

UWE ROSENBERG Caverna SEDLÁCI Z JESKYNI

Caverna je strategická hra pro 1 až 7 hráčů od 12 let věku. Herní doba je závislá na počtu hráčů a pohybuje se okolo 30 minut na jednoho hráče. Trpaslík Uwe radí:

Hra je sice určena až pro 7 hráčů, ale doporučuji vám, abyste se s hrou raději nejprve seznámili v maximálním počtu pěti hráčů. Omezíte tak na únosnou míru čekací dobu v průběhu hry.



ÚVOD

V naší hře se octnete v chlupaté kůži trpaslíků lačnících po dobrodružství, kteří ve svých jeskyních kutají rudu a vzácné rubíny a budují obytné místnosti, tzv. kaverny. Rudy je zapotřebí k výrobě zbraní, abyste mohli náležitě vyzbrojeni vyrazit na výpravy za dobrodružstvím a bohatstvím. Rubíny jsou velmi cenné univerzální platidlo, protože je možno je směnit za všelijaké jiné potřebné suroviny, zboží i pozemky. V prostoru před svou jeskyní se budete snažit zajistit si své živobytí mýcením lesů, oráním polí a chovem užitečného zvířectva.

Vítězem bude ten z vás, jemuž se podaří nashromáždit největší jmění.

HERNÍ MATERIÁL

Hrací kameny a figurky

- 20 psů
- 35 ovcí
- 30 oslů
- 30 prasat
- 30 krav
- 45 dřev
- 25 kamenů



- 45 černých (plastových) krystalů rudy
- 20 červených (plastových) rubínů
- 40 obilí
- 35 zeleniny
- 1 figurka začínajícího hráče
- 7x3 chlévy v barvách hráčů
- 7x5 trpaslíků v barvách hráčů



Herní plány a desky

7 hracích desek hráčů (vlevo část lesa, vpravo vnitřek hory)

1 malý centrální herní plán se třemi předtištěnými akčními poli a prázdnými akčními poli pro kola 1 až 3

1 velký centrální herní plán s akčními poli pro kola 4 až 12



1 oboustranný centrální herní plán s předtištěnými akčními poli pro hru 1 až 3 hráčů (rubová strana pro 4 až 7 hráčů)

1 velký rozšiřující herní plán (s akčními poli pro hru 5 hráčů, z rubové strany pro 6 až 7 hráčů)

1 malý rozšiřující herní plán (s akčními poli pro hru 3 hráčů, z rubové strany pro 7 hráčů)

4 vykládací desky pro destičky místností

Kartónové žetony

- 20 mincí v hodnotě 1
- 24 mincí v hodnotě 2
- 5 mincí v hodnotě 10
- 1 žeton 6. TRPASLÍK
- 88 žetonů jídla
- 7 žetonů sklizně



52 žetonů bojové síly

(1x, 1", 1x, 2", 4x, 3" až „13" a 6x, 14")

8 žetonů násobení 4x

(z rubové strany žetony žebrání)

8 žetonů násobení konkrétních figurek (8 ovcí, 8 oslů, 8 prasat, 8 krav, 10 dřev, 10 kamenů, 10 krystalů rudy a 10 rubínů)

2 žetony násobení 8 ZVÍŘAT



Destičky krajiny a místností

- 17 destiček SVĚTNICE
- 47 rozličných dalších destiček místností
- 8 jednoduchých destiček ŠTOLY (druhá strana SLUJ)
- 16 jednoduchých destiček RUBÍNOVÝ DŮL (druhá strana POLE)
- 16 jednoduchých destiček LOUKA (druhá strana PASTVINA)

24 dvojitých destiček RUDNÝ DŮL + HLUBOKÉ ŠTOLY

(druhá strana DVOJITÁ PASTVINA)

40 dvojitých destiček SLUJ + ŠTOLY

(druhá strana SLUJ + SLUJ)

40 dvojitých destiček LOUKA + POLE

(druhá strana PASTVINA + POLE)



29 hracích karet

- 1 karta ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ
- 12 karet akcí pro kola 1 – 12
- 7 přehledových karet RUBÍNY / SKLIZENĚ



7 přehledových karet VÝPRAVY A KOŘIST

(líc pro bojovou sílu 1 až 8, rub 9 až 14)

2 karty trpaslíků pro sólovou hru a hru ve dvou hráčích

další materiál

- zápisník pro závěrečné vyhodnocení
- igelitové sáčky pro přechovávání herního materiálu

pravidla hry

příloha s vysvětlivkami výprav, destiček místností a akčních polí

PŘÍPRAVA HRY

Individuální herní materiál

Každý hráč si zvolí barvu, v níž obdrží **5 trpaslíků** a **3 chlévy**.

