

Most pro Královnu



Marco Canetta & Stefania Niccolini

David Sitbon

V zemi za sedmero horami, uprostřed zeleného lesa protkaného Křišťálovou řekou, leží malé království Říčkov, kterému vládne moudrá královna Bobřina.

V bezprostřední blízkosti království se řeka rozděluje a vytváří čtyři ostrovy, které jsou mezi sebou spojeny sedmero mosty. Díky těmto mostům se mohli obyvatelé dostat do všech oblastí království. Každá oblast totiž nabízela jiné suroviny: v jedné se dal najít dostatek potravy, jiná byla bohatá na dřevo, další byla vhodná pro sběr mízy... a sedmero mostů umožňovalo přístup ke všem zdrojům.

Po dlouhou dobu království vzkvétalo v míru, avšak mezi obyvateli různých oblastí postupně vznikaly neshody a závist. Proto se královna s obavami o mír v Říčkově rozhodla podnikat pravidelné cesty po svém království, aby se setkala se svými poddanými a uklidnila jejich horké hlavy. Díky svému smyslu pro spravedlnost a snahu se zavděčit všem poddaným, stanovila trasu tak, aby každý most překročila pouze jednou: dvojitý překročení by totiž nevyhnutelně vzbudilo závist ostatních, zatímco vynechání některého mostu by u dalších vyvolalo smutek.

Podle pokynů arcikomořího, který měl na starosti doladění itineráře, se královnin průvod vydal na cestu ze severní oblasti za doprovodu radostného cvrlikání červenek. Její poddaní ji s radostí přivítali, ale po překročení šestého mostu si královna uvědomila, že jediný způsob, jak dokončit

cestu, je vrátit se zpět a znovu překročit jeden z mostů, které již překročila. Den, který začal oslavami, skončil posmutnělymi tvářemi a pocitem, že místo zlepšení situace ji ještě zhoršili.

V následujících dnech arcikomoří podnikl několik průzkumných cest po království, ale pokaždé si všiml, že mu něco nesedí: „Tudy už jsem šel předtím“, „Zapomněl jsem na prostřední most a nemůžu se vrátit“ – to byly věty, které se dříve či později opakovaly. Zvířátka z království viděla úsilí arcikomořího a chtěla se také zapojit, a tak každý den přicházelo k dvoru stále více poddaných, aby navrhovali nová řešení, ale žádné z nich se nakonec neukázalo jako to správné.

A zatímco arcikomoří a obyvatelé Říčkova zkoumali nové cesty, starý matematik z lesa přišel královně sdělit, že všechny jejich snahy byly marné: pouze osmý most by umožnil dokončit tolik kýženou cestu podle očekávání, aniž by bylo nutné překročit stejný most více než jednou.

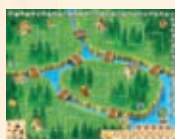
Královna tedy pověřila své nejdůvěryhodnějšího poradce, aby shromáždil dělníky potřebné pro stavbu nového mostu, což nebyl snadný úkol, protože i oni museli každý most přejít pouze jednou, aby nikoho neurazili. Cesty navržené arcikomořím, stejně jako všemi ostatními, se ukázaly jako zbytečné. Lepší je postupovat instinktivně a v případě potřeby za pomoci balónu doletět do další oblasti a pokud možno se vrátit domů dřív, než se nad královstvím snese závoj večera.

TÉMA HRY

Ve hře Most pro královnu se vžijete do role bobřího předáka, kterého královna pověřila shromážděním řemeslníků a zajištěním surovin a dekorací potřebných k výstavbě nového mostu. Abyste to dokázali, musíte požádat o spolupráci lesní zvířátka tím, že obejdete království, aniž byste směli překročit stejný most více než jednou za den. Lesní zvířátka rozdělená do pěti cechů vám nejen poskytnou potřebné suroviny, ale také vám nabídnou svou podporu různými způsoby: cech mazaných lišek vám poskytne okamžitou pověst (tj. vítězné body), cech moudrých sov vám poskytne peníze, cech silných medvědů vám umožní získat výhody z vašich staveb, cech impulzivních divočáků vám umožní zlepšit pohyb po království, a konečně cech obětavých jelenů vám nabídne dřevo, kámen, mízu, nebo potravu navíc.

Rozhodnout se, kterou cestou se vydat a na koho se spolehnout, pro vás nebude snadný úkol, ale rozhodne o tom, komu z vás královna svěří vedení stavby osmého mostu.

OBECNÝ HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



1 deska stromu



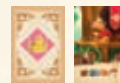
4 desky hráčů



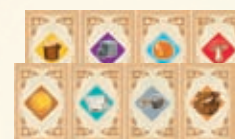
4 počáteční karty (oboustranné)



20 karet staveb (2 balíčky po 10 kartách)



5 karet královny



80 karet postav (8 balíčků po 10 kartách)



1 žeton začínajícího hráče



1 figurka balónu



26 destiček královniny přízně



6 destiček cílů mostu (oboustranných)



4 destičky prázdného balíčku



14 destiček Borka a Borky (pro sólový režim)



40 žetonů ptáků (12x, 12x, 8x, 8x)



20 žetonů květin (8x, 8x, 4x)



20 žetonů soch (8x, 8x, 4x)



60 žetonů mincí (32x, 18x, 10x)



4 ukazatele 50/100 VB

HERNÍ MATERIÁL PRO KAŽDÉHO HRÁČE



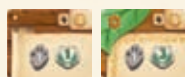
1 bobří pracovník



3 domečky



1 karta domova



6 destiček akcí (oboustranných)



7 ukazatelů tlapy



6 ukazatelů cíle mostu



4 ukazatele surovin (dřeva, kamene, mízy a potravy)



1 ukazatel investic



1 ukazatel bodů

OBECNÁ PŘÍPRAVA HRY

- Herní plán umístěte do středu stolu a desku stromu umístěte vedle něj.
- Roztříděte 80 karet postav podle jejich zadní strany a poté proveďte totéž s 20 kartami staveb abyste vytvořili celkem 10 balíčků karet lícem dolů (každý po 10 kartách). Náhodně umístěte jednotlivé balíčky po jednom na 10 příslušných míst na herním plánu. Poté odhalte lícem nahoru horní kartu z každého balíčku.
- Roztříděte 40 žetonů ptáků podle jejich zadní strany a umístěte je do sloupečku lícem dolů na příslušné místo v každé ze čtyř oblastí na herním plánu.
- Vezměte 5 karet královny a jednu z nich náhodně vraťte do krabice, aniž byste se na ni dívali. Poté vytvořte lícem dolů balíček ze 4 zbývajících karet a umístěte jej na příslušné místo na desce stromu.
- Vezměte 6 destiček cílů mostu a umístěte každou z nich náhodnou stranou nahoru na 6 příslušných míst na desce stromu.
Poznámka: Ve své první hře se můžete rozhodnout umístit všechny destičky cílů mostu snazší stranou nahoru .
- Zamíchejte 26 destiček královniny přízně a vytvořte z nich 3 přibližně stejně velké sloupečky lícem dolů, které umístěte na příslušná pole na desce stromu. Odhalte 1 královninu přízeň z každého sloupečku a vyložte ji lícem nahoru vpravo od jednotlivých sloupečků.
- Položte žetony květin a soch poblíž herního plánu.
- Umístěte mince do společné zásoby poblíž herního plánu, tato zásoba se považuje za neomezenou.
- Ten hráč, který naposledy přešel po mostě, si vezme žeton začínajícího hráče a zahájí hru.



PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČE

Každý hráč provede následující kroky:

Vezme si desku hráče a tento herní materiál ve zvolené barvě: 1 pracovníka, 3 domečky, 7 ukazatelů tlapy, 6 ukazatelů cíle mostu, 1 ukazatel investic a 1 ukazatel bodů. Vezme si také 1 kartu domova, sadu 6 destiček akcí (oboustranných) a 4 ukazatele surovin (dřevo, kamene, mízy a potravy).

- 1 Svých 6 destiček akcí si připraví nalevo od své desky hráče nevylepšenou stranou nahoru.
- 2 Svých 7 ukazatelů tlapy a 2 ze svých 3 domečků umístí na příslušná místa na své desce.
- 3 **A.** Svě 4 ukazatele surovin umístí na pole nejvíce vlevo na odpovídajících stupnicích surovin (pole 0), poté **B.** svých 6 ukazatelů cíle mostu umístí na příslušná místa na své desce hráče.
- 4 **A.** Na herní plán umístí svůj ukazatel investic na pole nejvíce vlevo na stupnici investic, poté **B.** umístí svůj ukazatel bodů na pole 0 na bodovací stupnici.
- 5 Svou kartu domova zasune pod spodní část své desky nalevo tak, aby zůstala viditelná část s příjmem.
- 6 Svého pracovníka a 1 domeček si ponechá stranou.





