

# Z Boží Zboží



**Autor: Alexander Pfister**

**Karetní hra pro 2 až 4 hráče od 10 let věku**

**Herní doba: cca 30 min.**

## Úvod

V této hře si vyzkoušíte role vesničanů vyrábějících nejrůznější zboží: náradí, sudy, železné ingoty, sklo a mnohé další. Komu se podaří využít svého výrobního řetězce nejúčelněji, získá nejvíce bodů a stane se vítězem hry.

## Herní materiál

### ■ 110 karet

4 karty hospodářů

8 karet tovaryšů

98 karet budov, z toho 4 počáteční karty milířů (modrá barva), 26 zelených budov (dřevo) a po 17 kartách v barvách žlutá (obilí), červená (jíl), bílá (vlna) a černá (kámen).

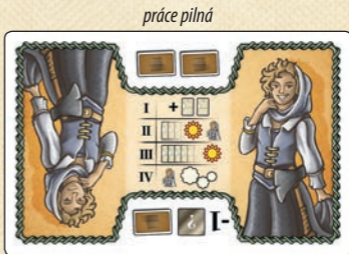
### ■ pravidla



## Popis karet

### ■ Karty hospodářů

(nebo hospodyň, chceteli) jsou dvouhlavé. Jedna strana je určena pro znázornění **práce pilné**, druhá strana pro znázornění **práce liknavé**. Podrobněji se o práci dozvíte dále.



I	+	
II		
III		
IV		

Uprostřed karty najdete přehled jednotlivých fází kola hry.

### ■ Karty tovaryšů

Na nich jsou vyznačeny náklady najmutí tovaryše, hodnota ve vítězných bodech a také to, jaké budovy (jakých barev) již musíte vlastnit.



## ■ Karty budov

Tyto karty mají tři různé funkce:

Jednak slouží jako karty **surovin** (symbol vlevo uprostřed), dále představují **produkční budovu** – je uveden název a vyobrazení – a jejich třetí funkcí je, že položeny lícem dolů na šířku na jiné kartě budovy představují tyto karty **zboží** vyrobené v dané budově (viz obr. na str. 4).

Dejte pozor, aby bylo vždy jasné, v jaké funkci se karta používá.



## Příprava hry

Každému hráči rozdejte jednu **kartu hospodáře** a jednu **kartu milíře**. Ostatní karty hospodářů a milířů můžete vrátit do krabice. Každý hráč si vyloží svůj milíř před sebe na stůl.

Náhodně zvolte karty tovaryšů v počtu dvojnásobku hráčů (tedy při hře 2/3/4 hráčů budete potřebovat 4/6/8 karet tovaryšů) a libovolnou stranou nahoru je vyložte k okraji hrací plochy. Ostatní karty tovaryšů můžete nechat v krabici.

Ostatní karty budov zamíchejte a rozdejte každému hráči po **5 do ruky**. Kromě toho dostane každý hráč **7 karet**, které si položí lícem dolů na šířku **na svůj milíř**, tyto karty představují počáteční zásobu vyrobeného uhlí (jak je uvedeno na kartě milíře, má každá karta uhlí cenu 1). Ostatní karty tvoří doplňovací balíček.



## Průběh hry

Hra probíhá v kolech, které se dělí na 4 fáze v pevně daném pořadí:

1. Dobrání karet
2. Východ slunce
3. Západ slunce
4. Výroba, stavba budov a najímání tovaryšů

### Dobrání karet

Nejdříve může každý hráč odhodit všechny karty z ruky a dobrat si místo nich stejný počet nových karet z balíčku. Vyměnit si jen některé karty však možné není.

Poté dostane každý hráč **2 nové karty** do ruky (včetně prvního kola hry, takže začínáte se 7 kartami v ruce). Počet karet v ruce není dále ve hře nijak omezen.

Dojde-li doplňovací balíček, zamíchejte všechny karty v odhazovacím balíčku a vytvořte z nich nový doplňovací balíček. Ve velmi nepravděpodobném případě, že ani pak nebude počet karet stačit, musí každý hráč odhodit polovinu svých karet z ruky dle své volby, lichý počet zaokrouhlete dolů.



## Východ slunce

Hráč na tahu (dále také „aktivní hráč“) nyní začne otáčet jednu kartu z balíčku po druhé a vykládat je na stůl **lícem nahoru** do nabídky na trhu. V tom pokračuje tak dlouho, dokud v nabídce nejsou dvě karty se symbolem sluníčka.



*dvě sluníčka*

Tím slunce vyšlo a trh se otevírá.

**Tip:** Vzhledem k tomu, že zde se používají karty jen ve funkci surovin, můžete klást karty přes sebe tak, aby byly dobře vidět právě jen symboly surovin.

Nyní se všichni hráči současně rozhodnou, do které své již existující budovy půjdou **pracovat** – položí pod ni svou kartu hospodáře (v prvním kole je to jen milíř) – a jakou 1 novou budovu budou chtít případně **postavit** ve fázi 4. Kartu zvolené budovy vyloží z ruky **lícem dolů** před sebe na stůl.

