

Skřítkov

*Ve Skřítkově nejsem sám,
koukni, jak se dobře mám,
co pro tebe je starý krám,
z toho si město udělám.*



HERNÍ MATERIÁL



61 karet města



18 karet odměn
(9 pro 2–3 hráče a 9 pro 4–5 hráčů)



2 destičky konce hry
(1 pro 2–3 hráče
a 1 pro 4–5 hráčů)



45 žetonů odměn
(9 pro každého hráče)



10 žetonů bonusů



75 figurek skřítků



1 bodovací bloček

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Vezměte 9 **karet odměn**, na kterých je tolik bílých políček, kolik je ve hře hráčů. V krabici je 9 karet, na kterých je strana pro 2 hráče a opačná pro 3 hráče. Také je zde 9 karet, na kterých je strana pro 4 hráče a opačná pro 5 hráčů. Otočte karty na odpovídající stranu, zamíchejte je a vyskládejte do řady uprostřed stolu. Nepoužitých 9 karet vraťte do krabice.
- 2 Vezměte **destičku konce hry** odpovídající počtu hráčů (znovu ji otočte na správnou stranu). Destičku konce hry umístěte na devátou kartu odměny (ta nejvíce vpravo), aby byla skrze díru v destičce vidět barva karty. Nepoužitou destičku vraťte do krabice.
- 3 Všech 10 **žetonů bonusu** umístěte lícem vzhůru poblíž herního prostoru.
- 4 Všechny **figurky skřítků** umístěte poblíž herního prostoru a vytvořte z nich zásobu.
- 5 Všech 61 **karet města** zamíchejte a vytvořte z nich balíček města. Umístěte jej lícem dolů poblíž karet odměn.
- 6 Rozdejte každému hráči 6 karet města. Každý hráč si vybere 4 karty, které si ponechá a zbylé 2 karty vrátí dospod balíčku.
- 7 Každý hráč si vybere barvu a vezme si 9 **žetonů odměn** této barvy.
- 8 Náhodně určete začínajícího hráče.



V tomto příkladu přípravy hry pro 4 hráče vyberte karty odměn se 4 bílými políčky.







PŘEHLED HRY



Hra trvá **8 kol**. Kola budete měřit podle karet odměn vyskládaných do řady (začněte první kartou zleva a každé kolo pokračujte další kartou doprava). V každém kole budou hráči **hrát kartu města z ruky**. S pomocí karet budou hráči budovat svá města a **využívat jejich efekty**. **Barva a hodnota zahrané karty navíc určí pořadí**, ve kterém hráči získají odměny z karty odměn pro dané kolo. Barva karty odměny určuje **nejlepší barvu** pro dané kolo.

Po osmi kolech hráči určí pořadí pro odměny na destičce konce hry založené na hodnotách těch karet, které jim zbývají v ruce a zároveň odpovídají barvě pod závěrečnou destičkou. Nakonec každý hráč **sečte své vítězné body (VB) za získané odměny a aktivované efekty**. Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem. Ale pozor, na konci hry **získáte body pouze za karty, které jsou zcela obsazeny skřítky!**



PRŮBĚH HRY



Každé kolo se dělí na 3 kroky.

1) VYTVOŘENÍ NABÍDKY

Z balíčku města odhalte o jednu kartu více, než je hráčů, a vyskládejte je lícem vzhůru do řady vedle balíčku. Tím vznikne nabídka.



V tomto příkladu hry 4 hráčů odhalíte 5 karet města, čímž vytvoříte nabídku.

2) HRANÍ KARET A URČENÍ POŘADÍ

Začínající hráč vybere jednu libovolnou kartu z ruky a zahraje ji lícem vzhůru před sebe. Další hráč **v pořadí po směru hodinových ručiček** provede to samé a tak dále, dokud každý hráč nezahrál jednu kartu.

Pokud má zahrnaná karta okamžitý efekt (viz str. 7), vyhodnoťte jej.

