

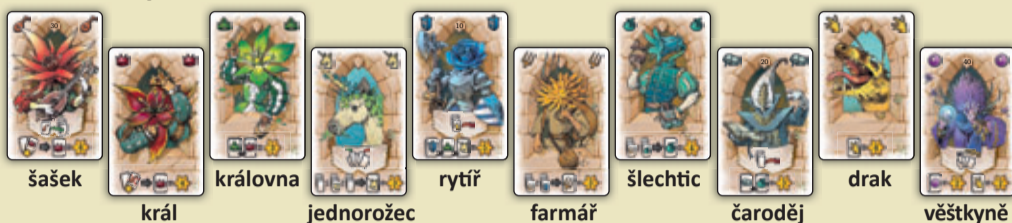
Přehled hry

V království nastává éra rozkvětu. Je jen na vás, jak si jednotlivé květy povedou. Hráči v každém tahu současně vybírají jednu kartu z ruky, kterou přidají do společně vykládaného tabla. Čím více karet dané postavy se dostane do hry, tím cennější se tato postava stává. Některé karty mají efekty, které mohou tablo změnit. Body se počítají pouze za dvě karty, které vám na konci kola zůstaly v ruce. Posílíte postavu, nebo se za ni pokusíte získat vítězné body? Když se vám podaří splnit podmínky postav, vaše body jen rozkvetou!

Kdo po třech kolech získá nejvíce vítězných bodů, vyhrává.

Herní materiál

100 karet postav – 10 kopií od každé postavy:



Anatomie karty postavy



Okamžité efekty: Polovina karet uvádí pod postavou okamžitý efekt. Vyhodnoťte ho, když kartu přidáte do tabla.

Iniciativa: Některé karty uvádějí nad postavou číslo. Určuje pořadí, v jakém se vyhodnotí okamžité efekty. Nejprve přidejte do tabla všechny karty bez čísla iniciativy, poté přidejte všechny karty s iniciativou ve vzestupném pořadí (nejvyšší iniciativu jako poslední).

Bodovací efekty: Každá karta uvádí u spodní hrany, jak se boduje, pokud si ji ponecháte jako bodovací kartu.

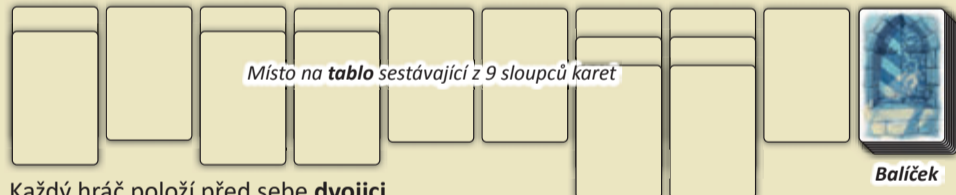
10 přehledových karet

Na přehledových kartách si můžete kdykoli vyhledat všechny okamžité a bodovací efekty postav.



Příprava hry

- Zamíchejte všechny **karty postav** a každému hráči rozdejte **6 karet** lícem dolů, ty budou tvořit jeho ruku. **Ve hře 2 hráčů** rozdejte každému hráči 8 karet. Zbývající karty položte lícem dolů tak, aby vytvořily dobírací **balíček**. Nechejte na stole dostatek místa pro **tablo** sestávající z 9 sloupců (jeden na každou postavu s výjimkou šaška, který se vykládá do sloupců ostatních postav).



- Každý hráč položí před sebe **dvojici přehledových karet**.

- Mějte po ruce papír a tužku, abyste si po každém kole mohli zaznamenat své body (nebo použijte digitální bodovací list v **aplikaci Deep Print Games**).

K zaznamenávání a sčítání bodů doporučujeme **aplikaci Deep Print Games**. Zde najdete virtuální bodovací bločky pro tuto i mnoho dalších her. Získejte ji zdarma v obchodech App Store a Google Play.



<https://scoreapp.deep-print-games.com>

Průběh hry

Hra *Království květů* se hraje na **tři kola**, z nichž každé má několik tahů. Na konci každého kola, jakmile vám v ruce zbydou pouze dvě karty, tyto karty obodujete. Po bodování si doberte nové karty do ruky a začněte další kolo, přičemž karty zahrané do tabla zůstanou na stole po zbytek hry.

