

DOBRODRUZI
NAVORIE

PRAVIDLA HRY

OBSAH

Cíl hry	2
Herní materiál	3
Příprava hry	4
Příprava herního plánu.....	4
Příprava hráčů	5
Průběh hry.....	6
Fáze najímání	7
Vysvětlení karet.....	8–12
Fáze sbírání	13
Fáze příjmů.....	14
Fáze návratu	14
Konec hry	15
Přehled kola.....	16



V kouzelné zemi Navorii se z hlubin oceánu vynořily nové a prazvláštní kontinenty. Rada národů Navorie se usnesla, že je potřeba kontinenty prozkoumat. Vy a hrstka odvážných dobrodruhů jste byli povoláni do akce! Čeká vás největší dobrodružství vašich životů!

Partie *Dobrodruhů Navorie* trvá tři kola. V každém kole budete nabírat nové měšťany (karty) a získávat odměny. Kdo bude mít na konci třetího kola nejvíc , zvítězí.

HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



4 ukazatele bodů
(1 od každé barvy)



36 obchodních stanic
(9 od každé barvy)



16 ukazatelů přízně
(4 od každé barvy)



54 žetonů zboží
(18 od každého ze tří druhů)



4 ukazatele pořadí průběhu hry
(1 od každé barvy)



12 ukazatelů průzkumu
(3 od každé barvy)



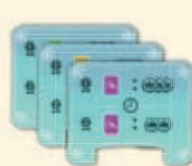
60 karet měšťanů
(12 od každého druhu)



15 žetonů akcí
(3 od každého druhu)



4 přehledové karty



10 destiček přízně



1 pytlík



4 desky hráčů



PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

- 1 Umístěte herní plán doprostřed stolu.
- 2 Všechny žetony zboží (zbraně, nerosty, jídlo) roztrďte do hromádek na dosah všech hráčů.
- 3 Všechny žetony akcí vložte do pytlíku.
- 4 Připravte karty měšťanů:

Pozor! Při hře 2 hráčů vložte do pytlíku pouze 2 žetony od každé barvy.

Karty roztrďte podle barev a každou barvu zamíchejte zvlášť. Balíčky umístěte lícem dolů na odpovídající místo na herním plánu. Z každého balíčku odhalte 3 karty a umístěte je lícem vzhůru do řady nalevo od daného balíčku.

- 5 Zamíchejte destičky přízně a náhodně vyberte 4. Tyto 4 destičky náhodně rozmístěte na odpovídající pole na herním plánu. Zbylé destičky vraťte do krabice. Během hry je nepoužijete.

Pozor! Při hře 2 hráčů můžete jednu ze 4 destiček náhodně nahradit prázdnou destičkou, pokud si přejete kompetitivnější partii.