V této fázi můžete též přemístit každého tovaryše do jiné budovy, za což se platí poplatek 2 peníze. Podrobnosti viz dále.

### ■ Práce

Při výběru budovy, kam půjde hospodář do práce, je zároveň nutné se rozhodnout, zda bude pracovat pilně, nebo liknavě. Položte proto kartu hospodáře pod kartu zvolené budovy tak, aby to bylo jasné (viz obr.).



*Tento hospodář bude v milíři pracovat liknavě.*

## Západ slunce

Aktivní hráč nyní opět začne otáčet jednu kartu po druhé z balíčku a vykládat je na stůl **lícem nahoru** do druhé řady na trhu. Opět pokračuje tak dlouho, dokud i ve druhé řadě neleží dvě karty se symbolem sluníčka. Tím slunce zapadlo a trh se zavírá.

## Výroba, stavba budov a najímání tovaryšů

V této fázi přicházejí hráči na řadu postupně od aktivního hráče a dále po směru hodinových ručiček.

### ■ Výroba

K aktivaci budovy a výrobě zboží musejí být splněny dvě podmínky: v dané budově musí někdo **pracovat** (hospodář nebo tovaryš) – jeho karta musí ležet pod kartou budovy – a zároveň musí mít budova k dispozici požadované **suroviny**. Jinak nevyrobí budova nic.

*Tento mlíř  
vyžaduje  
2 obilí  
a 1 dřevo  
a vyrábí uhlí.*



*Hospodář pracuje v budově pšně.*



*Hospodář pracuje v budově liknavě.*



2 obilí a 1 dřevo musejí být v nabídce na trhu (v libovolné řadě), nebo je musí doplnit příslušný hráč kartami z ruky. Pracuje-li v budově hospodář pilně, je třeba mít k dispozici všechny požadované suroviny a budova vyrobí 2 jednotky (kusy) příslušného zboží, pracuje-li hospodář liknavě, může 1 kus libovolné suroviny chybět

a budova vyrobí jen 1 jednotku zboží. Pracuje-li v budově tovaryš, je vždy třeba mít všechny požadované suroviny a budova vyrobí vždy jen 1 jednotku zboží.

Suroviny z trhu jsou k dispozici **pro všechny** hráče a pro každou jejich budovu – nijak se nespotřebovávají nebo nemizí. Pouze doplňujete-li požadované suroviny kartami z ruky, můžete každou takovou kartu použít jen jednou, jen pro jednu budovu a po použití ji odhodíte na odhazovací balíček.

Vyrobené zboží se znázorní tak, že si vezmete příslušný počet karet z doplňovacího balíčku a položíte je lícem dolů na šířku na danou budovu.



*Příklad:*

*V tomto milíři pracuje hospodář liknavě. Milíř vyžaduje 2 obilí a 1 dřevo. Na trhu se však nabízí pouze 1 obilí, chybí tak 1 obilí a 1 dřevo. Při práci liknavě může jedna libovolná surovina chybět. Příslušný hráč tedy musí z ruky odhodit buď 1 kartu obilí, nebo 1 kartu dřeva, aby vyrobil v milíři 1 uhlí. Kdyby hospodář pracoval pilně, musel by hráč odhodit karty obou chybějících požadovaných surovin, ale*

*zase by v milíři vyrobil 2 uhlí – vzal by si z balíčku dvě karty a položil by je lícem dolů na kartu milíře. Pokud by v milíři pracoval tovaryš, musel by hráč také odhodit obě požadované karty, ale vyrobil by jen 1 uhlí. 1 obilí na trhu by bylo dostupné i pro další hráčovu budovu požadující obilí, pokud by ji chtěl hráč v témže kole také aktivovat.*

### ■ **Využití budovy ve výrobním řetězci**

Byla-li budova v daném kole aktivována (tj. vyrobila alespoň 1 zboží, přičemž je jedno, kdo v ní pracoval), je možné ji navíc využít ve výrobním řetězci. Symboly vpravo dole na kartě budovy udávají, jaké zboží nebo suroviny je zapotřebí k výrobě dalšího zboží v této budově. Znázorněné zboží se bere z vlastních budov, suroviny se doplňují výhradně kartami z ruky – pro výrobní řetězec nemá nabídka na trhu žádný význam.

Dodáte-li požadované zboží a/nebo suroviny vícekrát, můžete budovu využít ve výrobním řetězci v témže kole vícekrát!



*Příklad:*

*Pokud byla v tomto kole vyrobena ve mlýně alespoň 1 jednotka mouky, může hráč vynést z ruky libovolné množství dalších karet obilí, ukázat je spoluhráčům a položit je lícem dolů na kartu mlýna – ze všech je nyní mouka.*

*Příklad:*

*Pokud byly v tomto kole v ševcovské dílně vyrobeny alespoň 1 boty, může hráč zpracovat svou dříve vyrobenou kůži na další boty – přemístí libovolné množství karet kůže ze svých koželužen na kartu ševcovské dílny, čímž každou kůži změní na boty. Dobrý nápad, protože kůže má cenu 6 peněz, zatímco boty 8 peněz!*



Je-li požadováno zboží 2 druhů, případně zboží a surovina, je třeba vždy dodat úplnou sadu a z obou dodaných karet se stane nové zboží.



