diamant, který ti zůstal na poli pro zdroje.
	Na konci hry získej 1 VB za každé 2 zlata, která ti zůstala na poli pro zdroje.
	Na konci hry získej 1 VB za každé 2 obsidiány, které ti zůstaly na poli pro zdroje.
	Na konci hry získej 1 VB za každou krávu, která ti zůstala ve chlévech.
	Na konci hry získej 1 VB za každé 2 lidi, které máš na desce hráče.

Většina karet trollů je jednoduchá, ale zde pro jistotu vysvětlíme ty karty, které vám přinášejí VB.

	Na konci hry získej 1 VB za každou trollí sílu, která ti zbyla na stupnici.
	Na konci hry získej 1 VB za každou destičku sluje pro kostelní zvony, kterou máš v podzemní síti.
	Na konci hry získej 1 VB za každou destičku sluje pro princezny, kterou máš v podzemní síti.
	Na konci hry získej 1 VB za každou destičku sluje s VB, kterou máš v podzemní síti.
	Na konci hry získej 1 VB za každou královskou destičku, kterou máš v podzemní síti.
	Na konci hry získej 1 VB za každé 4 destičky, které máš v podzemní síti (libovolného druhu, včetně královských destiček).
	Na konci hry získej 1 VB za každé 3 těžební šachty obsidiánů ve tvé herní oblasti (včetně těch předtisknutých na desce hráče).
	Na konci hry získej 1 VB za každé 2 těžební šachty zlata ve tvé herní oblasti (včetně těch předtisknutých na desce hráče, pokud tam jsou).
	Na konci hry získej 1 VB za každé 2 těžební šachty diamantů ve tvé herní oblasti (včetně těch předtisknutých na desce hráče, pokud tam jsou).



Modré karty: Pokud chcete splnit tento úkol, musíte mít ve své podzemní síti určitý počet destiček:

- » 3 destičky slují pro princezny
- » 3 destičky slují se zdroji
- » 3 destičky slují s kostelními zvony
- » 3 destičky slují s VB
- » 7 destiček v libovolné kombinaci (včetně královských destiček).



Žluté karty: Pokud chcete splnit tento úkol, musíte mít ve své herní oblasti určitý počet karet trollů:

- » 3 netopýří karty trollů
- » 3 hadí karty trollů
- » 3 ropuší karty trollů
- » 1 kartu trollů od každého druhu
- » 5 karet trollů v libovolné kombinaci



Červené karty: Pokud chcete splnit tento úkol, musíte mít ve své herní oblasti určitý počet vyznačených předmětů:

- » 3 neutrální tábory
- » 3 neutrální pacholátka
- » 3 kostelní zvony
- » 5 lidí



Symbols

	Tvůj troll (může být vyobrazen ve tvé barvě hráče nebo v bílé barvě)		Proveď akci hradu		Zaplň všechny své těžební šachty jednoho druhu zdroje
	Pohni trollem z kotle do jiného kotle		Vrať své trolly na desku hráče		Získej trollí sílu
	Tvůj nebo protihráčův troll		Princezna		Vítězné body
	Trollí král		Kostelní zvon		Destička sluje
	Pohni trollím králem		Získej krávu ze společné zásoby		Destička sluje pro kostelní zvony
	Člověk		Umísti na těžební jeskyni		Destička sluje pro princeznu
	Pohni jedním člověkem z kotle do jiného kotle		Umísti na stavební jeskyni		Destička sluje se zdroji
	Tvé trollí pacholátko		Umísti na jeskyni trollí síly		Destička sluje s VB
	Neutrální pacholátko		Umísti na vyznačenou vesnici		Královská destička
	Tvůj tábor		Získej obsidián ze společné zásoby		Karta trollů
	Neutrální tábor		Vytěž 1 obsidián ze své těžební šachty		Netopýří karta trollů
	Postav/umísti		Těžební šachta obsidiánu		Hadí karta trollů
	Umísti na plán vesnic		Získej zlato ze společné zásoby		Ropuší karta trollů
	Vyměň		Vytěž 1 zlato ze své těžební šachty		Karta kola
	Obnov		Těžební šachta zlata		Kotel
	Vezmi/Dober/Vytěž (odkudkoliv kromě společné zásoby)		Získej diamant ze společné zásoby		Odkryj chlév
			Vytěž 1 diamant ze své těžební šachty		Konec hry
			Těžební šachta diamantu		