

TOULKY KRAJEM



PRAVIDLA HRY



TOULKY KRAJEM



Prestižní pohár Společenství obdrží každoročně ten dospívající vesničan, který se nejvíce zasloužil o blaho vesnice. A letos je soutěž obzvláště vyhrocená – bude se rozhodovat jen mezi tebou a tvým soupeřem!

Vesničané ti možná přihodí nějakou tu minci, přimluví se dobrým slovem u sousedů, nebo ti dokonce pomohou vykopat drahocenný poklad. Dobrá pověst ve vesnici je ten nejlepší způsob, jak získat hlasy potřebné k vítězství v soutěži!

Na cestě k vítězství budete vyrábět užitečné nástroje a velkoryse se o ně dělit s ostatními. Také budete investovat do místních podniků, které jsou sice nákladné, ale vyplatí se – kdo by se našel na jinocha, co udržel v chodu místní pobočku pošty?

Soutěž se sice nese v přátelském duchu, ale vítězem se může stát jen jeden.

Tak hodně štěstí!

Toulky krajem je soutěžní karetní hra pro dva hráče, ve které se vžijete do role dobrodruha a vydáte se na řadu dobrodružství. Ze společného balíčku karet budete za své těžce vydělané mince vykládat karty vesničanů a nástrojů, z nichž každá má omezený počet použití, než ji odložíte do svého balíčku bodů. Budete také vykládat karty budov, které vám v tahu poskytnou další možnosti. Hra končí poté, co dojde balíček karet. V tu chvíli si každý hráč spočítá své konečné skóre na základě karet ve svých hromádkách bodů a budov, do kterých investoval. Hráč s nejvíce body vyhrává hru.

OBSAH

Příprava hry	4
Průběh tahu	6
Efekty karet	8
Putování	9
Karty nástrojů	12
Karty budov	12
Konec hry	14
Varianty hry	15
Přehled hry a efektů	16

HERNÍ MATERIÁL



1 oboustranná deska putování
(jaro/podzim)



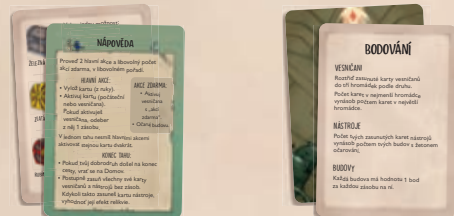
6 počátečních karet
(2 hnízda, 2 lekníny, 2 nory)



24 karet balíčku akademie
15 karet vesničanů (5 vran, 5 žab, 5 králíků)
6 karet nástrojů (2 vrány, 2 žáby, 2 králíci)
3 karty budov (1 vrána, 1 žába, 1 králík)



3 dobrodruzi
(1 vrána, 1 žába, 1 králík)



2 karty návod hráčů

2 karty bodování



3 karty vesničanů v zácivku
(1 vrána, 1 žába, 1 králík)



51 karet hlavního balíčku
27 vesničanů (9 vran, 9 žab, 9 králíků)
12 karet nástrojů (4 vrány, 4 žáby, 4 králíci)
12 karet budov (4 vrány, 4 žáby, 4 králíci)



24 karet balíčku zvěsti
15 karet vesničanů (5 vran, 5 žab, 5 králíků)
6 karet nástrojů (2 vrány, 2 žáby, 2 králíci)
3 karty budov (1 vrána, 1 žába, 1 králík)