Pak určete pořadí hráčů v závislosti na zahrnaných kartách:

- **První v pořadí budou ti, kteří zahráli karty nejlepší barvy pro dané kolo, od nejvyšší hodnoty po nejnižší.**

- **Pak karty v jiných barvách od nejvyšší hodnoty po nejnižší.**

Nejlepší barva pro dané kolo je ta, která odpovídá barvě karty odměny pro dané kolo. Pokud nastane situace, kdy dva hráči zahráli kartu se stejnou hodnotou a ani jedna z nich nepatří k nejlepší barvě, pak bude dříve v pořadí ten, kdo byl dříve na tahu (v pořadí po směru hodinových ručiček od prvního hráče).

V závislosti na pořadí nyní hráči umístí své **žetony odměn** na kartu odměny pro dané kolo. První hráč umístí svůj žeton na nejvyšší pole a získá odměnu vyobrazenou napravo. Druhý hráč v pořadí umístí svůj žeton na druhé pole a získá danou odměnu a tak dále (viz str. 6).



Nejlepší barva pro toto kolo je modrá. Agnes je první na tahu a zahraje modrou 5. Další je Bruno, který zahraje červenou 3, následuje Cyril s modrou 15 a pak Dita se zelenou 11. Nejvyšší karta v nejlepší barvě je modrá 15, takže Cyril umístí svůj žeton na nejvyšší pole karty odměny. Druhá v pořadí je Agnes s modrou 5 a umístí tak svůj žeton na druhou pozici. Žádné další modré karty nikdo nezahrál, takže další pořadí bude podle hodnoty karet zbylých barev. Nejvyšší karta je Ditina zelená 11. Umístí žeton na třetí pozici. Brunova červená 3 je nejnižší, takže umístí žeton na poslední pozici na kartě odměny.

3) DOBRÁNÍ NOVÉ KARTY

V **obráceném pořadí** (tedy podle pozice hráčů na kartě odměny, od nejnižší po nejvyšší) si každý hráč vybere jednu kartu města z nabídky a přidá ji do své ruky. Zbývající kartu umístíte do spod balíčku města.

Cyril

Agnes

Dita

Bruno



Bruno je poslední v pořadí na této kartě odměny, takže si jako první vybírá novou kartu města z nabídky.

Nyní jste připraveni odehrát další kolo.

POZNÁMKA: Začínající hráč každého dalšího kola je ten, kdo byl v předchozím kole na nejvyšší pozici. Pamatujte, že karty se vždy hrají po směru hodinových ručiček (neřídte se pořadím). Karty zahrané v novém kole pokládejte vedle karet z předchozích kol, aby byly všechny zahrané karty viditelné až do konce hry.

KARTY ODMĚN

Na kartách odměn jsou vyobrazeny **4 různé druhy odměn**:



1 Ihned si vezměte ze zásoby uvedený počet figurek skřítků.

Viz Správa skřítků na str. 8.



Ihned si vyberte jeden dostupný žeton bonusu ze zásoby, vezměte si jej a umístěte před sebe.

Viz Příloha na str. 12 pro vysvětlení symbolů.



Odměny v podobě vítězných bodů a kokard se počítají na konci hry.

Viz Závěrečné bodování na str. 10.

KARTY MĚSTA

Každá karta města má svou **barvu** (červená/zelená/modrá) a **hodnotu** (mezi 1 a 20).

Většina karet města má v pravém horním rohu jeden nebo více **symbolů**    . Tyto symboly slouží ke **spouštění efektů** dané karty i jiných karet.



Většina karet města má **bodovací efekt**. Abyste jej aktivovali, musíte políčka vyobrazená na kartě zaplnit figurkami skřítků. Tyto karty pojmu 1 až 5 skřítků.



Některé karty města mají **okamžitý efekt**: vyhodnoťte jej ve chvíli, kdy kartu zahrajete z ruky.

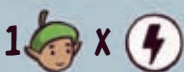
Na tuto kartu musíte umístit 2 figurky skřítků, abyste aktivovali její bodovací efekt.

Na kartách města se mohou vyskytovat tyto typy okamžitých a bodovacích efektů:



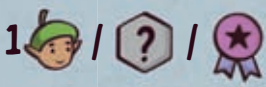
Pokud máte to, co je vyobrazeno vlevo od šipky, získáte to, co je vpravo od ní.

Na tomto příkladu: pokud máte na zahraničních kartách a žetonech bonusů alespoň 5  a 2 , získáte 7 VB.