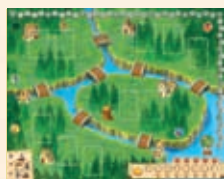
ZAČÁTEK HRY

Vezměte 4 počáteční karty a umístěte jich tolik, kolik je hráčů (náhodnou stranou) vedle herního plánu. Všechny nepoužité počáteční karty vraťte do krabice. Poté odhalte tolik královнинých přízní, kolik je hráčů (z libovolného už připraveného balíčku), a vyložte jednu pod každou počáteční kartu tak, abyste vytvořili dvojice počátečních karet a královнинých přízní. Od posledního hráče v opačném pořadí tahů si každý hráč vybere dvojici: umístí královninu přízeň vedle své desky hráče a s počáteční kartou provede následující kroky:

- **10 Mince:** Vezme si ze společné zásoby mince uvedené na kartě.
- **Investice:** Provede akci investic, pokud je uvedena (viz strana 6).
- **Suroviny:** Postoupí s příslušnými ukazateli surovin na své desce hráče.
- **Květina/socha:** Vezme ze společné zásoby žeton květiny nebo sochy s 1 symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami) a umístí ho na libovolné odpovídající místo na své desce hráče.
- **Počáteční domov:** Umístí svého pracovníka a svůj domeček do oblasti, ve které žije uvedený pták.
- **Cech:** Umístí svou počáteční kartu do sloupce odpovídajícího cechu nad svou deskou hráče.
- **Balón:** Začínající hráč umístí balón do oblasti, ve které zahajuje hru.



ZÁKLADNÍ KONCEPTY HRY



OBLASTI A MOSTY

Herní plán je rozdělen do 4 oblastí propojených 7 mosty. V každé oblasti najdete postavy, se kterými se můžete setkat, nebo stavby, které můžete využít. Pracovníci hráčů se pohybují z jedné oblasti do druhé tím, že překračují mosty, které v průběhu kola ještě nepřekročili. Optimalizace vašeho pohybu je důležitou cestou k vítězství.



POSTAVY

Existuje 8 druhů postav, z nichž každá patří do jednoho z 5 cechů: **cechu lišek**, **cechu sov**, **cechu medvědů**, **cechu divočáků** a **cechu jelenů**.



Sponzoři:

Když je najmete, získáte mince.



Dřevorubci:

Když je najmete, seberete dřevo.



Kameníci:

Když je najmete, seberete kámen.



Sběrači:

Když je najmete, seberete mízu.



Farmáři:

Když je najmete, seberete potravu.



Květináři:

Když je najmete, umístíte na svou desku hráče žetony květin.



Sochaři:

Když je najmete, umístíte na svou desku hráče žetony soch.



Obchodníci:

Když je najmete, získáte různé suroviny nebo bonusy.

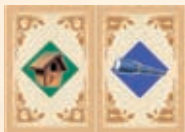


Cena za najmutí postavy

Cech, ke kterému postava patří

Efekt

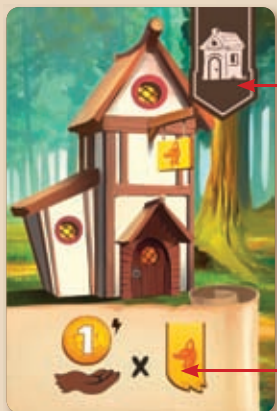
Když najmete postavu, utratíte mince označené na kartě červeně (vraťte je do společné zásoby). Poté vyhodnoťte její efekt a umístěte ji do sloupce nad svou deskou hráče, který odpovídá cechu, k němuž tato postava patří.



STAVBY

Existují 2 druhy staveb: obě vám poskytují okamžitý bonus, který je zároveň příjmem, který získáváte na začátku každého kola.

Budovy: Jsou zdarma a odměňují vás mincemi podle vaší strategie.



Symbol stavby

Efekt: Okamžitě získáte 1 minci za každou kartu z cechu lišek, kterou máte.



Symbol stavby

Cena

Efekt: Okamžitě získáte 1 dřevo.

KRÁLOVNA

Když se s ní setkáte, získáte malý bonus a žeton začínajícího hráče. V každém kole se s královnou může setkat pouze jeden hráč.

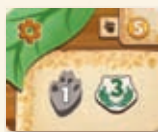
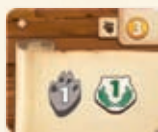


Cech, který královna odměňuje

Připomínka, že si máte vzít žeton začínajícího hráče

Bonus

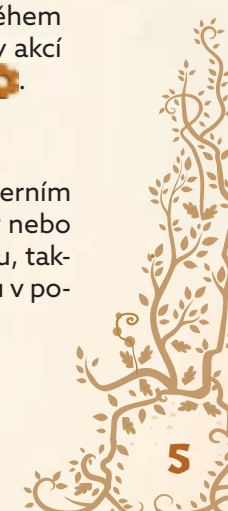
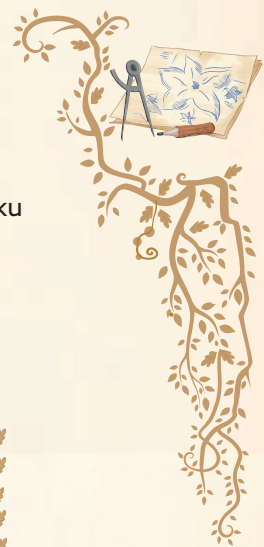
DESTIČKY AKCÍ



Jsou hlavní mechanikou hry: ve svém tahu musíte vybrat jednu ze svých dostupných destiček akcí (těch, co jsou stále nalevo od vaší desky hráče), abyste si odpočinuli a získali mince, NEBO překročili uvedený počet mostů, které jste v tomto kole ještě nepřekročili. Pokud tak učiníte, musíte být schopni najmout postavu (nebo použít stavbu) z oblasti, ve které jste se zastavili, a získat tak bonusy. Během hry budete mít příležitost vylepšit své destičky akcí tím, že je otočíte na jejich vylepšenou stranu 🌸.

PTÁCI

Existují 4 druhy ptáků, z nichž každý žije v jedné oblasti na herním plánu. Na začátku každého kola se na každou kartu (postavy nebo stavby) v jejich oblasti umístí jeden žeton ptáka lícem nahoru, takže hráč, který si karty vybírá dříve, získá také pomoc od ptáků v podobě jejich bonusu.



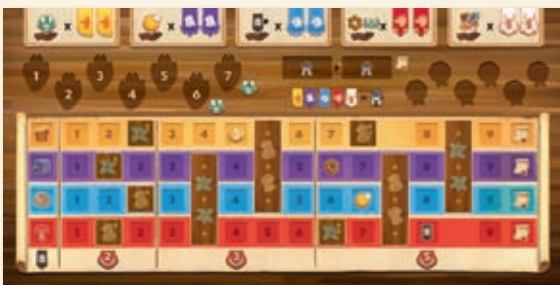


BALÓN

Použití balónu je jediným způsobem, jak umístit na herní plán všech vašich 7 ukazatelů tlapek a získat větší flexibilitu pohybu. Let balónem ale není zrovna levná věc.

DESKA HRÁČE (SUROVINY A DEKORACE)

Vaše deska hráče představuje vaše úsilí podílet se na stavbě osmého mostu, takže hromadění surovin a získávání dekorací vám pomůže na cestě k vítězství.



Obecně platí, že shromažďujete suroviny (🪵 dřevo, 🪨 kámen, 🍷 mízu a 🍄 potravu) pro závěrečné bodování a pro plnění cílů mostu. Když však dosáhnete konkrétního pole na jednotlivých stupnicích, získáte okamžitý bonus. Když navíc dosáhnete posledního pole na libovolné stupnici surovin, získáte královninu přízeň 📜.

Destičky dekorací (květiny 🌸🌸🌸 a sochy 🗿🗿🗿) umísťujete na odpovídající místa na své desce hráče podle obrázku na destičce dekorací, kterou jste si vzali (pozor na drobný rozdíl u dekorace s 1 nebo 2 hvězdičkami). Navíc vám umožňují získávat VB pomocí karet postav, pokud váš ukazatel surovin postoupil za tyto destičky.