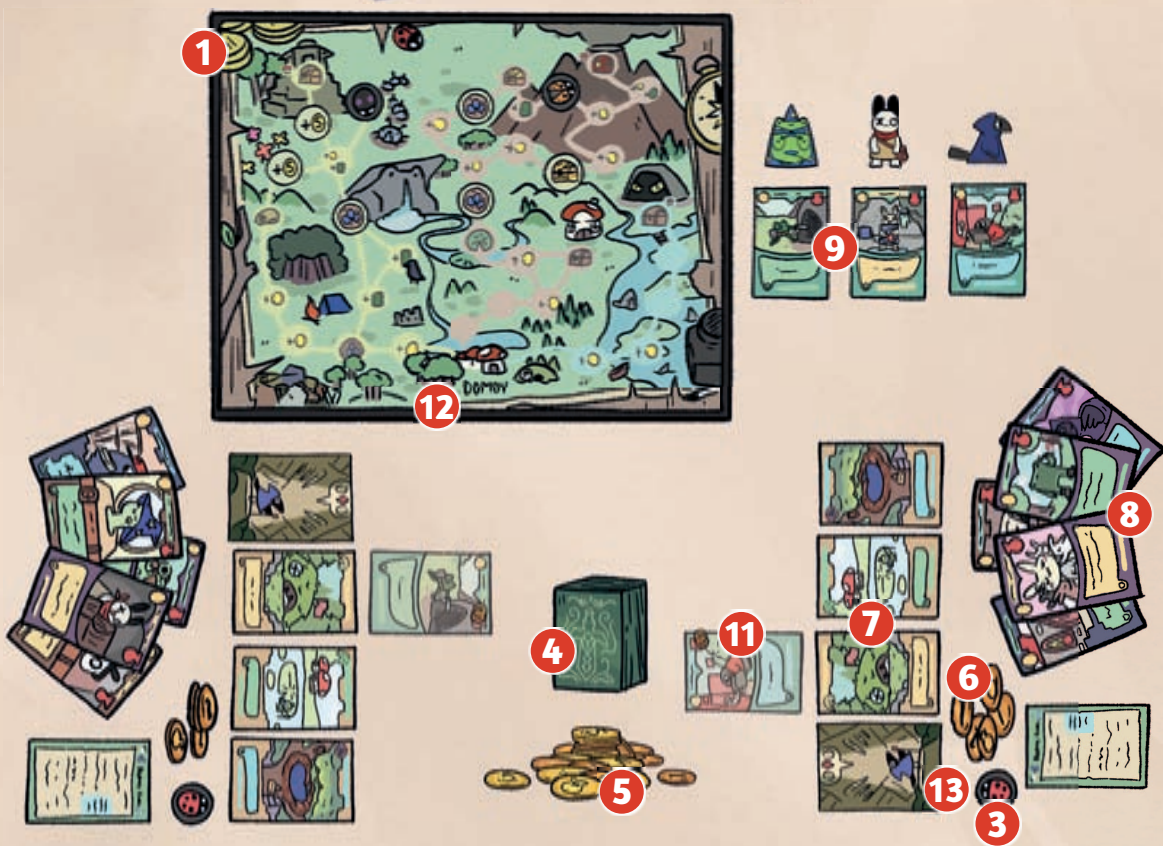


12 žetonů z desky putování
6 žetonů očarování (3 shodné dvojice),
3 žetony hnízd, 2 žetony „+5“, 1 žeton zlaté truhly



48 mincí/zásob o hodnotě 1
12 mincí/zásob o hodnotě 5

PŘÍPRAVA HRY



- 1 Desku putování umístěte doprostřed stolu. Pokud hrajete poprvé, použijte stranu „jaro“. V následujících partiích si stranu vyberte nebo náhodně určete. Na straně „podzim“ jsou poplatky za některé cesty, což vnáší do hry větší rozmanitost.

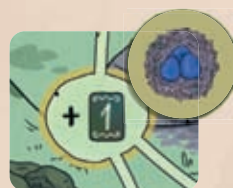
- 2 Na desku putování umístěte na vyznačená pole následující žetony:



- 2a Zlatou truhlu umístěte na vyznačené pole pro železnou truhlu.



- 2b Dva žetony +5 umístěte na vyznačená pole +3.



- 2c Tři žetony hnízda umístěte na vyznačená pole „dobrý 1 kartu“.



- 2d Na jedno z vyznačených polí pro žetony očarování umístěte dvojici stejných žetonů očarování.



- 2e Na druhé vyznačené pole očarování umístěte jinou dvojici stejných žetonů očarování.

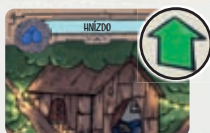


- 3 Každý hráč si vezme po jednom ze zbylých dvou žetonů očarování.
- 4 Vyberte si tematický balíček (pokud hrajete poprvé, doporučujeme použít balíček akademie) a zamíchejte jej dohromady s hlavním balíčkem. Zamícháním tematického a hlavního balíčku vznikne dobírací balíček, který umístíte mezi hráče. Od této chvíle se bude dobírací balíček nazývat pouze balíček.
- 5 Umístěte žetony mincí/zásob do společné zásoby.
- 6 Každý hráč si vezme 5 mincí.

Mince a zásoby představují stejné žetony. Pokud se tyto žetony nacházejí v oblasti hráče, představují mince. Pokud leží na kartách, představují zásoby. Pokud představují mince, otočte je na stranu s číslem, pokud zásoby, otočte je na stranu se symbolem měšce.



- 7 Každý hráč si vezme sadu tří počátečních karet: jedno hnízdo (vrána), jeden leknín (žába) a jednu noru (králík). Počáteční karty umístíte před sebe, otočené na stranu se základní schopností. Nad touto řadou ponechte místo pro další dvě řady karet.



Tento symbol zelené šipky označuje vylepšenou stranu počáteční karty.