PŘÍPRAVA HRY PRO 2 HRÁČE

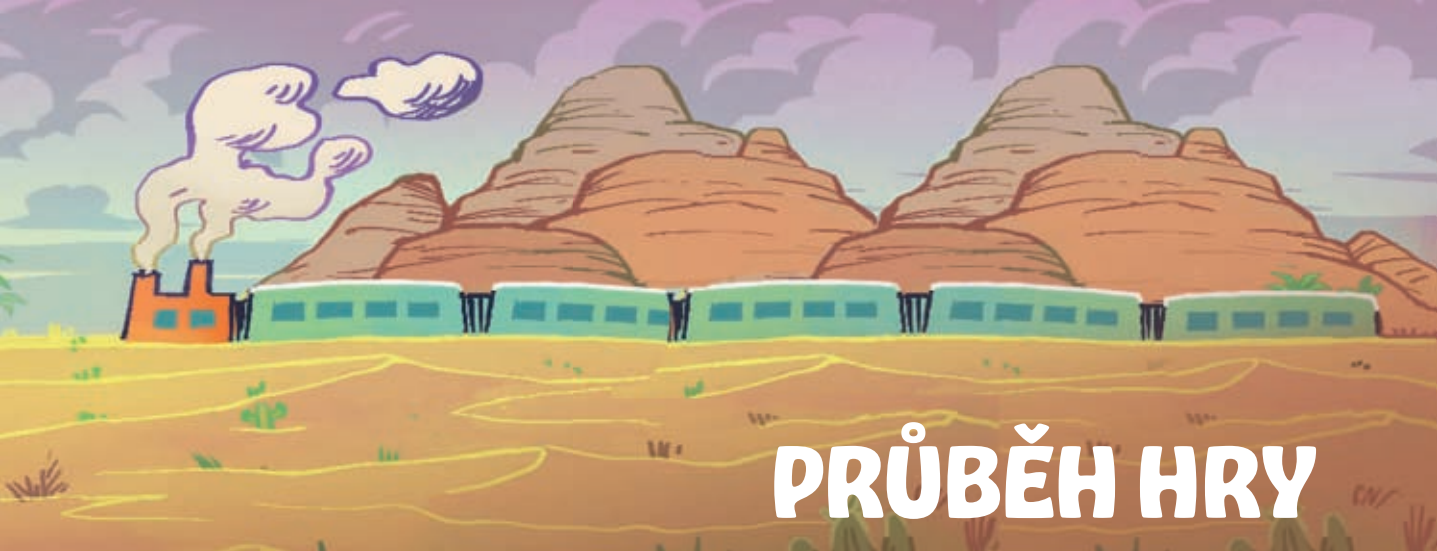


PŘÍPRAVA HRÁČŮ

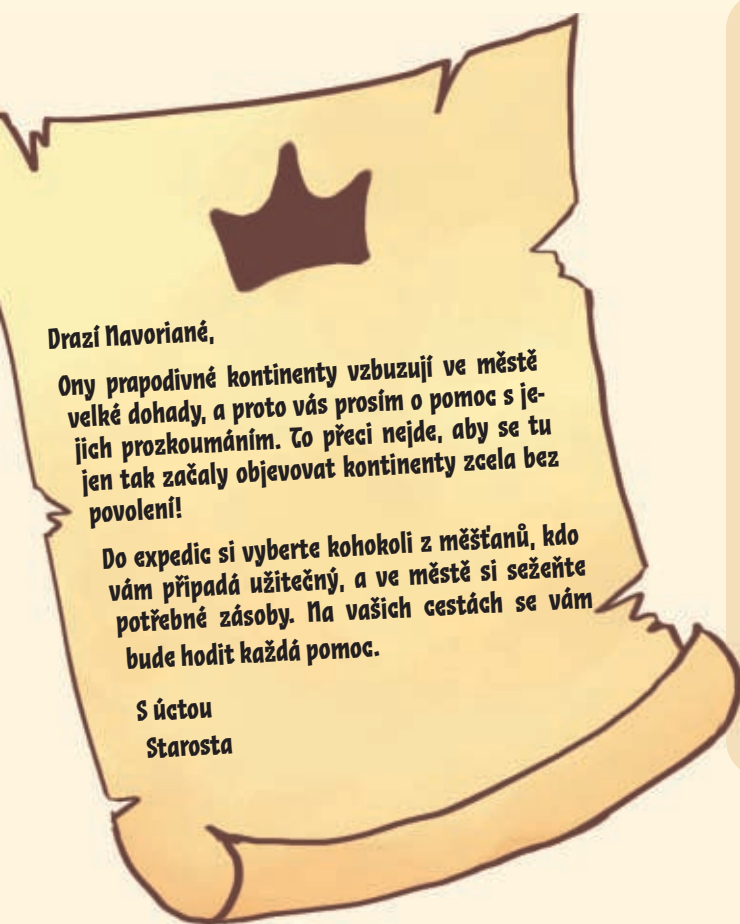
Každý hráč...

- 6 dostane desku hráče a všechen herní materiál ve zvolené barvě.
- 7 umístí obchodní stanici na každé pole své desky hráče.
- 8 umístí 1 ukazatel průzkumu na počáteční pole každé stupnice průzkumu na herním plánu.
- 9 umístí svůj ukazatel na pole 0 na stupnici na herním plánu.
- 10 umístí své ukazatele přízně poblíž herního plánu.
- 11 Náhodně určete začínajícího hráče. Tento hráč umístí svůj ukazatel pořadí na pole 1 na kompasu sloužícím jako stupnice pořadí průběhu hry. Ostatní hráči pak v pořadí po směru hodinových ručiček umístí své ukazatele na zbylá pole.





PRŮBĚH HRY



Drazí Navoriané,

Ony prapodivné kontinenty vzbuzují ve městě velké dohady, a proto vás prosím o pomoc s jejich prozkoumáním. To přeci nejde, aby se tu jen tak začaly objevovat kontinenty zcela bez povolení!

Do expedice si vyberte kohokoli z měšťanů, kdo vám připadá užitečný, a ve městě si sežehňte potřebné zásoby. Na vašich cestách se vám bude hodit každá pomoc.

S úctou
Starosta

Partie Objevitelů Navorie trvá 3 kola. Každé kolo má 4 fáze v tomto pořadí:

A) NAJÍMÁNÍ

B) SBÍRÁNÍ

C) PŘÍJMY

D) NÁVRAT

V každém kole projdete tyto 4 fáze.

Na konci 3. kola hra končí a sečtete si závěrečné 🏆. Hráč s nejvyšším počtem 🏆 vyhrává hru.

Pokud nastane shoda 🤝, hráči se o vítězství dělí.