CÍLE MOSTU

Na začátku hry se na herní plán umístí 6 destiček cílů mostu, které symbolizují požadavky královny na stavbu osmého mostu. Každý cíl mostu je oboustranný, přičemž jednu stranu je snazší 🏠 splnit než druhou. Ve svém tahu můžete splnit cíl mostu a čím rychleji to uděláte, tím více VB získáte.



KRÁLOVNINA PŘÍZEŇ

Královnina přízeň jsou osobní cíle, za které získáte VB na konci hry. Lze je v průběhu hry získat různými způsoby.



AKCE INVESTIC

Stupnice investic je způsobem, jak získat mince. Pokaždé, když se setkáte s tímto symbolem, vyberte si jednu z následujících možností:

- Postupte o jedno pole na stupnici investic.
- Získejte mince uvedené u pozice vašeho ukazatele a pak ho vraťte na pole na stupnici nejvíce vlevo.



MINCE

Kdykoli získáte mince, vezměte si je ze společné zásoby. Kdykoli utrácíte mince, utrácejte je ze své osobní zásoby a vracejte je do společné zásoby.



VB

Kdykoli v průběhu hry získáte VB, příslušným způsobem posuňte svůj ukazatel bodů na bodovací stupnici.



VB NA KONCI HRY

Tento druh VB získáte až na konci hry.



Hra se skládá ze 4 kol, z nichž každé se dělí na 3 fáze:

1) RANNÍ FÁZE: V pořadí na tahu si hráči vezmou svůj příjem (A), pak do lesa přilétají ptáci (B) a královna se probouzí (C).

2) POLEDNÍ FÁZE: V pořadí na tahu si každý hráč vybere jednu destičku akcí a vyhodnotí ji. Polední fáze končí, jakmile každý hráč odehrál 4 destičky akcí.


3) VEČERNÍ FÁZE: Pokud váš pracovník skončil kolo v oblasti s jedním z vašich domečků, vyberte si v pořadí na tahu jeden příjem, který získáte.


1) RANNÍ FÁZE


A) PŘÍJEM



V pořadí na tahu získáte svůj příjem. Příjem se získává ze 2 různých zdrojů:






PŘÍJEM Z CECHU: V průběhu hry budete umisťovat karty postav do odpovídajících sloupců v horní části své desky hráče. Za každé 2 karty ve sloupci získáte příjem v pořadí podle svého výběru.

 **Cech lišek:** Za každé dvě karty zde získáte 2 VB.

 **Cech sov:** Za každé dvě karty zde proved'te akci investic. Abyste provedli akci investic, vyberte si jednu z následujících možností: Postupte se svým ukazatelem o jedno pole na stupnici investic, NEBO získajte mince uvedené u pozice vašeho ukazatele a pak ho vraťte na pole na stupnici nejvíce vlevo.

 **Cech medvědů:** Za každé dvě karty zde vyhodnoťte schopnost jedné z vašich staveb. Kdybyste měli tímto způsobem vyhodnotit schopnosti více staveb, každá z nich musí být jiná.

 **Cech divočáků:** Za každé dvě karty zde vylepšete jednu ze svých destiček akcí tak, že je otočíte na jejich vylepšenou stranu . Pokud nemůžete, získajte namísto toho 2 VB.

 **Cech jelenů:** Za každé dvě karty zde získajte surovinu podle své volby ( dřevo,  kámen,  mizu, nebo  potravu) a postupte s daným ukazatelem na své desce hráče.

PŘÍJEM ZE STAVBY: Vyhodnoťte schopnosti všech svých staveb, včetně svého počátečního domova.

DŮLEŽITÉ: Během své první fáze příjmu ve hře nezapomeňte vyhodnotit schopnost svého počátečního domova, což je provedení akce investic.



Příklad: Bruno vyhodnotí svůj příjem ve 3. kole následovně:

1 **Cech lišek:** má pouze 1 kartu, takže z tohoto cechu nezíská žádný příjem.

2 **Cech sov:** má 4 karty, takže provede dvě akce investic: rozhodne se dvakrát postoupit se svým ukazatelem na stupnici investic o jedno pole.

3 **Cech medvědů:** má pouze 1 kartu, takže z tohoto cechu nezíská žádný příjem.

4 **Cech divočáků:** má 3 karty, takže může vylepšit jednu ze svých destiček akcí.

5 **Cech jelenů:** má 2 karty, takže získá surovinu podle své volby: jedno dřevo, čímž na dané stupnici dosáhne 5. pole a získá okamžitý bonus 3 mince.

6 **Stavby:** jeho počáteční domov mu umožní provést jednu akci investic: rozhodne se získat mince uvedené u pozice svého ukazatele a pak ho vrátí na pole na stupnici investic nejvíce vlevo. Vyhodnotí také schopnosti svých dalších 2 staveb: 1 VB za každou kartu z cechu sov (4 VB, protože má z tohoto cechu 4 karty) a 1 kámen.





B) PTÁCI PŘILÉTAJÍ

Z každé oblasti vraťte do krabice ptáky z předchozího kola, kteří jsou stále na kartách (pokud nějakí takoví jsou), a poté umístěte jednoho ptáka lícem nahoru na každou kartu (postavy nebo stavby) v jeho oblasti.

Pouze ve hře 2 a 3 hráčů: Některé žetony ptáků mají vespod symbol „3“ nebo „4“. Pokud je toto číslo vyšší než počet hráčů ve hře, tyto žetony ptáků odhod'te. Je možné, že na některých kartách postav nebo staveb možná nebudou v tomto kole žádné žetony ptáků.



Příklad: Agnes umísťuje na karty postav a staveb v příslušných oblastech žetony ptáků . Protože s Brunem hraje hru 2 hráčů, vrátí všechny ptáky označené „3“ a „4“ do krabice.



C) KRÁLOVNA SE PROBOUZÍ

Vraťte kartu královny z předchozího kola (pokud nějaká taková je) do krabice a poté odhalte následující kartu z balíčku.

2) POLEDNÍ FÁZE

V každém kole, počínaje prvním hráčem, provedete 4 akce (postupně jednu po druhé, ve směru hodinových ručiček).

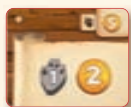
Když přijдете na tah, musíte vybrat jednu ze svých destiček akcí nalevo od své desky hráče a rozhodnout se, zda budete **odpočívat**, nebo **pracovat**.

Odpočinek: Přesuňte destičku akcí napravo od své desky hráče a získajte mince uvedené v části „odpočinek“ v pravém horním rohu destičky.

Příklad: Agnes si vybere tuto vylepšenou destičku akcí, přesune ji napravo od své desky hráče a rozhodne se **odpočívat** a získat tak 8 mincí.



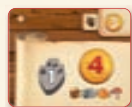
Práce: Přesuňte destičku akcí napravo od své desky hráče a aktivujte ji. Všechny destičky (s výjimkou jedné) vám umožní pohybovat pracovníkem bez přerušení tak, že překročíte přesný počet mostů, které jste v tomto kole ještě nepřekročili, a napojených na oblast, ve které se váš pracovník aktuálně nachází. Pokaždé, když překročíte most, musíte na něj položit jeden ze svých ukazatelů tlapy jako připomínku, že jste ho v tomto kole už překročili.



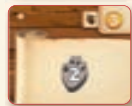
Váš pracovník musí překročit 1 most. Získejte 2 mince.



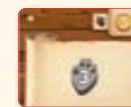
Váš pracovník musí překročit 1 most. Získejte 1 VB.



Váš pracovník musí překročit 1 most, poté můžete kdykoli během tohoto tahu utratit 4 mince a získat tak jednu surovinu podle své volby (pouze jedenkrát).



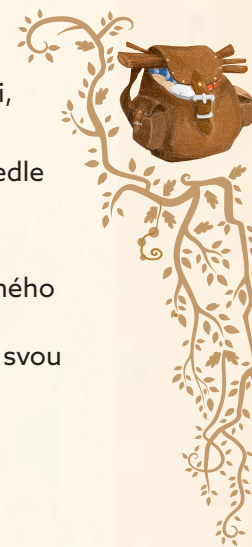
Váš pracovník musí překročit přesně 2 mosty.



Váš pracovník musí překročit přesně 3 mosty.