Dále si každý vezme jednu **hrací desku** hráče, kde je jedna **obytná místnost** s názvem **VSTUPNÍ SÍŇ** v jeskyni předtištěna (o druzích místností se dozvíte více dále). Sem každý hráč položí dva ze svých trpaslíků vedle sebe – ti budou ve hře hned od začátku. Ostatní trpaslíky i všechny chlévy si hráči ponechají ve své zásobě.

Každý dále obdrží **dvě přehledové karty** (po jedné od každého druhu).



Vaši první dva trpaslíci bydlí spolu ve **VSTUPNÍ SÍŇI** vaší jeskyně.

Losem určete začínajícího hráče. Ten obdrží figurku začínajícího hráče a 1 jídlo, spoluhráč po levici obdrží také 1 jídlo, třetí hráč v pořadí 2 jídla a všichni ostatní hráči obdrží po 3 jídlech.

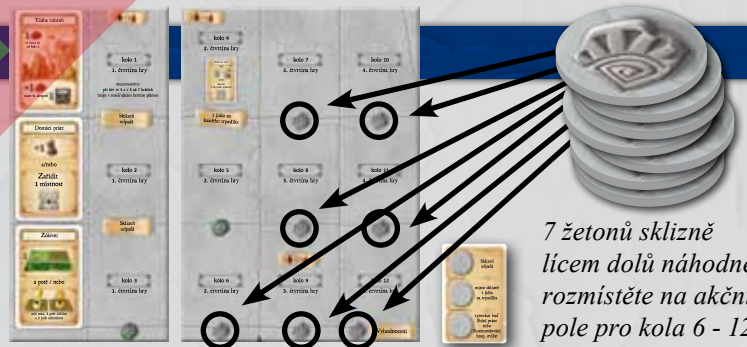
Doporučuji, abyste si chlévy postavili na sloupeček doposud nenasazených trpaslíků. Nebude se vám tak plést, kteří trpaslíci jsou již ve hře.



Kolik jídla do začátku dostanete, záleží na tom, jak daleko od začínajícího hráče u stolu sedíte.

Ústřední herní plán s akčními poli

Doprostřed stolu položte vedle sebe oba jednostranné **centrální herní plány s akčními poli** (malý pro kola 1 až 3 i velký pro kola 4 až 12). Zamíchejte 7 žetonů sklizně a rozmístěte je rubem nahoru (strana s šedou runou) na akční pole kol 6 až 12. Kartu **ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ** položte vedle obou herních plánů.



7 žetonů sklizně lícem dolů náhodně rozmístěte na akční pole pro kola 6 - 12

2 HRÁČI Při hře ve **dvou** jeden žeton sklizně se zeleným lístkem na lícové straně nepoužijete. Zbylé žetony zamíchejte a rozmístěte jako obvykle, přičemž vynecháte akční pole kola 9.

Teď vyložte i třetí centrální herní plán, a to nalevo od obou dosud vyložených částí. Otočte ho nahoru tou stranou, která odpovídá počtu hráčů (jedna strana je pro hru 1 až 3 hráčů, druhá pro 4 až 7).

Kromě tohoto základního centrálního plánu, sestaveného ze tří segmentů, potřebujete v určitém počtu hráčů ještě rozšiřující herní plány (pomohou vám piktogramy v levém horním rohu):

- při hře v 5 až 7 hráčích velký rozšiřující herní plán otočený správnou stranou nahoru;
- při hře ve 3 nebo v 7 hráčích malý rozšiřující herní plán, opět správnou stranou nahoru (při hře v sedmi potřebujete oba rozšiřující herní plány).

Rozšiřující herní plán(y) vyložte zleva vedle dosud připraveného centrálního herního plánu.





Vykládací desky

Vykládací desky pro destičky místností rozložte poblíž sestaveného centrálního herního plánu.

Zde vidíte herní plán připravený pro 3 hráče. Právě při hře ve třech se nejčastěji zapomíná na malý rozšiřující herní plán. Vykládací desky rozložte kolem herního plánu tak, jak vám váš stůl dovolí.