A) NAJÍMÁNÍ

Měšťané Navorie se k vám velmi rádi připojí – také prahnou po dobrodružství!

Počínaje 1. hráčem a dál v pořadí podle kompasu každý hráč provede 1 z následujících možností.

BUĎ, ANEBU

LOSOVAT Z PYTLÍKU

Vylosujte si z pytlíku 2 žetony akcí a vyberte si jeden z nich. Umístěte tento žeton na odpovídající balíček a vezměte si jednu kartu z řady vedle tohoto balíčku. Druhý žeton umístěte do města.

Vyhodnoťte případné okamžité efekty právě získané karty (viz str. 8) a umístěte ji do svého prostoru.

Všechny karty, které získáte, budete umísťovat lícem vzhůru do prostoru před sebou. Všichni hráči by je měli vidět. Levé okraje karet s okamžitými efekty můžete překrývat.



Příklad: Dita vylosovala červený a modrý žeton. Vybere si vojáka (červený žeton) a umístí jej na balíček vojáků (červený). Poté si vezme vojáka (červenou kartu) z nabídky. Vojáci nemají okamžitý efekt, takže nic dalšího nebude vyhodnocovat. Kartu umístí do svého prostoru a modrý žeton umístí do města.

UZÍT SI ŽETON Z MĚSTA

Pokud chcete využít tuto možnost, musí být ve městě alespoň jeden žeton akcí. Pokud zde není, musíte losovat z pytlíku.

Vezměte si jeden žeton akcí z města. Umístěte tento žeton na odpovídající balíček a vezměte si jednu kartu z řady vedle tohoto balíčku. Vyhodnoťte případné okamžité efekty právě získané karty (viz str. 8) a umístěte ji do svého prostoru.



Příklad: Agnes si vezme obchodníka (modrý žeton) z města a umístí jej na balíček obchodníků (modrý). Poté si vezme obchodníka (modrou kartu) z nabídky. Podívá se, jestli má karta okamžitý efekt. Tato karta jej nemá. Kartu umístí do svého prostoru a nic dalšího nevyhodnotí.

Poznámka: Když si vezmete kartu z nabídky, nedoplňujete ji. Nabídka se doplňuje pouze ve fázi návratu!

KONEC FÁZE

Ve hře pro **2–3 hráče** fáze najímání končí, jakmile každý hráč v tomto kole „najme“ **4 karty** do svého prostoru.

Ve hře pro **4 hráče** fáze najímání končí, jakmile každý hráč v tomto kole „najme“ **3 karty** do svého prostoru.

POPIS KARET

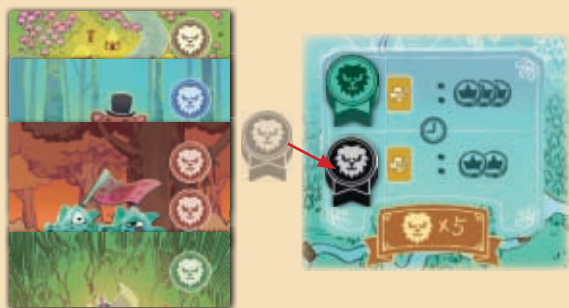


PŘÍZEŇ

První 2 hráči, kteří získají 5 symbolů daného národa, získají přízeň tohoto národa.

Pokud získáte přízeň nějakého národa, umístíte svůj žeton přízně na nejvyšší neobsazené pole odpovídající destičky přízně na herním plánu.

Přízeň každého národa můžete získat pouze jednou (i když nasbíráte 10 symbolů).

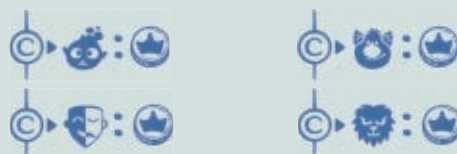


Příklad: Bruno získal 5 symbolů netvorů, takže si může nárokovat přízeň tohoto národa. První pole na destičce přízně netvorů je obsazené Cyrilovým žetonem přízně, takže Bruno umístí svůj žeton přízně na druhé pole.



KARTY OBCHODNÍKŮ (MODRÉ)

Tyto měšťany najímáte, aby obchodovali s různými národy v Navorii. Většina karet obchodníků poskytuje okamžité a všechny vám přinášejí příjmy. V každé fázi příjmů vám každý váš obchodník poskytne 1 za každý odpovídající symbol národa ve vašem prostoru.



Během fáze příjmů vám každý člověk, víla, skřet, netvor ve vašem prostoru přinese 1.



Příklad: Cyril má 2 karty obchodníků (modré). Během fáze příjmů získá 5 za první kartu 1, protože má 5 symbolů netvorů. Druhá karta obchodníka 2 má stejný efekt, takže získá dalších 5.