1. HRANÍ KARET

Na začátku každého tahu si vyberte kartu z ruky a položte ji **lícem dolů** před sebe. Jakmile to udělají všichni hráči, současně své karty odhalte.

2. PŘIDÁNÍ ZAHRANÝCH KARET DO TABLA

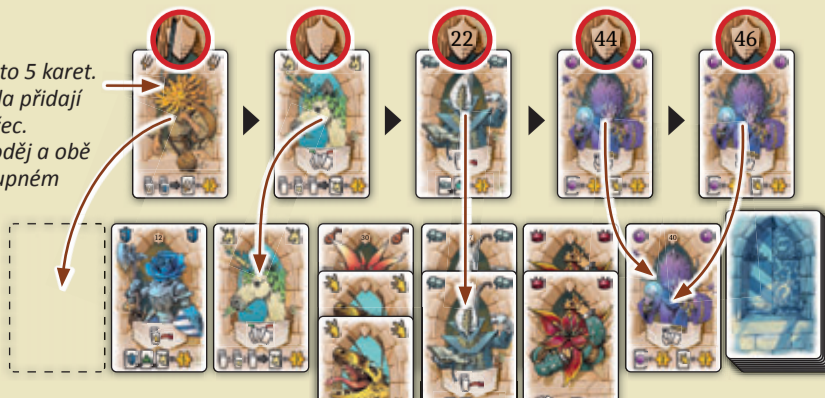
Zahrané karty přidejte do společného tabla tak, abyste pro každý typ postavy vytvořili samostatný sloupec. Pokud je typ postavy už v tablu, přidejte další shodné karty této postavy do stejného sloupce. Karty umísťujte takovým způsobem, aby byl vždy viditelný celkový počet karet.

Nejprve do odpovídajících sloupců přidejte všechny karty bez čísla iniciativy. Poté do odpovídajících sloupců přidejte všechny karty s číslem iniciativy ve **vzestupném pořadí**. Když se přidá karta s **okamžitým efektem**, hráč, který ji zahrál, tento efekt okamžitě vyhodnotí. Jakmile přidáte všechny karty, začne další tah.

Kolo končí, jakmile všem hráčům zbyly v ruce pouze dvě karty.

Příklad:

Bylo zahráno těchto 5 karet. Nejprve se do tabla přidají farmář a jednorozec. Pak následují čaroděj a obě věštkyně ve vzestupném pořadí iniciativy.



⚡ Okamžité efekty ⚡

Jednorozec (bez iniciativy): Doberte si do ruky jednu kartu z balíčku. Poté si vyberte jednu kartu z ruky a vraťte ji lícem dolů zpět do krabičky.



Poznámka: Všichni hráči, kteří zahráli jednorozce, můžou jeho okamžitý efekt vyhodnotit současně a dobrat si kartu v libovolném pořadí.

Rytíř (10–19): Smíte z tabla odstranit jednoho draka a vrátit ho zpět do krabičky.



Poznámka: Pokud jsou ve sloupci draků nějaké šašky, vraťte namísto toho zpět do krabičky jednoho z těchto šašků.

Čaroděj (20–29): Smíte z tabla odstranit libovolnou kartu a vrátit ji zpět do krabičky.



Poznámka: Pokud jsou ve vybraném sloupci nějaké šašky, vraťte namísto toho zpět do krabičky jednoho z těchto šašků.

Šašek (30–39): Umístěte šaška do libovolného sloupce, který už obsahuje aspoň jednu kartu. Odteď se počítá jako postava daného sloupce.



Poznámka: Šašky umísťujte pod stávající karty, aby byly skutečné postavy dobře viditelné, a zároveň tak, aby byl snadno rozpoznatelný celkový počet karet v jednotlivých sloupcích.

Zvláštní případ: Pokud v tablu ještě nejsou žádné postavy, vraťte zahraničního šaška zpět do krabičky.

Věštkyně (40–49): Vyberte si hráče a náhodně si vezměte jednu z jeho karet v ruce. Tajně se na ni podívejte, pak ji tomuto hráči vraťte.