Po pohybu proveďte tyto kroky v daném pořadí:

- 1) Vyberte si kartu, kterou si koupíte (postavy nebo stavby). Pamatujte na to, že na konci pohybu si musíte koupit kartu z oblasti, ve které jste skončili. Pokud to nemůžete udělat, musíte si namísto **práce** zvolit **odpočinek** (nebo se pohnout jinam).
- 2) Setkání s ptákem: Pokud je na kartě žeton ptáka, vyhodnoťte jeho bonus (pokud je to možné) a poté si ho uložte lícem dolů vedle své desky hráče.
- 3) Najměte postavu nebo využijte stavbu zaplacením nákladů (v mincích):
Postava: Utraťte uvedené mince (pokud jsou uvedeny nějaké), poté okamžitě vyhodnoťte efekt a umístěte kartu do příslušného sloupce cechu nad svou deskou hráče. Poté odhalte lícem nahoru další kartu z balíčku.
Stavba: Utraťte uvedené mince (pokud jsou uvedeny nějaké), poté okamžitě vyhodnoťte schopnost stavby a zasuňte ji pod svou desku hráče tak, aby zůstala viditelná část s příjmem. Poté odhalte lícem nahoru další kartu z balíčku.
- 4) Můžete si nárokovat jeden nebo více cílů mostu (viz Nárokování cíle mostu na straně 11).

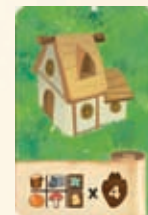


Příklad: Agnes použije destičku akcí, která jí umožní získat 2 mince a překročit jeden most. Umístí svůj ukazatel tlapy na tento most ① a její pracovník ukončí svůj pohyb v oblasti. Rozhodne se najmout dřevorubce, ale nejprve se setká s ptákem, který se na kartu umístil na začátku kola: vezme si žeton ptáka a umístí ho lícem dolů vedle své desky hráče ② a vyhodnotí jeho bonus: získá 2 mince. Poté najme dřevorubce: utratí 7 mincí a se svým ukazatelem dřeva postoupí o 2 pole ③.



DŮLEŽITÉ:

Když v balíčku dojdou karty (častěji k tomu dochází ve hře 4 hráčů), vezměte jednu dosud nepoužitou náhodnou destičku prázdného balíčku a umístěte ji do prázdného místa. Destička tam zůstane do konce hry a umožňují hráčům získat výhody z jejího efektu.



Váš pracovník se nikam nepohne a zůstane ve své oblasti. V tomto tahu pouze získáte kartu královny pro toto kolo a vezměte si žeton začínajícího hráče, pokud jej nemáte. Vyhodnoťte efekt karty a poté ji umístěte do příslušného sloupce cechu nad svou deskou hráče, pokud jej nemáte. Protože karta královny je v každém kole k dispozici pouze jedna, lze návštěvu královny provést pouze jedenkrát za kolo (ze všech hráčů).

DŮLEŽITÉ: Když umístíte svůj 6. ukazatel tlapy, okamžitě získáte 3 VB, když umístíte svůj 7. ukazatel tlapy, okamžitě získáte 4 VB. Jinými slovy, pokud umístíte všech 7 svých ukazatelů tlapy ve stejném kole, získáte celkem 7 VB.



Příklad: Bruno se rozhodne použít destičku akcí, která mu umožní navštívit královnu, protože karta královny je stále ještě k dispozici. Vezme si kartu královny, vezme si žeton začínajícího hráče a navíc vyhodnotí její efekt dvakrát (namísto jednou), protože už má tuto destičku akcí vylepšenou. Pak umístí kartu královny do sloupce příslušného cechu nad svou deskou hráče.



DOMĚČKY

Když umístíte nad svou desku hráče 1 kartu od každého cechu, umístěte svůj domeček nejvíce vlevo do oblasti, kde ještě žádný svůj domeček nemáte. Při 2 kartách od každého cechu pak umístěte i svůj poslední domeček do oblasti bez vašeho domečku a získáte královinu přízeň.



BALÓN



Použití balónu je jediným způsobem, jak umístit během jednoho kola na herní plán všech 7 ukazatelů tlapek. Hodí se však také v případě, že chcete překročit most, který jste v tomto kole už překročili (aniž byste na něj umísťovali druhý ukazatel tlapy).

Balón můžete použít pouze v případě, že jste si vybrali akci **práce**, a to před, NEBO po umístění svých ukazatelů tlapy při překračování mostů, ale nikdy uprostřed vašeho pohybu. Ve všech případech balón použijete před najmutím postavy nebo využitím stavby.

Abyste mohli balón použít, musíte utratit mince: pokud je balón ve stejné oblasti jako váš pracovník, stojí jeho použití 3 mince. Pokud není, stojí jeho použití 10 mincí.

Přesuňte svého pracovníka a balón do oblasti podle své volby, neumísťujte za to žádný ukazatel tlapy. Můžete se přesunout do oblasti i přesto, že jste umístili ukazatele tlapy na všechny mosty propojené s touto oblastí, koneckonců využíváte dopravu vzduchem.



3) VEČERNÍ FÁZE

V pořadí na tahu (od hráče s žetonem prvního hráče) každý hráč vyhodnotí tyto kroky:

A) Pokud se váš pracovník nachází v oblasti s jedním z vašich domečků, vyberte si jeden váš příjem, který získáte: buďto příjem z jednoho cechu, NEBO příjem z jedné stavby.

DŮLEŽITÉ: Pokud si vyberete příjem z cechu a v příslušném sloupci máte 4 nebo 5 karet, získáte jeho příjem dvakrát. Získáte ho třikrát, pokud máte 6-7 karet atd.

B) Poté vraťte 4 destičky akcí, které jste v tomto kole zahráli, zpět nalevo od své desky hráče, takže budete mít všech 6 svých destiček akcí k dispozici na další kolo. Dávejte pozor, abyste je přitom neotočili na druhou stranu.

C) Vezměte si z mostů své ukazatele tlapek a umístěte je zpátky na svoji desku.

D) Můžete si nárokovat jeden nebo více cílů mostu.

Příklad: Balón není ve stejné oblasti jako pracovník **Agnes**. Proto utratí 10 mincí, aby dostala balón do stejné oblasti **1** a poté s ním přesune svého pracovníka do jiné oblasti **2**.

Poté musí pracovat, k čemuž použije destičku akcí, která jí umožní překročit 2 mosty. Umístí při tom svůj 6. a 7. ukazatel tlapy, získá tak $3 + 4 = 7$ VB za umístění svých posledních dvou ukazatelů tlapy na herní plán **3**. Nyní najme jednu ze dvou postav.



Příklad: **Brunův** pracovník skončil toto kolo v oblasti s jedním z jeho domečků, může si tedy vybrat jeden příjem, který získá. Rozhodne se získat příjem z cechu sov. Protože v něm má 4 karty, může provést 2 akce investic: rozhodne se dvakrát postoupit se svým ukazatelem na stupnici investic.



NÁROKOVÁNÍ CÍLE MOSTU



Po provedení akce (**odpočinku**, nebo **práce**), případně na konci večerní fáze si můžete nárokovat jeden nebo více cílů mostu, pokud splňujete příslušnou podmínku. Umístěte jeden ze svých ukazatelů cíle na nárokovanou destičku, konkrétně na dostupné pole nejvíce vlevo (to s nejvíce VB), a okamžitě získáte uvedený počet VB. Pokud jste umístili ukazatel cíle na oba cíle mostu ve stejném řádku, získáte také královninu přízeň (viz níže).

DŮLEŽITÉ: ve hře 2 hráčů umísťuje druhý hráč svůj ukazatel cíle vždy na 3. pozici.

Příklad: **Agnesin** ukazatel dřeva dosáhne v tomto tahu 3. pole na stupnici **1** a její ukazatel mízy je na 5. poli **2**.

Tím získá tento cíl jako druhá, protože **Bruno** už ho získal dříve, a protože hrají hru 2 hráčů, musí druhý hráč umístit svůj ukazatel cíle na 3. místo, **Agnes** to udělá a získá 1 VB **3**.

Je to druhý ukazatel cíle, který umístila do stejného řádku, takže si vezme královninu přízeň **4**.



ZÍSKÁNÍ KRÁLOVNI NY PŘÍZŇE

Existuje několik způsobů, jak získat královninu přízeň:

- Jednu máte již na začátku hry.
- Nárokováním obou cílů mostu na stejném řádku.
- Získáním 10 kusů od jednoho druhu suroviny (dřeva, kamene, mízy, nebo potrawy).
- Umístěním všech domečků na herní plán (nejmutím 2 postav z každého odlišného cechu).
- Jedna postava obchodníka vám umožní získat jednu.

Když získáte královninu přízeň, vyberte si jednu ze 3 destiček lícem nahoru, nebo si doberte jednu náhodnou z libovolného sloupečku. Pokud si vyberete jednu lícem nahoru, nabídku okamžitě doplňte. Pokud jeden sloupeček dojde, doplňte destičku z jednoho z ostatních sloupečků.

Za královninu přízeň získáte VB na konci hry.