NAČASOVÁNÍ EFEKTŮ KARET



Vyhodnocuje se ve fázi příjmů.



Vyhodnocuje se na konci hry.

Všechny ostatní efekty karet se vyhodnocují ihned po jejich najmutí.



KARTY STAVITELŮ (ŽLUTÉ)

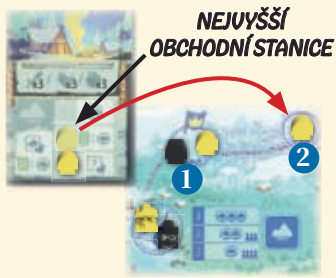
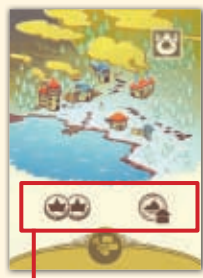
Tyto měšťany najímáte, aby pro vás stavěli obchodní stanice. Zároveň za ně získáte okamžité odměny, jako jsou 🌳, suroviny nebo pohyb po průzkumných trasách. Obchodní stanice slouží jako předsunutý výchozí bod pro vaše ukazatele průzkumu a umožňují vám přístup k pokročilým odměnám za vaše splněné zakázky (viz strana 12).



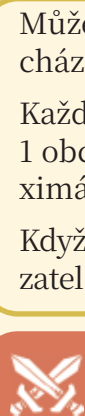
Umístěte žeton odpovídající obchodní stanici ze své desky hráče na další 🏠 pole pouštní/ledovcové/lesní trasy.

Pravidla stavby:

1. Z polí odpovídajících území na kartě: Postavte nejvyšší obchodní stanici (tj. stavte shora dolů ze své desky).
2. První obchodní stanici na každé průzkumné trase musíte postavit na poli označeném 1, druhou a třetí pak na polích označených 2 a 3.



Příklad: Agnes najala kartu stavitele (žlutou). Nejprve získá 2 🌳. Poté postaví obchodní stanici na ledovcovou trasu. Už zde má obchodní stanici na pozici 1, takže tuto stanici umístí na pozici 2. Smí tak učinit, i přesto, že její ukazatel průzkumu zatím této pozice nedosáhl.



KARTY VOJÁKŮ (ČERVENÉ)

Tyto měšťany najímáte, aby střežili vaše obchodní stanice. Každá karta vojáka (červená) poskytuje bodovací podmínku na konci hry. Podmínka vám poskytne body podle toho, kolik obchodních stanic máte v daném území.



Na konci hry vám každá karta vojáka (červená) ve vašem prostoru přinese 2 🌳 za každou obchodní stanici, kterou máte na lesní/ledovcové/pouštní trase.

Poznámka: Každá karta vojáka (červená) obsahuje dva stejné symboly národa. Počítejte oba symboly při získávání přízně daného národa a při bodování karet obchodníků (modrých) během fáze příjmů.



Příklad: Na konci hry má Bruno ve svém prostoru pouze jednu kartu vojáka (červenou). Tato karta přináší 2 🌳 za každou obchodní stanici na pouštní trase. Má 2 obchodní stanice na pouštní trase, takže získává 4 🌳.



KARTY DOBRODRUHŮ (FIALOVÉ)

Tyto měšťany najímáte, když chcete posunout svůj ukazatel průzkumu o jedno nebo dvě pole vpřed na dané průzkumné trase. Některé karty dobrodruhů také poskytují 🏰. Karty dobrodruhů vám během fáze příjmů přinášejí 1 🏰 za každý praporek, kterého dosáhnete nebo jej překročíte na průzkumných trasách.



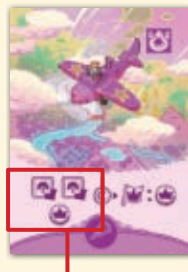
Posuňte svůj ukazatel průzkumu o jedno pole vpřed na pouštní/lesní/ledovcové trase.



Vyberte libovolný ukazatel průzkumu a posuňte jej o jedno pole vpřed.



Během fáze příjmů získáte 1 🏰 za každý praporek, kterého vaše ukazatele průzkumu dosáhly nebo jej překročily.



Příklad: Okamžitý efekt této karty znamená: „Získejte 1 🏰 a posuňte svůj ukazatel průzkumu na lesní trase o 2 pole vpřed.“ Efekt ve fázi příjmů znamená: „Za každý praporek, kterého vaše ukazatele průzkumu dosáhly, získáte 🏰.“

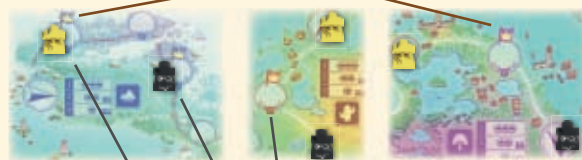


Agnes má 2 karty dobrodruhů (fialové), takže během fáze příjmů získává 2 🏰 za každý dosažený praporek.