- 8 Každý hráč si dobere do ruky 5 karet z balíčku.
- 9 Tři karty vesničanů v zácviku vyložte do řady poblíž balíčku.
- 10 Náhodně určete začínajícího hráče. Počínaje tímto hráčem si každý hráč vybere jednu kartu vesničana v zácviku z nabídky, vezme si ji a k ní odpovídající figurku dobrodruha stejného druhu (vrána, žába nebo králík). Nevybranou kartu vesničana v zácviku umístíte lícem nahoru vedle balíčku na odkládací hromádku.
- 11 Každý hráč umístí svou kartu vesničana v zácviku nad své počáteční karty, čímž vytvoří svou řadu vesničanů. Každý si vezme 2 zásoby ze společné zásoby a umístí je na svou kartu vesničana v zácviku (jak je uvedeno v pravém horním rohu karty).
- 12 Každý hráč umístí svého dobrodruha na pole Domov na desce putování.
- 13 Každý hráč si vezme oboustrannou kartu nápovědy hráče a kartu bodování. Kartu bodování umístíte lícem dolů nalevo od svých počátečních karet.



PŘEHLED HRY

Toulky krajem probíhají v tazích, ve kterých se hráči střídají až do konce hry. Když jste na tahu, provedete dvě hlavní akce a libovolný počet dostupných akcí zdarma. Hra končí krátce poté, co dojde balíček. Na konci hry hráči získají body za zasunuté karty vesničanů, zasunuté karty nástrojů a zásoby na kartách budov. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu musíte provést dvě hlavní akce.

Existují dva druhy hlavních akcí: **vyložení karty** a **aktivace karty**.

Můžete provést dvě různé hlavní akce nebo stejnou hlavní akci dvakrát.

Kromě hlavních akcí můžete provést libovolný počet akcí zdarma, a to před hlavními akcemi, mezi nimi nebo po nich.

HLAVNÍ AKCE: VYLOŽENÍ KARTY

Vyberte kartu z ruky a zaplatte její cenu: odhodte ze své oblasti do společné zásoby uvedený počet mincí. Kartu vyložte lícem vzhůru do příslušné řady: karty budov do spodní řady vedle počátečních karet, karty vesničanů do prostřední řady, karty nástrojů do horní řady.

Pokud vyložíte kartu nástroje nebo vesničana, umístěte na ni ze společné zásoby tolik mincí stranou zásob nahoru, kolik je uvedeno na její hodnotě zásob.



Karty nástrojů

Karty vesničanů



Karty budov

HLAVNÍ AKCE: AKTIVACE KARTY

Vyberte jednu svou počáteční kartu nebo vyloženou kartu vesničana a aktivujte ji.

- *Touto akcí nelze aktivovat kartu nástroje ani budovu.*
- *I když smíte tuto akci ve svém tahu provést dvakrát, nesmíte vybrat stejnou kartu dvakrát.*

Aktivace počáteční karty je zdarma.

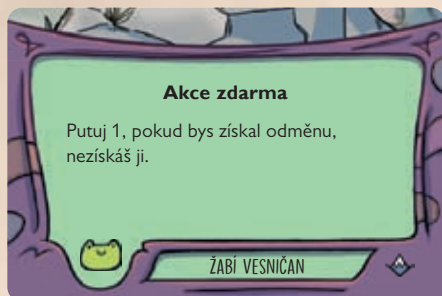
Pokud chcete aktivovat kartu vesničana, musíte z ní odebrat 1 zásobu a vrátit ji do společné zásoby. Pokud na kartě vesničana nejsou žádné zásoby, nelze ji tímto způsobem aktivovat.

Při každé aktivaci karty vyhodnoťte její efekty v pořadí, v jakém jsou uvedeny. Vysvětlení všech efektů najdete na straně 8. Pokud kartu aktivujete, musíte její efekty vyhodnotit v maximální možné míře.

- *Pokud je na kartě uvedeno „akce zdarma“, aktivuje se akcí zdarma (viz níže), nikoli hlavní akcí.*
- *Některé herní efekty vám mohou umožnit také aktivovat karty. V takovém případě vyhodnoťte efekty karty běžným způsobem, ale bez odebrání zásoby. Tato aktivace se nezapočítává do omezení jedné aktivace karty za tah (to platí pouze u hlavní akce). Takto lze aktivovat kartu i tehdy, pokud na ní nejsou žádné zásoby.*

AKCE ZDARMA: AKTIVACE KARTY S „VOLNOU AKCÍ“

Vyberte jednu svou vyloženou kartu vesničana, na které je uvedeno „akce zdarma“. Odeberte z ní 1 zásobu a vraťte ji do společné zásoby. Následně vyhodnoťte její efekty v pořadí, v jakém jsou uvedeny.