Za každou položku vyobrazenou vpravo od X získáte to, co je vlevo od X.

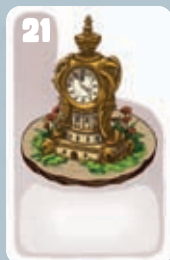
Na tomto příkladu: získáte 1 skřítku za každý okamžitý efekt na vašich dosud zahraničních kartách.



Získejte vyobrazenou odměnu (jako na kartách odměn, viz str. 6).

POZNÁMKA: Karta města s hodnotou 21 nemá žádnou barvu. Je vždy první v pořadí, ale nemá žádný jiný efekt.

V **Příloze** na str. 12 najdete vysvětlení všech ostatních symbolů, které se mohou ve hře vyskytovat.

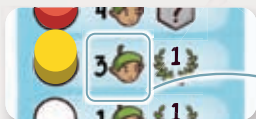




SPRÁVA SKŘÍTKŮ



Kdykoli získáte figurky skřítků (díky okamžitému efektu karty města, odměně z karty odměny nebo žetonu bonusu), vezměte je ze zásoby. **Ihned je MUSÍTE umístit na libovolná volná políčka na svých kartách města.** Pokud máte více karet, které je mohou pojmout, sami si zvolíte, kam je umístíte.



Cyril získá 3 skřítky jako odměnu za svou pozici na kartě odměny. Může je umístit na volná políčka karty města modrá 19 nebo červená 3. Rozhodne se umístit všechny na kartu města modrá 19. Díky tomu se na konci hry aktivuje její efekt.



Pokud nemůžete umístit jednoho nebo více skřítků, protože nemáte karty města, které by je pojaly, nebo na nich není dost volných políček, jednoduše je ponechte před sebou. **Tyto figurky skřítků MUSÍTE umístit na další kartu města s bodovacím efektem, kterou zahrajete.** Zaplňte tuto kartu do maxima a přebývající figurky ponechte před sebou, dokud se neobjeví další volná políčka.



Dita získá 4 skřítky z okamžitého efektu karty města, kterou právě zahrála. Protože nemá karty města, které by mohly skřítky pojmout, umístí je zatím před sebe. V dalším kole zahraje zelenou 16, která pojme 3 skřítky. Musí ji zaplnit figurkami skřítků, které má před sebou. Zbývající figurku skřítku umístí na další kartu města, kterou zahraje a která ji pojme.



POŘADÍ NA DESTIČCE KONCE HRY



Po skončení 8. kola určete pořadí pro získání odměn z destičky konce hry.

Začínající hráč (ten, kdo byl v předchozím kole na nejvyšší pozici) odhalí svou ruku a **sečte hodnoty všech svých karet nejlepší barvy**. Ostatní hráči postupně po směru hodinových ručiček udělají totéž. Nejlepší barva je ta, která je vidět dírou pod destičkou konce hry.

Pokud hráč nemá v ruce žádnou kartu této barvy, jeho hodnota je 0. V případě shody vyhrává ten, kdo odhalil ruku dříve.

V pořadí od nejvyšší hodnoty po nejmenší hráči umístí svůj poslední žeton odměny na příslušnou pozici destičky konce hry a získají odpovídající odměny.



Vítěz tohoto závěrečného pořadí může zahrát 1 další kartu města z ruky a přidat ji ke svým již zahráným kartám města (může vyhodnotit její okamžitý efekt, pokud jej má, nebo na ni umístit volné skřítky).



Agnes



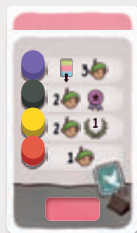
Bruno



Dita



Cyril



Nejlepší barva v závěrečném pořadí je červená. Agnes je první, protože vyhrála pořadí v předchozím kole. Odhalí svou ruku a ukáže celkovou hodnotu červených karet 33. Další je Bruno, který odhalí celkovou hodnotu červených karet 35. Cyril je další s celkovou hodnotou červených karet 24. Dita je poslední a také odhalí celkovou hodnotu 24. Bruno umístí svůj žeton na nejvyšší pozici a může zahrát jednu z karet z ruky. Agnes je na druhé pozici. Mezi Cyrilem a Ditou je Cyril považován za třetího, protože odhalil ruku dříve než Dita.