Příklad: **Brunův** ukazatel právě dosáhl 10. pole stupnice kamene: získá tím královninu přízeň. Vybere si prostřední a umístí ji vedle své desky hráče.


Poté doplní uvolněné místo novou přízní.

Královnina přízeň mu na konci hry přinese VB.



KONEC HRY

Když 4. kolo skončí, je hra u konce. Hráči musejí své nespotřebované mince utratit následovně: za každých 5 utracených mincí postoupí o jedno pole na stupnici investic. Poté hráči vypočítají své celkové body přidáním následujících VB k těm, které získali v průběhu hry.

- **Stupnice investic:** Získejte VB podle pozice svého ukazatele investic.
- **Karty cechů:** Za každý cech (kromě **cechu jelenů**) získejte VB následovně: vynásobte počet karet v daném cechu, které jste umístili do horní části své desky hráče, počtem hvězd, přes které postoupil váš ukazatel surovin. Hvězdy  jsou uvedené na žetonech květin a soch, které jste v průběhu hry umístili na svou desku hráče. Každá surovina odpovídá jednomu cechu: dřevo **cechu lišek**, kámen **cechu sov**, míza **cechu medvědů**, potrava **cechu divočáků**. **Cechu jelenů** neodpovídá žádná surovina.
- **Stavby:** Podívejte se na svůj ukazatel surovin, který postoupil nejméně, abyste určili hodnotu VB každé ze svých staveb. Pamatujte si, že i váš počáteční domov je stavba.
- **Královna přízeň:** Každou z nich obodujte způsobem, jakým za ni máte získat VB (podrobnosti naleznete v Příloze).

Hráč s nejvíce VB se stává vítězem hry. V případě shody vítězí hráč s nejvíce zbylými mincemi. Pokud shoda nadále trvá, příslušní hráči sdílejí vítězství ve hře.

Příklad: Agnes si počítá své body a její ukazatel bodů je aktuálně na poli 46 bodovací stupnice, přičte k němu navíc ještě tyto VB:

- 1 **Stupnice investic:** Utratí 10 mincí (ze svých 12 zbývajících), aby postoupila svým ukazatelem investic o dvě pole, čímž dosáhne pole s hodnotou 7 VB.
- 2 **Karty cechů:** Její ukazatel dřeva postoupil přes destičku dekorací se 2 hvězdami, získá tedy 2 VB za každou kartu lišek, celkem 6 VB. Její ukazatel kamene postoupil přes dvě destičky dekorací, každou s 1 hvězdou, získá tedy 2 VB za každou kartu sov, celkem 8 VB. Její ukazatel mízy nepostoupil přes žádnou destičku dekorací, takže za karty medvědů nezíská žádné VB. Její ukazatel potravy postoupil přes destičku dekorací s 1 hvězdou, získá tedy 1 VB za každou kartu divočáků, celkem 3 VB.
- 3 **Stavby:** Její ukazatel surovin, který postoupil nejméně, je na 3. poli, získá tedy 3 VB za každou kartu stavby. Protože má 3, získá 9 VB.
- 4 **Královna přízeň:** Má dvě – jedna jí poskytuje 1 VB za každý žeton ptáka (7 VB) a druhá jí poskytuje 2 VB za každou kartu divočáka (6 VB). Celkem tedy za královninu přízeň získá 13 VB.

Agnes celkem ve hře získala 92 VB!



PRAVIDLA PRO SÓLOVOU HRU

V sólovém režimu budete hrát proti Borkovi a Borce, dvěma bobřím sourozencům, kteří se stejně jako vy snaží získat královninu přízeň.

OBEČNÁ PŘÍPRAVA HRY

- Kroky 1 až 8: Postupujte stejným způsobem jako při přípravě hry ve 2 hráčích.
- Krok 9: Borko a Borka začnou hru jako první, koneckonců žijí v lese.

PŘÍPRAVA PROSTORU HRÁČŮ

Vaše příprava se nemění, pak pokračujte přípravou Borka a Borky:

- Vyberte si libovolnou nepoužitou barvu hráče a vezměte si: **1 desku hráče, 3 domečky, 1 kartu domova, 6 ukazatelů cíle mostu, 4 ukazatele surovin** (🪵 dřeva, 🪨 kamene, 🍷 mízy a 🍖 potravy) **1 ukazatel bodů**. Zbývající herní materiál v této barvě hráče vraťte do krabice.
- Umístěte 2 domečky na příslušná místa na desce hráče.
- Umístěte 4 ukazatele surovin na pole příslušných stupnic surovin nejvíce vlevo.
- Umístěte 6 ukazatelů cíle mostu na příslušná místa na desce hráče.
- Umístěte ukazatel bodů in pole 0 bodovací stupnice.
- Zasuňte kartu domova pod spodní část desky hráče nalevo.
- 1 domeček si pro teď ponechejte stranou.

Náhodně vezměte 2 počáteční karty a 2 královniny přízně a vytvořte z nich 2 dvojice. Vybíráte si dvojici jako první. Borko a Borka (kteří jsou začínajícím hráčem) si vezmou druhou a umístí svůj domeček do příslušné oblasti.



OBEČNÉ KONCEPTY BORKA A BORKY

Borko a Borka nemají pracovníka na herním plánu. Jednoduše odebírají karty z 1 nebo 2 různých oblastí, aniž by za ně utráceli mince. Borko a Borka nehledí na to, co je na kartách vyobrazeno, jednoduše sbírají karty postav a staveb u své desky hráče jako vy. Za každou kartu postavy, kterou umístí ke své desce hráče, postoupí o 1 pole s ukazatelem surovin souvisejícím s příslušným cechem:



Cech lišek: Postoupí o 1 pole s ukazatelem dřeva.



Cech medvědů: Postoupí o 1 pole s ukazatelem mízy.



Cech sov: Postoupí o 1 pole s ukazatelem kamene.




Cech divočáků: Postoupí o 1 pole s ukazatelem potravy.



Cech jelenů: Postoupí o 1 pole s ukazatelem surovin, který je nejvíce vzadu. V případě shody se řiďte následujícím pořadím: dřevo, kámen, míza a potrava (shora dolů).

Při zasunutí karty pod spodní část jejich desky hráče se nic dalšího nestane.

Pokud se postupující ukazatel dostane za prázdné místo pro květiny nebo sochy, vezměte příslušnou destičku a umístěte ji na desku hráče Borka a Borky, abyste toto místo vyplnili.

Při postupu ukazatelem surovin hledí Borko a Borka pouze na tento symbol  a získají královninu přízeň, jakmile ho dosáhnou. Všechny ostatní symboly Borko a Borka ignorují.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Můžete si vybrat snazší nebo obtížnější hru podle toho, jakou sadu destiček použijete. Máte na výběr následující:

- **Začátečník:** 11 sólových destiček + 3 destičky odpočinku.
- **Pokročilý:** 11 sólových destiček + 2 destičky odpočinku.
- **Expert:** 11 sólových destiček + 1 destička odpočinku.
- **Mistr stavitel:** 11 sólových destiček.



Destičky odpočinku



Sólové destičky

Všechny nepoužité destičky vraťte do krabice.



JAK HRÁT

Vy a Borko a Borka se střídáte v tazích jako ve hře více hráčů. V průběhu prvního kola budou Borko a Borka začínat. Poté se začínající hráč bude měnit podle toho, zda vy, nebo Borko a Borka navštíví královnu (jako ve hře více hráčů).

1) RANNÍ FÁZE

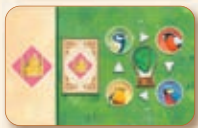
VeźmĚte s3lovĚ destičky + vybranĚ destičky odpočinku (pokud jsou nĚjakĚ) a zamĚchejte je dohromady lícem dolů. Vytvořte z nich sloupeček. Pro Borka a Borku se nic dalšĚho nestane, protože nezískávají přĚjem.

2) POLEDNĚ FÁZE

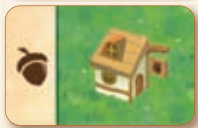
V průběhu tahu Borka a Borky odhalte první 2 destičky shora sloupečku. Vyhodnoťte obĚ destičky separátnĚ v pořadĚ (nejprve odhalte a vyhodnoťte jednu, poté odhalte a vyhodnoťte druhou).



Pokud je na destičce pták, veźmĚte vyobrazenu kartu a žeton ptáka na ní, pokud je nĚjaký. Kartu zasuňte pod desku hráče Borka a Borky. Postupte jejich příslušným ukazatelem surovin, jak už bylo popsáno výše. Ptáka jednoduše pouze seberou. PřĚipomenutĚ: Borko a Borka nehledĚ ani na efekt karty, ani na její cenu. NavĚc Borko a Borka nehledĚ ani na bonus za ptáka.