KONEC KOLA A BODOVÁNÍ

Kolo končí na konci tahu, ve kterém vám v ruce zbudou **pouze dvě karty**. Tyto dvě karty jsou vašimi **bodovacími kartami**, za které ihned získáte **vítězné body (VB)**.

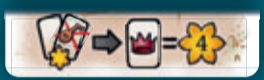
Každá bodovací karta zobrazuje bodovací efekt, který se vyhodnotí podle karet v tablu. Určete vítězné body z každé vaší bodovací karty a запиšte si je. Poté vraťte obě své bodovací karty zpět do krabičky.

* Bodovací efekty *

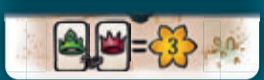
Šašek: Pokud je mezi bodovacími kartami ostatních hráčů (ne mezi vašimi vlastními!) aspoň jeden král, získáte 4 VB za každého krále v tablu.



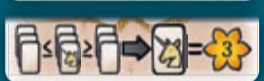
Král: Pokud není mezi bodovacími kartami ostatních hráčů (ne mezi vašimi vlastními!) žádný šašek, získáte 4 VB za každého krále v tablu.



Královna: Získáte 3 VB za každou dvojici královny a krále v tablu.



Jednorozec: Pokud v žádném sloupci není víc karet než ve sloupci jednorozců, získáte 3 VB za každého jednorozce v tablu.



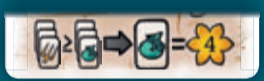
Rytíř: Získáte 5 VB za každou trojici rytíře, královny a jednorozce v tablu.



Farmář: Pokud je v tablu aspoň tolik farmářů jako rytířů, získáte 3 VB za každého farmáře v tablu.



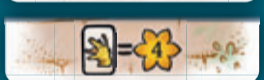
Šlechtic: Pokud je v tablu aspoň tolik farmářů jako šlechticů, získáte 4 VB za každého šlechtice v tablu.



Čaroděj: Získáte 3 VB za každou dvojici čaroděje a šlechtice v tablu.



Drak: Získáte 4 VB za každého draka v tablu.



Věštkyně: Získáte 2 VB za každou věštkyni a 2 VB za každého draka v tablu.



Nezapomeňte: Každý šašek v tablu se počítá za postavu daného sloupce a je tedy zahrnutý do bodování.

Příklad bodování:

Tablo vypadá na konci kola takto.

Agnes, Bruno a Cyril odhalí své bodovací karty:



0 VB **6 VB**

Agnes získá za svého šlechtice 0 VB, protože v tablu je méně farmářů než šlechticů. V tablu jsou dvě dvojice šlechtice a čaroděje, takže za svého čaroděje získá $2 \times 3 = 6$ VB.

8 VB **0 VB**

Bruno získá za svého draka 4 VB za každého draka v tablu, takže celkem 8 VB. Za svého krále získá 0 VB, protože Cyril má jako bodovací kartu šaška.

8 VB **0 VB**

Cyril to se svým šaškem odhadl dobře, protože Bruno má jako bodovací kartu krále. Získá 4 VB za každého krále, takže celkem 8 VB. Za jednorozce získá 0 VB, protože v tablu jsou sloupce, které mají více karet než sloupec jednorozců.

Poté, co si všichni zaznamenáte své vítězné body, kolo končí. Pokud jste ještě neodehráli tři kola, rozdejte každému hráči z balíčku 6 nových karet, které budou tvořit jeho ruku (8 karet v případě hry dvou hráčů) a začněte novým kolem. Všechny karty v tablu zůstanou na svém místě.

Konec hry

Hra končí na konci třetího kola. Hráč s nejvyšším součtem bodů se nejvíce podílel na rozkvětu království a vyhrává hru. V případě shody se hráči o vítězství dělí.



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

V originále vydalo DEEP PRINT games
Návrh hry: Christian Kudahl, Thomas Weber
Ilustrace: Cuculum (Axel Kuckuk)
Vývoj: Christian Hildenbrand



Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Vojtěch Trmal
Korektury: Tomáš Tvrdý, Pavel Skalický,
Eliška Schmucková
Grafická úprava: Matěj Uhlíř

© 2026 Deep Print Games GmbH, Sieglindstr. 7,
12159 Berlin, Německo. Všechna práva vyhrazena.