- I když smíte ve svém tahu provést libovolný počet akcí zdarma, nesmíte aktivovat stejnou kartu více než jednou za tah. Doporučujeme kartu mírně pootočit, čímž naznačíte, že jste již kartu aktivovali. Na konci tahu ji vraťte do původní polohy.
- Stejně jako u hlavních akcí existují i jiné herní efekty, které mohou vaše karty aktivovat. V takovém případě vyhodnoťte efekty karty běžným způsobem, ale bez odebrání zásoby. Tato aktivace se nezapočítává do omezení jedné aktivace karty za tah pomocí akce zdarma a lze ji provést i tehdy, pokud na kartě nejsou žádné zásoby.

AKCE ZDARMA: OČAROVÁNÍ BUDOVY

Abyste mohli tuto akci provést, musíte mít dostupný žeton očarování (ve své oblasti a neumístěný na kartě budovy).

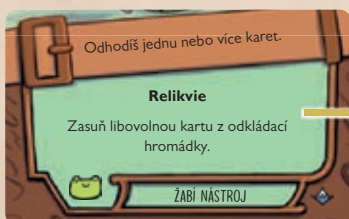
Umístěte žeton očarování na kartu budovy. Tato budova je nyní očarovaná. Podrobnosti k očarování budov najdete na straně 13.

KONEC TAHU

Pokud váš dobrodruh během tohoto tahu dosáhl konce některé cesty, nejprve jej vraťte na pole Domov.

Dále postupně zasuněte všechny své karty vesničanů a nástrojů, na kterých nejsou žádné zásoby:

1. Vyberte jednu svou prázdnou kartu vesničana nebo nástroje (tzn. bez zásob).
2. Pokud jde o kartu nástroje, vyhodnoťte její efekt relikvie.
3. Zasuněte kartu lícem dolů pod svou kartu bodování.



Efekt relikvie

Na konci tahu byste neměli mít vyložené žádné prázdné karty vesničanů ani nástrojů.

Pořadí, v jakém karty zasouváte, může být důležité. Například pokud zasunete kartu Štědrá penze a pomocí efektu relikvie přidáte 1 zásobu na kartu vesničana, která je nyní prázdná, danou kartu v tomto tahu již nezasunete.



EFEKTY KARET

Při vyhodnocování efektů karty postupujte podle pokynů v maximální možné míře. Pokud nemůžete vyhodnotit efekt celý, proveďte tu část, kterou můžete, a poté vyhodnoťte další efekt.

Některé efekty vyžadují zaplacení poplatku. Pokud můžete poplatek zaplatit, musíte jej zaplatit. Pokud poplatek zaplatit nemůžete, daný efekt nevyhodnotíte.

Kartu můžete aktivovat i tehdy, pokud nemůžete zaplatit poplatek efektu. Aktivace přesto proběhne: odeberte z karty 1 zásobu jako obvykle.

Získej X Vezměte X mincí ze společné zásoby do své oblasti.

Dober X Doberte X karet z balíčku do ruky (pokud není uvedeno jinak).

Zasuň Zasuňte uvedenou kartu lícem dolů pod svou kartu bodování.

Na zasunuté karty se nesmíte dívat.

Odhoď X Odhoďte X karet lícem vzhůru na odkládací hromádku v libovolném pořadí.

Odkládací hromádku si můžete kdykoli prohlédnout, ale nesmíte měnit pořadí karet v ní.

Putuj X Posuňte svého dobrodruha až o X polí po desce putování.
Podrobnosti najdete v následující části.

Investuj X Umístěte až X mincí ze své oblasti na kartu budovy.
Tyto mince nyní představují zásoby a na konci hry vám přinesou body.

Zvaž X Prohlédněte si tajně X horních karet balíčku. Z těchto karet postupně v daném pořadí vyhodnoťte další uvedené efekty (dober, zasuň, odhoď apod.). Pokud nějaké karty zbydou, vraťte je na vrch balíčku v pořadí podle své volby.
Příklad: Při efektu „Zvaž 4: dober 2, odhoď 1“ si prohlédněte 4 horní karty balíčku, 2 si vezměte do ruky, 1 odhoďte a zbývající kartu vraťte navrch balíčku.

Pokud při vyhodnocení efektu „Zvaž“ není v balíčku dost karet, prohlédněte si tolik karet, kolik jich zbývá, a ostatní efekty vyhodnoťte v maximální možné míře.