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

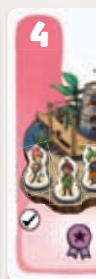


Po určení pořadí na destičce konce hry následuje závěrečné bodování. K zaznamenání výsledků můžete použít bodovací bločky.

Hráči získávají **vítězné body** za tyto kategorie:

- VB za **žetony odměn** na kartách odměn a za případný žeton bonusu ,
- VB za **efekty karet města**, ale pouze za ty karty, které jsou zcela zaplněny požadovaným počtem skřítků,
- symboly kokard na zcela zaplněných kartách města, kartách odměn a případném žetonu bonusu : 1/3/6/10/15/21 VB za 1/2/3/4/5/6+ symbolů kokard.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem VB. V případě shody vyhrává ten hráč, který má nejvíce nepoužitých figurek skřítků. Pokud shoda trvá, tito hráči se o vítězství dělí.





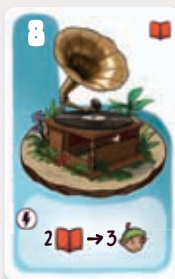
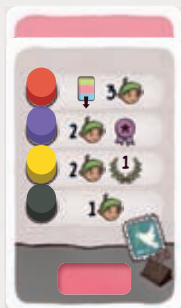
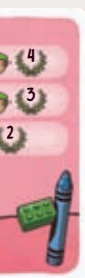
	Cyril	Agnes	Dita	Bruno
	13			
	15			
	21			
Σ	49			

1/2/3/4/5/6- → 1/2/3/4/5/6/7/8

Na konci hry Cyril získá:

- 13 VB za žetony odměn na kartách odměn
- 10 VB za kartu města zelená 1 (má ve svém městě 5)
- 5 VB za kartu města červená 7 (má 2 sady karet v každé barvě)
- 0 VB za kartu města zelená 9, protože není zaplněna požadovaným počtem skřítků
- 21 VB za 6 symbolů kokard (2 na kartách odměn, 1 na žetonu bonusu, 1 z karty města modrá 15, 2 z karty města červená 4)

Cyrilovo závěrečné skóre je 49 vítězných bodů!



Cyrilovo město



PŘÍLOHA



Pro každý efekt máte tento symbol navíc.



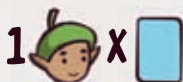
1 sada všech symbolů.



Při závěrečném bodování máte 1 symbol kokardy navíc.



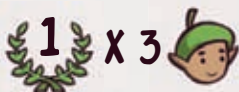
Při závěrečném bodování získáte 2 VB navíc.



1 Ihned získíte 1 skřítku za každou modrou kartu ve svém městě.



Pro každý efekt se tato karta počítá jako 1 karta libovolné barvy.



1 VB za každé 3 skřítky (jak na kartách, tak nepoužité).



1 sada karet ve všech třech barvách.



Každý odlišný symbol (   ), který máte.



Každá karta s hodnotou mezi 1 a 5 (včetně), kterou máte ve svém městě.



TVŮRCI



Návrh hry: Matthieu Verdier, Simone Luciani

Ilustrace: Kerri Aitken

Výtvarné vedení: Arianna Santini

Grafika: Giada Lo Duca, Arianna Santini

Redakce: Giuliano Acquati

Česká verze hry:

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

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Eliška Schmucková,
Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Matěj Uhlíř

Zvláštní poděkování Matthieu věnuje

těmto: Alexis, Damien, Katia & Noémie (nejlepší playtesteři!), můj syn Raphaël (který miluje větrníky z karty modrá 3) a týmu Cranio za jejich fantastické nasazení při tomto projektu.

Zvláštní poděkování Simone věnuje

těmto: všem, kdo hru testovali, zejména týmu z Ludica (Vittorio Veneto), playtesterům z Terra Ludica (Senigallia), Idu Trainimu, Claudiu Cicalèmu, Sauru Paríssimu, Paolu Quintabovi, Paolu Prioretimu, mé ženě Samantě a mé dceři Saře (která je v této hře výborná).



Cranio Creations srl

Via E. Romagnoli 1
20146, Milán - Itálie
www.craniocreations.it/en