Pokud je na destičce královna koruna, veźmĚte kartu královny, pokud je stále k dispozici. Kartu zasuňte pod desku hráče Borka a Borky. Postupte příslušným ukazatelem surovin, jak už bylo popsáno výše. Pokud veźmou kartu, veźmou si Borko a Borka také žeton začínajícího hráče. Pokud není karta královny už k dispozici, Borko a Borka odejdou s prázdnou. PotĚ přesuňte bal3n na dalšĚ oblast ve směru hodinovĚch ručĚček.



Pokud se objevĚ tato destička, nic se nestane. Borko a Borka si dopřávají zaslouženĚho odpočinku.

3) VEČERNĚ FÁZE

U Borka a Borky se nic nestane.

NÁROKOVÁNĚ CĚLE MOSTU

Borko a Borka si můžou nárokovat cíl mostu stejnĚm způsobem jako vy, a také ho stejnĚm způsobem obodují. Tip: Nemusíte neustále kontrolovat, jestli Borko a Borka splnĚli cíl.

DŮLEŽITĚ:

- Když splňujete cíl mostu, zkontrolujte těsnĚ předtĚm, zda ho Borko a Borka už nespĺňují. Pokud ano, umístĚte jejich ukazatel na první místo a svůj na třetĚ místo (stejnĚ jako ve hře 2 hráčů se druhé místo vynechává).
- Před spočĚtáním závĚrečného bodování naposledy zkontrolujte cíle Borka a Borky, abyste nic nepřehlĚdli.
- Borko a Borka si nedokážou nárokovat tento cíl



DOMĚČKY

Když Borko a Borka dokončĚ řádek karet, odeberou domeček ze své desky hráče a umístĚ ho kamkoli na mapĚ, pozice jejich domečků nemá na hru žádnĚ vliv.



KRÁLOVNINA PŘĚZEŇ

StejnĚ jako jakýkoli jinĚ hráč získávají Borko a Borka destičky královniny příznĚ, když postavĚ svůj třetĚ domeček, když splnĚ 2 cíle mostu na stejnĚm řádku nebo když získají 10 kusů suroviny stejnĚho druhu. Vždycky si ze 3 vyloženĚch veźmou nejvyššĚ destičku (tu, která je nejbliže ke královnĚ). PotĚ destičky posuňte směrem nahoru a odhalte dalšĚ.



KONEC HRY

Borko a Borka získávají body v závěrečném bodování následovně:

- **VB získané v průběhu hry** (ze splněných cílů mostu).
- **Stupnice investic:** Protože Borko a Borka nemají svůj ukazatel, nezískají z této stupnice žádné VB.
- **Karty cechů:** Za každý cech získají Borko a Borka VB stejně jako vy.
- **Stavby:** Za každou stavbu získají Borko a Borka VB stejně jako vy.
- **Královnina přízně:** Každá jejich získaná destička královniny přízně má hodnotu 2 VB za každou destičku odpočinku, kterou jste při přípravě hry použili.



PŘÍKLAD BODOVÁNÍ HRY SE 2 DESTIČKAMI ODPOČINKU

V průběhu hry získali Borko a Borka 15 VB za plnění cílů mostu.

Za karty na své desce hráče získají:

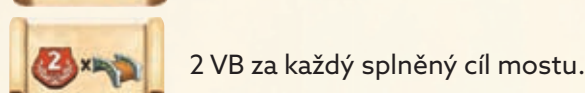
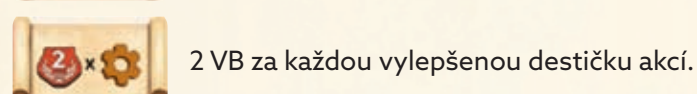
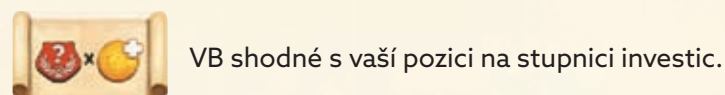
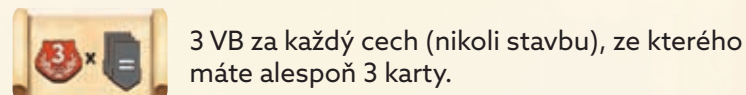
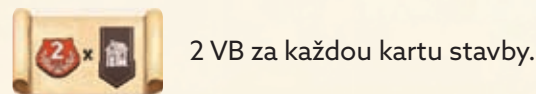
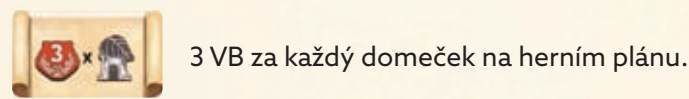
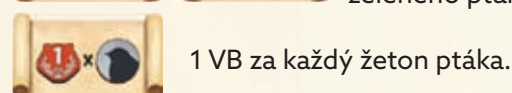
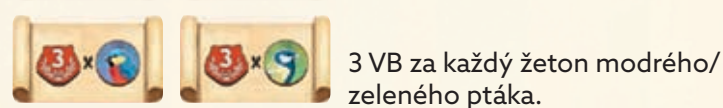
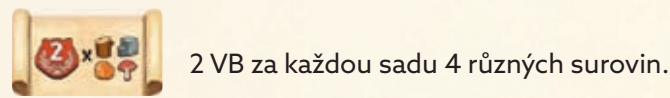
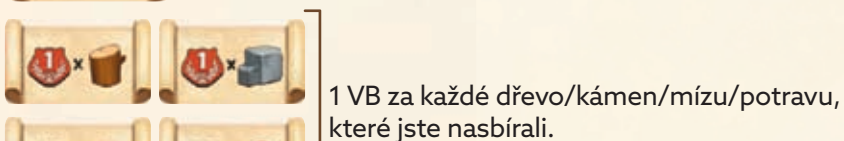
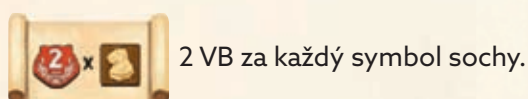
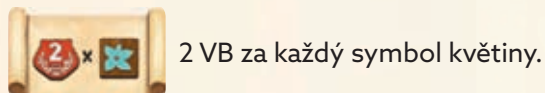
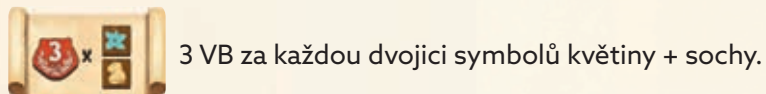
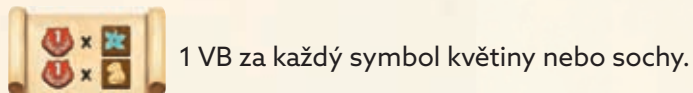
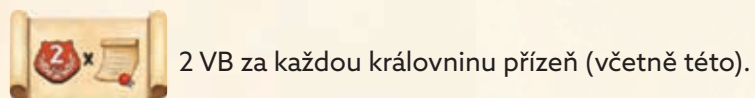
- **Cech lišek:** 4 karty x 2 hvězdy = 8 VB
- **Cech sov:** 6 karet x 3 hvězdy = 18 VB
- **Cech medvědů:** 7 karet x 3 hvězdy = 21 VB
- **Cech divočáků:** 5 karet x 2 hvězdy = 10 VB
- **Cech jelenů:** 0 VB
- **Stavby:** 4 karty x 3 VB = 12 VB

Získali 3 destičky královniny přízně (1 od začátku hry, 1 za umístění 3 domečků a 1 za splnění obou cílů mostu na jednom řádku). Protože jsme v této hře použili 2 destičky odpočinku, každá destička královniny přízně má hodnotu $2 \times 2 = 4$ VB. Proto získali 12 VB.

Borko a Borka získali celkem 96 VB. Jsou to těžcí soupeři.

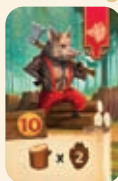


KRÁLOVNINA PŘÍZEŇ

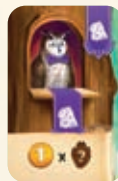


SCHOPNOSTI KARET SOUVISEJÍCÍ S UKAZATELI TLAPKY

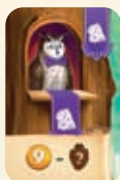
Schopnosti některých karet závisejí na tom, kolik ukazatelů tlapky hráč v průběhu kola umístil na herní plán.