Příklad: Pokud při efektu „Zvaž 4: dober 2, odhoď 1“ zbývají v balíčku jen 3 karty, doberete 2 a 1 odhoďte.

PUTOVÁNÍ

Efekt putuj vám umožňuje posouvat dobrodruha po cestách na desce putování a získávat odměny. Na stejném poli smí stát i více dobrodruhů.

Při vyhodnocení efektu „Putuj X“ posuňte svého dobrodruha až o X polí (alespoň o 1 pole, pokud můžete).

Když se poprvé pohnete z pole Domov, vyberte si cestu. Jakmile se vydáte po některé cestě, při dalším pohybu se nesmíte vrátit zpět k poli Domov (musíte postupovat vpřed). Pokud stojíte na rozcestí, při dalším posunu si zvolte, kterou cestou budete pokračovat.

Příklad: Vyhodnocujete efekt „Putuj 3“.

Opustíte Domov a vydáte se na západ směrem k Záhadnému lesu. Můžete se zastavit už po 1 poli, ale rozhodnete se pokračovat.

Další pole je rozcestí. Opět se můžete zastavit, ale zvolíte severní cestu a postoupíte na další pole.

Po posunutí o 3 putování pohyb ukončíte. Při příštím putování si budete muset vybrat, kterou ze dvou cest se vydáte.



Na podzimní straně desky putování jsou cesty s poplatky. Pokud chcete postoupit po takové cestě, zaplatte uvedený počet mincí nebo odhodte uvedený počet karet z ruky. Pokud poplatek zaplatit nemůžete, tuto cestu nesmíte použít.

Příklad: Pokud se chcete pohnout po severovýchodní cestě k železné truhle, zaplatte 1 minci.



Pokud můžete, musíte se vždy posunout alespoň o 1 pole. Nepohnete se pouze tehdy, pokud:

- stojíte na konci cesty, nebo
- stojíte na rozcestí a nemůžete zaplatit poplatek žádné z navazujících cest.

Příklad: Stojíte na tomto poli a při vyhodnocení efektu putuj nemáte žádné mince ani karty v ruce. Nemůžete se posunout.



ZÍSKÁNÍ ODMĚNY

Po posunutí dobrodruha získáte odměnu zobrazenou na poli, na kterém ukončil putování.

Pokud se neposunete, nezískáte odměnu z pole, na kterém stojíte.

Následuje popis jednotlivých odměn:



Vyhodnoťte efekt „Získej“: získáte vyobrazený počet mincí.



Vyhodnoťte efekt „Dober“: doberte vyobrazený počet karet z balíčku.



Vyberte jednu možnost: aktivujte svou počáteční kartu nory, nebo ji otočte na vylepšenou stranu.



Vyberte jednu možnost: aktivujte svou počáteční kartu leknínu, nebo ji otočte na vylepšenou stranu.



Vyberte jednu možnost: aktivujte svou počáteční kartu hnízda, nebo ji otočte na vylepšenou stranu.



ŽELEZNÁ TRUHLA

Vyberte jednu ze 3 možností:

- Zasuňte 1 kartu z ruky.
- Přidejte 1 zásobu na jednu svou kartu vesničana.
- Zvaž 3: dober 1, odhod' 2.



ZLATÁ TRUHLA

Vyberte jednu ze 3 možností:

- Zasuňte 2 karty z ruky.
- Aktivujte jednu svou kartu vesničana.
- Zvaž 5: dober 2, odhod' 3.



RUBÍNOVÁ TRUHLA

Vyberte jednu ze 3 možností:

- Zasuňte 3 karty z ruky.
- Vyhledejte v odkládací hromádce libovolné 2 karty. Jednu zasuňte a druhou vyložte bez placení ceny.
- Zvaž 5: zasuň 1, dober 2, odhod' 2.

Symbyly získej a dober na desce putování vyhodnocujte stejně jako jiné efekty „Získej“ a „Dober“ (pro účely aktivace efektů karet nástrojů a budov; viz strana 12).

ZÍSKÁNÍ ŽETONŮ

Pokud dobrodruh ukončí pohyb na poli s žetonem očarování, vezměte si tento žeton a umístěte jej do své oblasti. Můžete jej použít k očarování budovy (viz strana 13).

Každý hráč může mít od každé barvy žetonu očarování maximálně 1. Pokud vstoupíte na pole se žetonem očarování, který již máte (ve své oblasti nebo na některé své budově), ponechte tento žeton na poli.

Pokud vstoupíte na pole s jiným druhem žetonu, získáte odměnu uvedenou na žetonu, poté žeton odstraňte z desky a vraťte jej do krabice. V této hře jej již nepoužijete.