*Příklad:*

*V pekárně lze ve výrobním řetězci při dodání mouky a uhlí vyrobit chléb. Byla-li pekárna v daném kole aktivována, může na ni hráč přemístit svou dříve vyrobenou mouku a uhlí. Zboží obojího typu musí být stejné množství (stejný počet karet) a ze všech dodaných karet se stane chléb (mouka má cenu 2 peníze, uhlí 1, chléb 4).*



**Příklad:**

V aktivované cihelně lze ve výrobním řetězci při dodání 1 uhlí a 1 jílky vyrobit cihly. Má-li hráč v ruce 3 karty jílky, ale ve svém milíři už jen 2 vyrobené jednotky uhlí, vezme obě karty uhlí z milíře a 2 karty jílky z ruky a položí je na cihelnu, čímž získá 4 jednotky cihel.

Po ukončení výroby se **hospodář vrací domů** – můžete jeho kartu odstranit od karty budovy, kde pracoval, ale **tovaryš zůstává** v budově i nadále.

### ■ Stavba budov

Po ukončení veškeré výroby může každý hráč postavit budovu, jejíž kartu si připravil lícem dolů ve fázi 2 – Východ slunce. Pokud si stavbu rozmyslel nebo na ni nemá dost peněz, vezme si kartu skrytě zpět do ruky. Jinou budovu ale postavit nesmí! Stavební náklady budovy (udané v levém horním rohu karty) se platí vyrobeným zbožím. Odhodte libovolné karty zboží ze svých budov tak, aby jeho celková cena dosahovala stavebních nákladů budovy nebo je převyšovala. Drobné se nevracejí – případný přeplatek propadá!

**Příklad:**

Hráč chce postavit vitrážovou manufakturu, jejíž stavební náklady jsou 7 peněz. Zaplatí odhozením 2 karet železa (každé železo má cenu 3 peníze) a 1 karty mouky (v ceně 2 peníze) ze svých budov.

Celkem tak zaplatí  $(2 \times 3) + 2 = 8$  peněz.

Je možné mít i více stejných budov.



## ■ Najímání tovaryšů

Pokud hráč v probíhající kole **nestavěl** žádnou budovu, může si najmout 1 tovaryše. K tomu je jednak potřeba zaplatit požadované náklady (viz stavba budov výše), a jednak už musíte mít postavené budovy vyznačených barev – tyto budovy si samozřejmě nadále necháváte.

Najatého tovaryše **musíte** hned přiřadit k nějaké své budově (může to být i ta, kde v daném kole pracoval váš hospodář, ale ne druhý tovaryš) – tato budova může být jakékoliv barvy.

Žádný hráč nesmí mít více než **2 tovaryše**.

V každé budově smí v jednom kole pracovat jen 1 osoba – hospodář nebo tovaryš.

Tovaryše je možné přesunout do jiné budovy, ale jen ve fázi 2 – Východ slunce a při zaplacení poplatku 2 peněz.

Po ukončení této fáze odhodte všechny karty z nabídky na trhu na odhazovací balíček. Role aktivního hráče se posouvá po směru hodinových ručiček.

## Konec hry

Jakmile má některý z hráčů postaveno 8 budov (včetně počátečního milíře), začíná závěrečná fáze hry. Dohraje se dané kolo a ještě jedno kolo následující. V posledním kole je možné využít ve výrobním řetězci všech budov, i těch, které nebyly úspěšně aktivovány, nebo ve kterých nikdo nepracoval.

Poté si všichni hráči sečtou získané body za budovy a tovaryše a přičtou body za dosud neprodané zboží vyrobené ve všech budovách – za každých 5 peněz 1 bod.

Hráč s nejvyšším součtem dosažených vítězných bodů vyhrává! V případě shody rozhoduje, kolik peněz dotčeným hráčům zůstalo po jejich převodu na vítězné body (0–4).

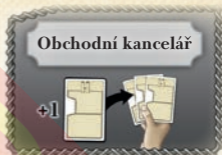
## Poznámka k budovám

V obchodních kancelářích (černá barva) se nic nevyrábí. Poskytují však určitý trvalý bonus.



Sklárna vyžaduje 11 libovolných surovin k výrobě skla.

Máte-li před dobráním karet na začátku fáze 1 v ruce méně než 4 karty, dostanete 1 kartu navíc.



Tyto obchodní kanceláře vám poskytují vyobrazenou surovinu navíc (jako by byla v nabídce na trhu, ale jen pro vás). Lze ji využít ve výrobě při aktivaci budovy (včetně sklárny), nikoliv však ve výrobním řetězci.



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

# MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104

Praha 10

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

---



© 2016 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Germany.  
All rights reserved.

---

Autor hry: Alexander Pfister  
Grafika: Klemens Franz  
Český překlad: Karel Vlasák

---

**REKLAMACE:** V ojedinělých případech se stane,  
že ve hře chybí některá část herního materiálu.  
V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny,  
ale můžete se obrátit přímo na nás.  
Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz)  
nebo zavolejte na 272 656 610,  
my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.