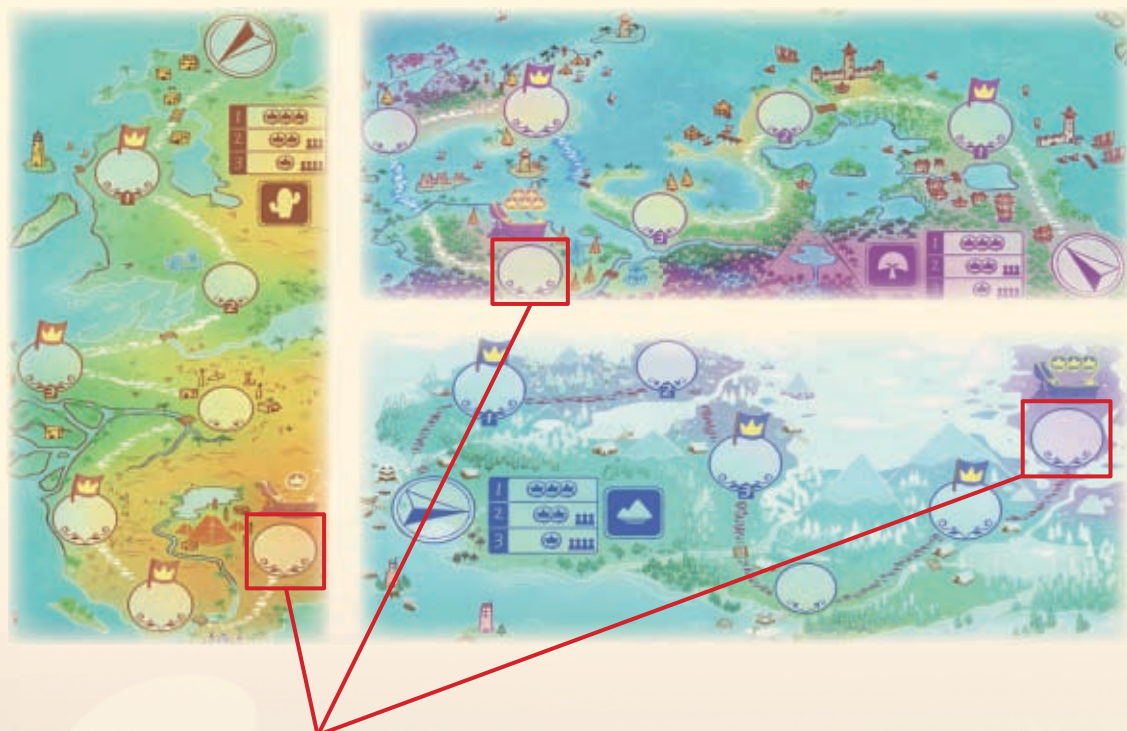
Bruno má 1 kartu dobrodruha (fialovou), takže během fáze příjmů získává 1 🏰 za každý dosažený praporek.

Žetony průzkumu **Agnes** dosáhly dvou praporeků.



Žetony průzkumu **Bruna** dosáhly 3 praporeků.

Příklad: **Agnes** se podařilo dosáhnout 2 praporeků (1 na ledovcové trase a 1 na lesní trase) a během fáze příjmů získává 4 🏰, protože má v prostoru dvě karty dobrodruhů. **Brunovi** se podařilo dosáhnout 3 praporeků (2 na ledovcové trase a 1 na pouštní trase). Má jednu kartu dobrodruha a získává 3 🏰.

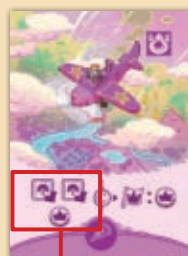


BONUS ZA POKLAD

Na konci každé průzkumné trasy na vás čeká poklad! Jakmile váš ukazatel průzkumu dosáhne konce některé trasy, zastaví se a ihned získáte 🏆 uvedené na pokladu.

Pokud vám zbývá další pohyb, získajte 🏆 na pokladu ještě jednou za každý další krok pohybu.

Pokud je váš ukazatel průzkumu již na konci trasy a z jakéhokoli důvodu by se měl znovu posunout, získáte 🏆 na pokladu ještě jednou za každý další krok pohybu.



Příklad: Bruno najal dobrodruha (fialovou kartu). Okamžitý efekt této karty mu umožní posunout ukazatel průzkumu vpřed na lesní trase o 2 kroky. Prvním krokem dosáhne jeho ukazatel průzkumu na konec trasy a okamžitě získává 5 🏆 **1**. Druhý krok už žetonem nepohne (protože je na konci), ale spustí bonus 5 🏆 znovu, což znamená celkem 10 🏆 **2**.