Pokud dobrodruh ukončí pohyb na poli truhly na konci dobrodružné cesty, vraťte jej na konci tahu na pole Domov.



PODROBNÝ PŘÍKLAD PUTOVÁNÍ

Ve svém tahu použijete hlavní akci k aktivaci karty **Žabí kouzelník**. Odeberete z ní 1 ze 2 zásob a vyhodnotíte efekt „Putuj 3“: posuňte se vpřed o 1 až 3 pole po své aktuální cestě.

Po posunu o 2 pole dorazíte na rozcestí. Pokud chcete pokračovat, musíte si zvolit cestu.

Pokud se vydáte vlevo, běžně byste získali 3 mince, ale díky modifikátoru karty **Žabí kouzelník** místo toho doberete 3 karty.

Pokud se vydáte vpravo, obvykle získáte 2 mince, ale díky modifikátoru karty si doberete 2 karty.

Zvolíte levou cestu a doberete 3 karty.

Chcete pokračovat v putování, ale nemůžete znovu aktivovat **Žabího kouzelníka** druhou hlavní akcí, proto aktivujete kartu **Mocný Joe**. Jeho akce je také „Putuj 3“, ale na rozdíl od **Žabího kouzelníka** nemá modifikátor odměny.

Odeberete z karty **Mocný Joe** 1 zásobu a připravíte se znovu postupovat vpřed.

Tentokrát se rozhodnete nepostoupit o plný počet polí a posunete se jen o 2 pole. Putování ukončíte na poli zlaté truhly.

Z dostupných odměn zvolíte tu, která vám umožní aktivovat jednu kartu vesničana.

Nyní můžete znovu aktivovat **Žabího kouzelníka** (protože jej neaktivujete podruhé hlavní akcí v téměř tahu).

Protože jej aktivujete efektem, nikoli hlavní akcí, zásobu z něj neodebíráte (na kartě zůstává 1 zásoba).

Zvažujete opět posun jen o 2 pole, protože na daném poli leží žeton očarování. Tento druh žetonu však již máte, a proto si další vzít nemůžete. Posunete se tedy o plná 3 pole.

Odměna je „Získej 3“, ale protože putování provádí **Žabí kouzelník**, změní se na „Dober 3“.



KARTY NÁSTROJŮ

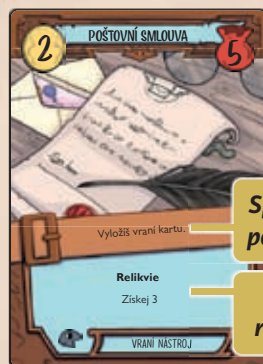
Karty nástrojů vykládejte z ruky do horní řady své oblasti. Nelze je aktivovat. Každá karta nástroje má místo toho spouštěcí podmínku uvedenou na pásku uprostřed karty.

Kdykoli **kterýkoli** hráč splní tuto podmínku, odeberte z dané karty nástroje 1 zásobu (pokud na ní nějaká je). Hráč, který podmínku splnil, si tuto zásobu vezme do své oblasti jako minci.

Příklad: Máte vyloženou kartu Poštovní smlouva.

Soupeř vyloží vraní kartu. Odeberte 1 zásobu z Poštovní smlouvy a dejte ji soupeři; ten si ji umístí do své oblasti jako minci.

Na konci tahu, pokud máte ve své oblasti vyložené karty nástrojů bez zásob, vyhodnoťte efekt relikvie každé z nich (v pořadí podle své volby) a poté tyto karty zasuňte.



Spouštěcí podmínka

Efekt relikvie

Karty nástrojů se spouštěcí podmínkou „Když vyložíte kartu nástroje“ nespouštějí samy sebe, protože ještě nejsou vyložené.

Pokud zasunete kartu nástroje jiným způsobem (např. efektem, který vám říká zasuňte kartu nástroje z ruky, nebo efektem „Zvaž“), její efekt relikvie nevyhodnocujte.

KARTY BUDOV

Karty budov vykládejte z ruky do spodní řady své oblasti vedle počátečních karet. Nelze je aktivovat.

Pokud vlastník karty budovy splní podmínku uvedenou na začátku jejího textu, okamžitě vyhodnotí její efekt.

Příklad: Telegrafní úřad se spustí pokaždé, když aktivujete své Hnízdo.

Efekty některých karet budov provádějí konkrétní akci (např. Dober 2) nebo upravují právě prováděnou akci.

Karty budov se spouštěcí podmínkou „Když vyložíte kartu budovy“ nespouštějí samy sebe, protože ještě nejsou vyložené.