Získejte 1 dřevo za každé 2 ukazatele tlapky, které jste v průběhu kola umístili.

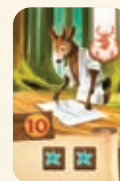


Získejte 1 minci za každý ukazatel tlapky, který jste v průběhu kola umístili.

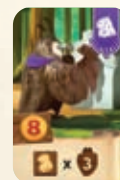


Získejte 9 mincí minus počet ukazatelů tlapky, které jste v průběhu kola umístili.

KVĚTINAŘI A SOCHAŘI



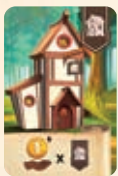
Získejte dva žetony květin s jedním symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami), nebo jeden žeton květin se dvěma symboly (se 3 hvězdami) a umístěte ho na libovolné místo o stejné velikosti a se stejnou ilustrací na vaší desce hráče.



Získejte 1 symbol sochy za každé 3 ukazatele tlapky, které jste v průběhu kola umístili. Pokud jste umístili 6 nebo 7 ukazatelů tlapky, můžete získat 1 žeton sochy se 2 symboly (se 3 hvězdami), nebo 2 žetony soch s 1 symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami).

BUDOVY

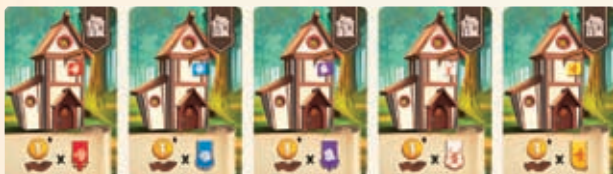
Schopnosti všech budov jsou okamžité a také příjmové.



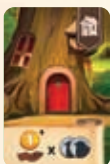
Získejte 1 minci za každou stavbu, kterou máte (včetně této).



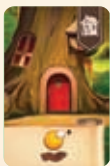
Získejte 1 minci za každý symbol květiny/sochy, který máte.



Získejte 1 minci za každou kartu z cechu divočáků/medvědů/sov/jelenů/lišek, kterou máte.



Získejte 1 minci za každou dvojici ptáků, kterou máte.



Proveďte 1 akci investic.

PŘEPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Schopnosti všech přepravních prostředků jsou okamžité a také příjmové.



Získejte 1 dřevo / 1 kámen / 1 mízu / 1 potravu.

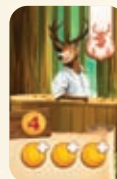


Získejte 1 VB za každou kartu z cechu lišek/sov/medvědů/divočáků/jelenů, kterou máte.

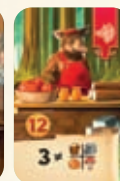


Získejte 1 VB každou stavbu, kterou máte (včetně této).

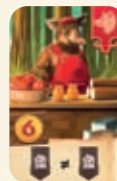
SCHOPNOSTI OBCHODNÍKŮ



Proveďte 3 akce investic.



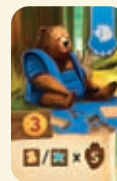
Získejte 2 nebo 3 různé suroviny.



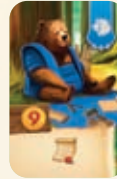
Vyhodnoťte schopnost až dvou vašich staveb.



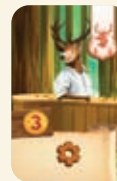
Získejte žeton květiny nebo sochy s jedním symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami) a umístěte ho na libovolné příslušné pole na své desce hráče.



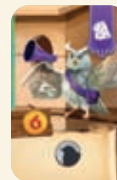
Pokud jste v průběhu kola umístili alespoň 5 ukazatelů tlapek, získejte žeton květiny nebo sochy s jedním symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami) a umístěte ho na libovolné příslušné pole na své desce hráče.



Získejte královninu přízeň.



Vylepšete jednu ze svých destiček akcí.



Vezměte si ptáka z libovolné karty na herním plánu a vyhodnoťte jeho efekt, jako by se nacházel na této kartě obchodníka.



Získejte 1 surovinu podle své volby za každý domeček, který jste umístili na herní plán.

CÍLE MOSTU



Snadná strana
Mějte alespoň 3 dřeva
a 5 mízy.



Mějte alespoň 7 dřeva
a 5 mízy.



Snadná strana
Mějte alespoň 5 kamenů
a 3 potraviny.



Mějte alespoň 5 kamenů
a 7 potravin.



Snadná strana
Umístěte na svou desku
hráče alespoň 2 symboly
květin a 4 symboly soch.



Umístěte na svou desku
hráče alespoň 5 symbolů
květin a 3 symboly soch.



Snadná strana
Přesuňte svůj ukazatel
investic o 3 pole zpět
(aniž byste získali mince).



Přesuňte svůj ukazatel
investic o 4 pole zpět
(aniž byste získali mince).



Snadná strana
Umístěte 3 své domečky
na herní plán.



Mějte alespoň 5 staveb
(včetně vaší karty domova).

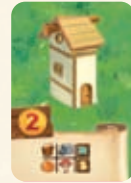


Snadná strana
Setkejte se s alespoň 7 ptáky.



Setkejte se s alespoň 8 ptáky.

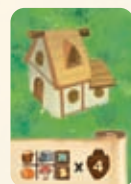
DESTIČKY PRAŽDNÉHO BALÍČKU



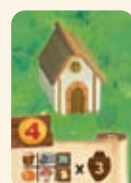
Získejte libovolnou surovinu, nebo získejte žeton květiny nebo sochy s jedním symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami) a umístěte ho na libovolné příslušné pole na své desce hráče.



Proved'te výše uvedené dvakrát.

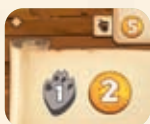


Pokud jste v průběhu kola umístili alespoň 4 ukazatele tlapek, získejte libovolnou surovinu, nebo získejte žeton květiny nebo sochy s jedním symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami) a umístěte ho na libovolné příslušné pole na své desce hráče.

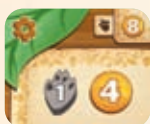


Za každé 3 ukazatele tlapek, které jste v průběhu kola umístili, získejte libovolnou surovinu, nebo získejte žeton květiny nebo sochy s jedním symbolem (s 1 nebo 2 hvězdami) a umístěte ho na libovolné příslušné pole na své desce hráče.

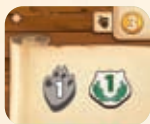
DESTIČKY AKCÍ



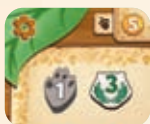
Odpočinek: Získejte 5 mincí. **Práce:** Získejte 2 mince.
Váš pracovník musí překročit most.



Vylepšená strana
Odpočinek: Získejte 8 mincí. **Práce:** Získejte 4 mince.
Váš pracovník musí překročit most.



Odpočinek: Získejte 3 mince. **Práce:** Získejte 1 VB.
Váš pracovník musí překročit most.



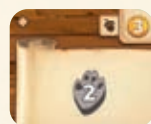
Vylepšená strana
Odpočinek: Získejte 5 mincí. **Práce:** Získejte 3 VB.
Váš pracovník musí překročit most.



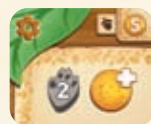
Odpočinek: Získejte 3 mince. **Práce:** Váš pracovník musí
překročit most, poté můžete kdykoli během tohoto tahu
utratit 4 mince, abyste získali surovinu podle své volby
(pouze jedenkrát).



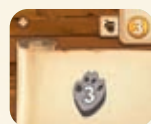
Vylepšená strana
Odpočinek: Získejte 5 mincí. **Práce:** Váš pracovník musí
překročit most, poté můžete kdykoli během tohoto tahu
utratit 2 mince, abyste získali surovinu podle své volby
(pouze jedenkrát).



Odpočinek: Získejte 3 mince. **Práce:** Váš pracovník musí
překročit přesně dva mosty.



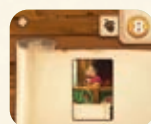
Vylepšená strana
Odpočinek: Získejte 5 mincí. **Práce:** Proved'te akci investic,
poté musí váš pracovník překročit přesně dva mosty.



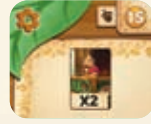
Odpočinek: Získejte 3 mince. **Práce:** Váš pracovník musí
překročit přesně tři mosty.



Vylepšená strana
Odpočinek: Získejte 5 mincí. **Práce:** Váš pracovník musí
překročit přesně tři mosty. Pokud byste se v tomto tahu
setkali s ptákem, vyhodnoťte jeho efekt dvakrát.