KARTY ŘEMESLNÍKŮ (ZELENÉ)

Tyto měšťany najímáte kvůli zboží. Většina karet řemesníků vám poskytne a všechny vám umožní získat potraviny, nerosty a/nebo zbraně k plnění zakázek. Karty řemesníků ve vašem prostoru vám navíc přinášejí další po dokončení zakázky.



Získejte 1 potravinu/nerost/zbraň

Na vaší desce hráče jsou 3 přístavy pro obchodování s lesními/pouštními/ledovcovými územími.

Když získáte zboží, musíte každý kus přiřadit do **jiného přístavu**, dle vlastního výběru. Jakmile zboží umístíte, už nemůžete změnit jeho pozici (tzn. nemůžete přesouvat zboží mezi přístavy).

Jakmile přístav obsahuje všechno zboží v odpovídající zakázce (případně jednu ze tří možných zakázek v ledovcovém přístavu), musíte **okamžitě** odložit toto zboží zpět do zásoby, dokončit zakázku a získat odměny.

Na levé straně každého přístavu jsou dvě základní odměny. Tyto odměny získáte pokaždé, když splníte danou zakázku. Pokročilé odměny na pravé straně se zpřístupní až po vybudování obchodní stanice vedle vytištěné odměny.



Lesní přístav: 1 zbraň,
1 nerost, 1 potravina

x4

Pouštní přístav: libovolné
4 kusy zboží



Ledovcový přístav: 3 zbraně,
3 nerosty, NEBO 3 potraviny



Za každou zelenou kartu ve svém prostoru získáte 1 bod.



Příklad: *Dita* najímá řemeslníka (zelenou kartu) a okamžitě vyhodnocuje jeho efekty. Nejprve získá 2 .

Poté získá jednu zbraň a jednu potravinu. Musí umístit každé zboží do jiného přístavu, takže potravinu umístí do lesního přístavu a zbraň do ledovcového přístavu.

Dita má 3 zbraně v ledovcovém přístavu, takže splní zakázku. Odloží 3 zbraně zpět do zásoby a získá následující odměny:

- 1 Posune svůj ukazatel průzkumu na ledovcové trase o 1 pole vpřed.
- 2 Získá 1 za každou kartu řemeslníka (zelenou kartu) ve svém prostoru.
- 3 Získá 1 .
- 4 Získá 1 znovu za každou kartu řemeslníka ve svém prostoru.

Dita má 2 karty řemeslníků ve svém prostoru, takže získává celkem 5 za tuto zakázku (2 z bonusu 2, 1 z bonusu 3, 2 z bonusu 4).

Poznámka: Odměna 5 není dostupná, protože obchodní stanice stále stojí v přístavu.

**KE SPLNĚNÍ ZAKÁZKY
ODLOŽTE TOTO ZBOŽÍ.**



**ZA SPLNĚNÍ ZAKÁZKY
ZÍSKÁTE TYTO ODMĚNY**

B) SBÍRÁNÍ

Pomocníci z města vám přinesou 🏰, nasbírají zboží, posunou vaše ukazatele průzkumu a dokonce postaví obchodní stanice.

Počínaje posledním hráčem a pak dál v opačném směru tahu (proti směru hodinových ručiček, dle kompasu) vezme každý hráč jeden žeton akce z některého balíčku a položí jej na odpovídající dostupné pole ve městě, načež získá uvedené odměny. Tato fáze končí, jakmile jsou všechny žetony akcí umístěny.

UVYSVĚTLENÍ SYMBOLŮ

 x6	Získejte 6 🏰.
	Postavte jednu obchodní stanici na libovolnou průzkumnou trasu.
	Získejte 1 libovolné zboží A posuňte jeden ze svých ukazatelů průzkumu o 1 pole vpřed.
	Získejte 1 libovolné zboží, NEBO posuňte jeden ze svých ukazatelů průzkumu o 1 pole vpřed.
	Získejte 2 zbraně a posuňte jeden ze svých ukazatelů průzkumu o 1 pole vpřed.
	Získejte 2 nerosty a 2 🏰.
	Získejte 2 potraviny a 1 libovolné zboží.

Každé zboží, které získáte během této fáze, okamžitě přidejte do libovolného přístavu. Pokud získáte více kusů zboží, musíte je rozdělit do různých přístavů jako obvykle.

Pokud přístav obsahuje zboží potřebné pro zakázku, okamžitě je odložte zpět do zásoby, splňte zakázku a získejte odměny.