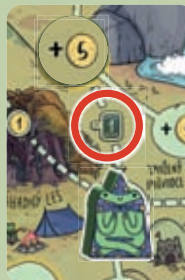
Spouštěcí podmínka

Efekt

Vyhodnocení efektu budovy přeruší právě probíhající akci nebo efekt. Poté pokračujte tam, kde jste efekt přerušili.

Příklad: Vyhodnocujete efekt „Putuj“, který vás posouvá po cestě s poplatkem „Odhoď 1 kartu“ na pole s odměnou „Získej 5“.

Odhodíte z ruky kartu nástroje, čímž zaplatíte poplatek, a máte vyloženou budovu Žádný odpad. Efekt budovy přeruší efekt „Putuj“. Kartu nástroje musíte zaplatit ze svých stávajících mincí, protože dobrodruh ještě nedošel na pole s odměnou.



INVESTOVÁNÍ DO BUDOV

Mnoho karet budov má ve svém textu efekt „Investuj“. Jak již víte, při vyhodnocení efektu „Investuj X“ umístěte až X mincí ze své oblasti na kartu budovy. Tyto mince nyní představují zásoby a na konci hry vám přinesou body.

Z karty budovy se při spuštění podmínky neodebírají zásoby (na rozdíl od karet nástrojů).

OČAROVÁNÍ BUDOV

Očarování budovy je akce zdarma, kterou smíte ve svém tahu provést, pokud máte ve své oblasti žeton očarování, který ještě neleží na kartě budovy. Umístěte žeton očarování na pole očarování na kartě budovy (v levém dolním rohu). Každou budovu lze očarovat pouze jednou a žeton očarování po umístění již nelze odstranit.

Existují dva typy efektů očarování, označené symbolem na kartě budovy:



Okamžitě vyhodnoťte jednorázový efekt očarování.



Efekt očarování použijte jako modifikátor běžného efektu budovy.

Efekt
očarování

Pole
očarování



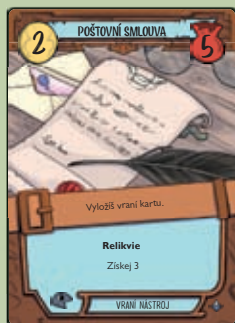
VÍCE SPOUŠTĚČŮ

Pokud se současně spustí více karet budov anebo nástrojů, hráč, který podmínky splnil, určí pořadí jejich vyhodnocení.

Příklad: Vyhodnocujete efekt „Putuj“ a postupujete po cestě s poplatkem „Odhod'1 kartu“.
Odhodíte z ruky Řetězový bič, čímž se spustí vaše očarovaná karta Žádný odpad a soupeřova karta Recyklační koš.

Můžete zvolit libovolné pořadí. Nejprve vezmete 1 minci ze soupeřova Recyklačního koše (máte tedy celkem 4 mince). Tyto mince poté použijete k vyložení Řetězového biče díky schopnosti své karty Žádný odpad.

Tím se spustí vaše karta Poštovní smlouva, takže si z ní vezmete 1 minci. Tuto minci poté investujete do své karty Žádný odpad, která se spustila současně s Poštovní smlouvou.



KONEC HRY

Jakmile je balíček prázdný, dokončete aktuální tah a poté oba hráči odehrají ještě jeden, poslední tah. Pokud hráč v posledním tahu odebere poslední zásobu z karty nástroje soupeře, soupeř tuto kartu zasune, ale její efekt relikvie nevyhodnocuje.

Oba hráči na závěr odhodí všechny karty, které jim zůstaly v ruce, na odkládací hromádku. Tyto karty již nespouštějí žádné efekty, hra v tuto chvíli končí.

Poté sečtete body jednotlivých hráčů:

BODOVÁNÍ VESNIČANŮ

Roztřídíte své zasunuté karty vesničanů do tří skupin podle druhu (vrána, žába, králík). Počet karet v nejmenší skupině vynásobte počtem karet v největší skupině.

Pokud nemáte v některé skupině žádnou kartu, získáte za vesničany 0 bodů (nejmenší skupina má hodnotu 0).

BODOVÁNÍ BUDOV

Každá budova přinese 1 bod za každou zásobu, která na ní leží.

Zasunuté karty budov a budovy bez zásob vám nepřinášejí žádné body.

BODOVÁNÍ NÁSTROJŮ

Počet vašich zasunutých karet nástrojů vynásobte počtem vašich budov s žetonem očarování.

Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů vyhrává!

Při shodě autor hry preferuje sdílené vítězství. Pokud chcete remízu rozhodnout, vyhrává hráč s nejvyšším počtem zbývajících mincí. Pokud shoda trvá, vyhraje hráč s vyšším bodovým ziskem za vesničany. Pokud shoda trvá i poté, hráči sdílejí vítězství.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Na konci hry máte 14 zasunutých karet vesničanů: 5 králíků, 3 žáby a 6 vran.