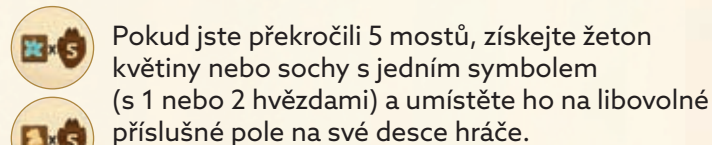
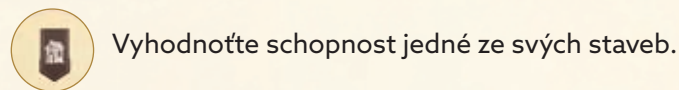
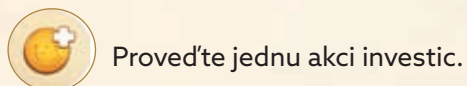
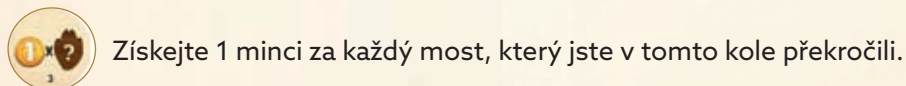
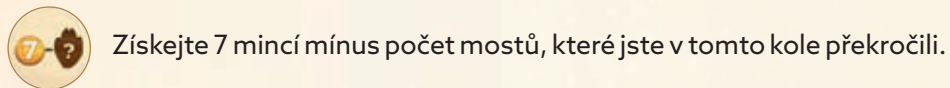


Odpočinek: Získejte 8 mincí. **Práce:** Váš pracovník musí
zůstat v této oblasti, poté si vezměte kartu královny pro
toto kolo a vyhodnoťte její efekt.

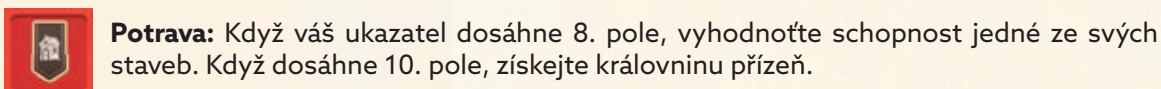
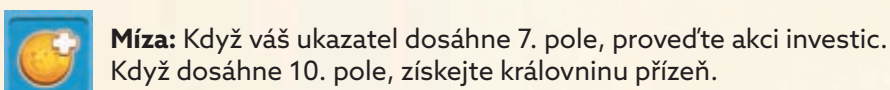
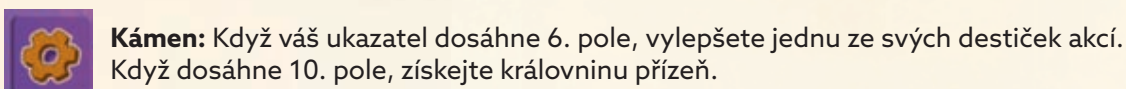
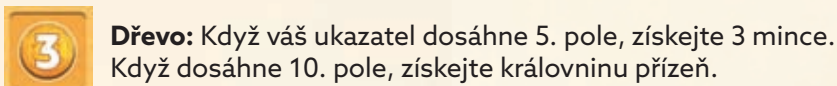


Vylepšená strana
Odpočinek: Získejte 15 mincí. **Práce:** Váš pracovník musí
zůstat v této oblasti, poté si vezměte kartu královny pro
toto kolo a vyhodnoťte dvakrát její efekt.

PTÁCI



BONUSY NA DESCE HRÁČE



TVŮRCI

Tvůrci: Marco Canetta a Stefania Niccolini

Ilustrace: David Sitbon

Pravidla: Matthieu Verdier

Grafická úprava: Ulric Maes & Tia Pernici

Vývoj: Marco Canetta, Stefania Niccolini
a Matthieu Verdier

Projektový manažer: Marine Nouvel

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

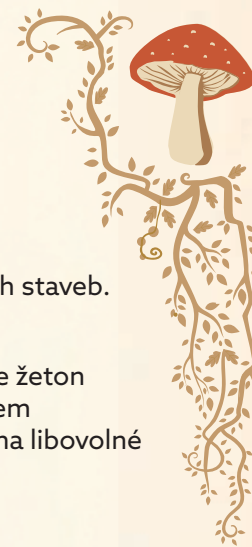
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Vojtěch Trmal

Korektury: Pavel Skalický, Eliška Schmucková

Grafická úprava: Michal Hubáček



SHRNUTÍ PRŮBĚHU KOLA

1) RANNÍ FÁZE

A - ZÍSKÁNÍ PŘÍJMU



Příjem z cechu: Za každé dvě karty ve sloupci získejte příslušný příjem.



Příjem ze stavby: Vyhodnoťte schopnosti všech svých staveb, včetně svého počátečního domova.

B - PŘÍLET PTÁKŮ

Z každé oblasti vraťte do krabice ptáky z předchozího kola, poté umístěte jednoho ptáka lícem nahoru na každou kartu v jeho oblasti.

C - KRÁLOVNA SE PROBOUZÍ

Vraťte kartu královny z předchozího kola (pokud nějaká taková je) do krabice a poté odhajte následující kartu z balíčku.



2) POLEDNÍ FÁZE

Vyberte si jednu ze svých destiček akcí nalevo od své desky hráče a rozhodněte se, zda budete odpočívat, nebo pracovat.

ODPOČINEK: Přesuňte destičku akcí napravo od své desky hráče a získejte mince uvedené na destičce v části Odpočinek.

PRÁCE:

- Přesuňte destičku akcí napravo od své desky hráče a aktivujte ji. Díky většině z nich překročíte se svým pracovníkem jeden nebo více mostů, které jste v tomto kole ještě nepřekročili. Při překročení mostu na něj umístěte ukazatel tlapy. Navíc můžete před nebo po umístění tlapek utratit mince a použít balón, abyste optimalizovali svůj pohyb.
- Vyberte si kartu v oblasti, do které jste dorazili, pokud je na ní žeton ptáka, vyhodnoťte jeho bonus a získejte ptáka.
- Poté si kartu kupte za mince, vyhodnoťte její efekt a umístěte ji do horní části (postava), nebo do dolní části (stavba) své desky hráče.

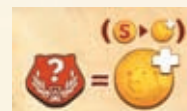
Polední fáze končí, jakmile každý hráč odehrál 4 destičky akcí.

3) VEČERNÍ FÁZE

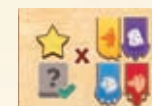
Pokud váš pracovník skončil kolo v oblasti s jedním z vašich domečků, vyberte si jeden příjem, který získáte, poté si vezměte zpátky své 4 destičky akcí a své ukazatele tlapy.

BODOVÁNÍ NA KONCI HRY (konec 4. kola)

Za každých 5 utracených mincí hráči postoupí o 1 pole na stupnici investic. Poté hráči vypočítají své celkové body přidáním následujících VB k těm, které získali v průběhu hry:

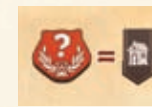


Stupnice investic: Získejte VB podle pozice svého ukazatele investic.

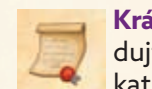


Karty cechů: Za každý cech (kromě cechu jelenů) získejte VB následovně: vynásobte počet karet z daného cechu umístěné v horní

části své desky hráče počtem hvězd, přes které postoupil váš ukazatel surovin.



Stavby: Podívejte se na svůj ukazatel surovin, který postoupil nejméně, abyste určili hodnotu VB každé ze svých staveb.



Královnina přízeň: Každou z nich oboďte způsobem, jakým za ni máte získat VB.

PRAVIDLA, KTERÁ SE SNADNO ZAPOMÍNÁJÍ

- V každém kole může kartu královny získat pouze jeden hráč.
- Efekt svých karet budov vyhodnocujete okamžitě a v průběhu každé fáze příjmu.
- Najednou si můžete nárokovat více cílů mostu.
- Pokaždé, když do horní části své desky hráče umístíte po jedné kartě postavy z každého cechu, umístěte jeden ze svých domečků do oblasti.
- V průběhu první fáze příjmu ve hře vyhodnotíte pouze efekt svého počátečního domova.
- Akce investic: Postupte se svým ukazatelem o jedno pole na stupnici investic, NEBO získejte mince uvedené u pozice vašeho ukazatele a pak ho vraťte na pole na stupnici nejvíce vlevo.

Hráč s nejvíce VB se stává vítězem hry. V případě shody vítězí příslušný hráč s nejvíce zbylými mincemi. Pokud shoda trvá, příslušní hráči vítězství ve hře sdílejí.