Příklad: Ve hře pro 4 hráče začíná fázi hráč, který byl poslední ve fázi najímání, **Cyrl**. Vráti žeton akce řemeslníků (zelený) na první pole v oblasti řemeslníků (zelené) a získá 2 potraviny a 1 libovolné zboží (vybere si nerost). Jednu potravinu umístí do lesního přístavu, druhou do pouštního přístavu a nerost do ledovcového přístavu **1**. **Dita** je na třetím poli pořadí tahu, takže vrátí žeton akce obchodníků (modrý) na první pole v oblasti obchodníků (modré) a získá 6 🏰 **2**. **Agnes** vrátí žeton akce dobrodruhů (fialový) na druhé pole v oblasti dobrodruhů (fialové) a rozhodne se posunout svůj ukazatel průzkumu o 1 pole vpřed na pouštní trasu a získat 1 zboží (vybere si potravinu) **3**. **Bruno** je na prvním poli pořadí tahu. Vráti žeton akce vojáků (červený) na první pole v oblasti vojáků (červené). Rozhodne se umístit jednu zbraň do pouštního přístavu, jednu do ledovcového přístavu a posunout svůj ukazatel průzkumu o 1 pole vpřed na lesní trasu **4**. Hráči takto pokračují v umísťování žetonů, dokud nejsou všechny žetony akcí ze všech balíčků pryč. Poté fáze končí.

C) PŘÍJMY

Jako uznání od starosty získajte 🏰 za spojenectví s národy a objevitelské úspěchy.

Hráči nejprve získávají příjem ze všech karet se symbolem 🏰, které mají ve svých prostorech (modré karty obchodníků, viz strana 8; fialové karty dobrodruhů, viz strana 10). Poté hráči získají odměny za průzkum podle toho, kdo je nejdále na průzkumných trasách.



Příklad: Bruno získává 3 body za první místo na ledovcové trase 1. Cyril a Dita jsou na druhém místě, takže každý získá 2 body 2. Agnes je na čtvrtém místě a získává 0 bodů 3.

ODMĚNY ZA PRŮZKUM

Každou trasu vyhodnoťte zvlášť. Hráč, jehož ukazatel průzkumu je nejdále na trase, získá odměnu za první místo. Hráč na druhém místě získá odměnu za druhé místo atd. Pokud jsou dva hráči na stejné pozici, oba získají stejnou odměnu, ale další odměna se neuděluje. Pokud jsou tři hráči na stejné pozici, všichni získají stejnou odměnu, ale další dvě odměny se přeskočí.



Bonus za druhé místo se uděluje pouze ve hře pro 3 nebo 4 hráče.



Bonus za třetí místo se uděluje pouze ve hře pro 4 hráče.

Poznámka: Ukazatel průzkumu, který se nepohnul ze startovní pozice (označené kompasem), nezíská žádný bonus, bez ohledu na umístění na stupnici odměn za průzkum.

D) NÁVRAT

Průzkum nových kontinentů je vyčerpávající! Hráči se vracejí do města, aby si odpočinuli a najali další měšťany.

Proveďte následující 4 kroky a poté začnete nové kolo fází najímání.

1. Přesuňte všechny své ukazatele průzkumu k vaší nejvzdálenější obchodní stanici na dané trase (viz níže).
2. Vraťte všechny žetony akcí do pytlíku.
3. Odeberte všechny zbývající karty z nabídky a vyložte 3 nové karty z každého balíčku.
4. Upravte pořadí tahu: Hráč s nejvíce 🏰 bude první, druhý hráč v pořadí podle 🏰 bude druhý atd.

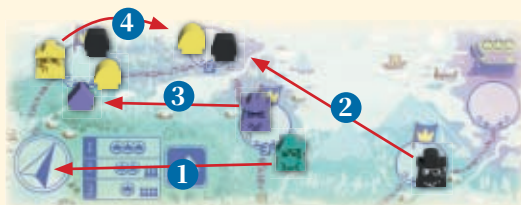
Při vracení ukazatelů průzkumu a úpravě pořadí hry dodržte navíc tato pravidla:

VRÁCENÍ UKAZATELŮ PRŮZKUMU

Vaše ukazatele průzkumu se posunou zpět (nebo vpřed) k vaší nejvzdálenější obchodní stanici na každé průzkumné trase. Pokud nemáte na trase žádnou obchodní stanici, váš ukazatel se vrátí na startovní pozici.

POŘADÍ TAHU

Hráč s nejvíce 🏰 se stává novým začínajícím hráčem. Umístěte jeho žeton pořadí tahu na první pole kompasu. Ostatní hráči umístí podle bodů své žetony po směru hodinových ručiček, takže hráč s nejvíce 🏰 bude první, hráč s druhým nejvyšším počtem 🏰 je druhý, atd. Pokud mají hráči stejný počet 🏰, zachovejte stejné vzájemné pořadí jako v předchozím kole.