Vaše bodování vesničanů je 18 (3×6).

Máte 2 budovy s celkem 8 zásobami. Vaše bodování budov je 8.

Máte 7 zasunutých karet nástrojů a 2 očarované budovy. Třetí žeton očarování máte, ale neleží na budově, a proto se do bodování nástrojů nezapočítá.

Vaše bodování nástrojů je 14 (7×2).

Celkem získáte 40 bodů ($18 + 8 + 14$).



NA CO NEZAPOMENOUT

- Počet karet v ruce není omezen.
- Počet vyložených karet libovolného typu ve vaší oblasti není omezen.
- Odkládací hromádku si můžete kdykoli prohlédnout, ale nesmíte měnit pořadí karet v ní.
- Rub každé karty vesničana v zácvičku je jedinečný. Po zasunutí ji můžete použít jako připomínku, která figurka dobrodruha je vaše.
- Žetony mincí/zásob nejsou omezené. Pokud společná zásoba dojde, použijte vhodnou náhradu.
- Pokud hráč zapomene ve svém tahu spustit kartu nástroje nebo budovy, vyhodnotit efekt relikvie karty nástroje nebo efekt očarování budovy, buďte schovívaví a umožněte mu to dodatečně, pokud se neodhalily žádné nové informace (např. někdo vyložil kartu nebo dobral kartu).

VARIANTY HRY

BEZ PAMĚTI

Některým hráčům nemusí vyhovovat paměťový prvek hry. Pokud se oba hráči dohodnou, mohou při zasouvání karet ukládat své karty lícem vzhůru pod kartu bodování. Zasunuté karty si pak můžete kdykoli prohlédnout.

DIVOČEJŠÍ PUTOVÁNÍ

Smíchejte oba tematické balíčky (Akademie a Zvěsti) s hlavním balíčkem a vytvořte jeden společný balíček. Při přípravě hry si každý hráč dobere 8 karet (místo 5) a po výběru karty vesničana v zácvičku odhodí 3 karty z ruky. Tuto variantu doporučujeme pouze hráčům, kteří znají všechny karty a odehráli již několik partií.

AUTOŘI

Návrh hry: Iain Everett

Ilustrace: Pennie Jo Everett

Vývoj: Hent van Imhoff

Umělecké vedení: Yoma

Grafický design: Dann May, Zinia Redo

Úprava pravidel: Paul Grogan
(Gaming Rules!) a Brian Toohey

Sazba pravidel: Zinia Redo

Návrh insertu: Daniel Cunningham

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Pavel Skalický, Tomáš Tvrdý,
Eliška Schmucková

Grafická úprava: Michal Hubáček



PŘEHLED HRY

Ve svém tahu provedte dvě hlavní akce a libovolný počet akcí zdarma v libovolném pořadí. Každou hlavní akci musíte použít k aktivaci jiné karty.

HLAVNÍ AKCE	Vyložení karty (zaplatte její cenu). Aktivace karty (počáteční nebo vesničan). Pokud aktivujete kartu vesničana, odeberte z ní 1 zásobu.
AKCE ZDARMA	Aktivace karty vesničana s „akcí zdarma“. Očarování budovy.
KDYŽ JSTE NA TAHU	Spouštíte karty nástrojů obou hráčů (vezměte si 1 zásobu jako minci). Spouštíte své karty budov (zásobu neodebírejte).
KONEC TAHU	Pokud dobrodruh došel na konec cesty, vraťte jej na pole Domov. Poté zasuněte všechny své karty vesničanů a nástrojů, na kterých nejsou zásoby. Pokud takto zasunete kartu nástroje, vyhodnoťte její efekt relikvie.

EFEKTY

Získej X	Vezměte X mincí ze společné zásoby.
Dober X	Doberte X karet z balíčku.
Zasuň	Zasuňte uvedenou kartu lícem dolů pod kartu bodování.
Odhod' X	Odhodte X karet na odkládací hromádku.
Putuj X	Posuňte dobrodruha až o X polí.
Investuj X	Umístěte až X mincí na kartu budovy.
Zvaž X	Prohlédněte si X horních karet balíčku, vyhodnoťte uvedené efekty a zbytek vraťte navrch balíčku.

BODOVÁNÍ

Vesničané	Počet karet v nejmenší skupině × počet karet v největší skupině.
Budovy	1 bod za každou zásobu.
Nástroje	Počet zasunutých karet nástrojů × počet vašich očarováných budov.