Příklad: Cyril nemá žádné obchodní stanice na ledovcové trase, takže se jeho ukazatel vrací na startovní pozici 1. Bruno vrátí svůj ukazatel na pole 2 2 a Dita na pole 1 3, protože tam jsou jejich nejvzdálenější obchodní stanice. Agnes se v tomto kole neposunula, ale postavila novou obchodní stanici, takže postoupí na pole 2 4.

KONEC HRY

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Po třetí fázi příjmů hra končí. Následuje závěrečné bodování. Nejprve obodujte všechny karty vojáků (červené) ve vašem prostoru (viz strana 9). Poté obodujte všechny destičky přízně (viz strana 8).

PODMÍNKY
BODOVÁNÍ
PŘÍZNĚ



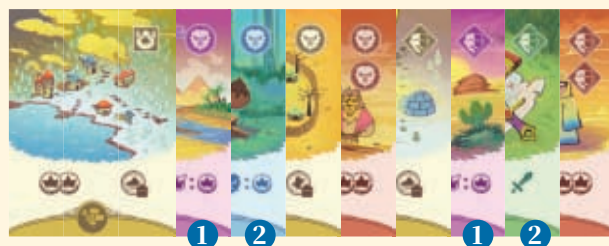
ODMĚNA

Na konci hry zkontrolujte podmínky bodování na destičkách přízně. Každá karta ve vašem prostoru, která splňuje tuto podmínku, vám přinese 2 nebo 3 🏰, pokud jste tuto přízeň získali jako první. Pokud jste tuto přízeň získali jako druhí, obdržíte 1 nebo 2 🏰 (v závislosti na destičce).

Na příkladu výše splňují podmínku karty stavitelů (žluté) a řemeslníků (zelené). Hráč, jehož ukazatel přízně je na prvním místě, získá 2 body za každou kartu stavitele a řemeslníka, kterou najal. Hráč, jehož ukazatel je na druhém místě, získá 1 bod za každou kartu stavitele a řemeslníka.

Hráč s nejvíce 🏰 vyhrává hru.

V případě remízy se hráči o vítězství dělí.



Příklad: Bruno získal přízeň netvorů jako první, takže získává 3 🏰 za každou kartu dobrodruha (fialovou). Má 2 karty dobrodruhů, takže získává 6 🏰 ①. Bruno jako druhý získal přízeň lidí, takže získává 1 🏰 za každou kartu řemeslníka (zelenou) nebo obchodníka (modrou). Má 1 kartu řemeslníka a 1 kartu obchodníka, takže získává 2 🏰 ②.

Česká verze hry

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

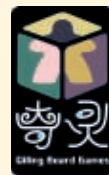
Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Michal Hubáček

TLAMA
games



PŘEHLED KOLA

A

NAJÍMÁNÍ

Z pytlíku: Náhodně vylosujte 2 žetony akcí. Jeden umístěte na odpovídající balíček a vezměte si kartu z nabídky do svého prostoru. Druhý žeton položte do města.

NEBO

Z města: Vezměte žeton akce z města a umístěte jej na odpovídající balíček. Poté si vezměte kartu z nabídky do svého prostoru.

V obou případech ještě před koncem tahu vyhodnoťte okamžité efekty najaté karty.

Ve hře pro 2–3 hráče tato fáze končí, jakmile si každý hráč vezme **4 karty**.

Ve hře pro 4 hráče tato fáze končí, jakmile si každý hráč vezme **3 karty**.

B

SBÍRÁNÍ

Hráči začínají od posledního hráče a pokračují v opačném pořadí tahu (*proti směru hodinových ručiček na kompasu*). Hráč vezme žeton akce z balíčku a umístí jej na dostupné odpovídající pole ve městě, přičemž získá uvedené odměny.

Tato fáze končí, jakmile umístíte všechny žetony akcí.

C

PŘÍJMY

Získáte příjem ze všech karet se symbolem  ve vašem prostoru (*karty obchodníků (modré) a dobrodruhů (fialové)*).

Poté získáte odměny za průzkum za nejdále umístěné ukazatele průzkumu na průzkumných trasách.

D

NÁVRAT

Přesuňte všechny ukazatele průzkumu na nejvzdálenější obchodní stanici na každé průzkumné trase. Vraťte všechny žetony akcí do pytlíku. Odeberte zbývající karty z nabídky a odhalte 3 nové karty z každého balíčku. Upravte pořadí tahu podle aktuálního pořadí na  stupnici.

x3

KONEC HRY

Po třetím kole hra končí. Přeskočte třetí fázi návratu a okamžitě přejděte k závěrečnému bodování. Získejte body za všechny karty vojáků (*červené*) ve svém prostoru. Poté obodujte všechny čtyři destičky přízně. Sečtěte , hráč s nejvíce  vyhrává hru. Při shodě  se hráči o vítězství dělí.