Rozšiřující herní plán

centrální herní plány

karta ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ

Vykládací desky a destičky místností

Hnědé vykládací desky jsou oboustranné. Podle toho, jakou stranou je položíte nahoru, určíte, zda budete hrát verzi **základní verzi hry**, nebo **plnou hru**. Plná hra se vyznačuje větším výběrem destiček místností (při základní verzi hry můžete přebývat destičky místností, které nebudou použity, nechat v krabici).

Na vykládací desky nyní umístěte příslušné destičky místností. Při správném přiřazení destiček místností na příslušnou vykládací desku vám pomohou symboly na rubové straně destiček.

Při hře v 6 nebo 7 hráčích vám doporučuji rovnou plnou hru, abyste měli při hře dostatečný výběr destiček místností.



Destiček SVĚTNIC je dostatečné množství. Není nutné je všechny hned vykládat na vykládací desku. Můžete je během hry doplňovat postupně podle potřeby.



Karty akcí

12 karet akcí pečlivě zamíchejte a položte lícem dolů.

2 HRÁČI

Ve dvou se hraje jen s jedenácti kartami akcí. Vyhleďte kartu PRŮZKUM (je to karta s akcí VÝPRAVA O NÁROČNOSTI 4) a vyřadte ji ze hry. (Akční pole kola 9, které se nebude hrát, můžete na herním plánu překrýt kartou s odpočívajícím trpaslíkem s názvem KOLO 9 ODPADÁ.)

Zamíchané karty rozřídte tak, jak je popsáno níže. Tím vám vznikne doplňovací balíček karet akčních polí lícem dolů:

Zde vidíte setříděný balíček karet akcí připravený k použití. Můžete karty nechat takto v řadě, nebo z nich vytvořit sloupeček.

- Dospod položte 3 karty čtvrté čtvrtiny hry, na ně 3 (příp. 2) karty třetí čtvrtiny, na ně 2 karty druhé čtvrtiny.
- Na tyto karty je třeba položit speciální kartu pro kolo 4. (Tato karta má dvě strany, z jedné strany akční pole TOUHA PO DÍTĚTI, z druhé NALÉHAVÁ TOUHA PO DÍTĚTI. Do hry přijde nahoru stranou TOUHA PO DÍTĚTI).
- Horní 3 karty balíčku pak tvoří karty pro první čtvrtinu hry.



Destičky krajiny

Destičky krajiny rozřídte podle druhů a vytvořte z nich sloupečky. Existují tři druhy jednoduchých a tři druhy dvojitých destiček krajiny.



Suroviny, zvířata a žetony bojové síly

Ostatní herní materiál rozřídte a připravte na vhodné místo poblíž herního plánu. Přitom bude stačit, když necháte všechna zvířata pohromadě v jedné zásobě a suroviny v druhé. Žetony bojové síly není nutno třídit podle číselné hodnoty.

Tyto jednoduché a dvojité destičky krajiny budete postupně v průběhu hry umísťovat na svou desku hráče. Pro část s lesem jsou určeny destičky POLÍ a LUK (které mohou být později vylepšeny na PASTVINY), pro část uvnitř hory jsou určeny SLUJE a ŠTOLY (ty lze později vylepšit na RUDNÉ nebo RUBÍNOVÉ DOLY).

PŘEHLED HLAVNÍCH POJMŮ A PRINCIPŮ HRY

Jak už bylo zmíněno výše, má vaše hrací deska dvě části (viz též obr. níže): vlevo les, který budete v průběhu hry mýtit a zúrodňovat, vpravo vnitřek hory s vchodem dole. Vchod vede do dvou jeskynních místností, z nichž jedna je upravena na VSTUPNÍ SÍŇ pro **dva trpaslíky** a **jeden pár zvířat**. Druhý prostor je doposud prázdnou SLUJÍ připravenou pro nějakou destičku místnosti.

Ve VSTUPNÍ SÍŇI bydlí vaši dva první trpaslíci. Místo pro další je potřeba nejprve pomocí dalších destiček obytných místností (viz dále) vytvořit.

V každém kole hry provede každý váš trpaslík **právě jednu akci** – všechny akce, které budete mít k dispozici, najdete na herním plánu. Ve svém tahu budete umísťovat vždy právě jednoho trpaslíka na jedno zvolené, dosud nikým neobsazené akční pole a provedete příslušnou akci. Budete se střídat na tazích tak dlouho, dokud všichni hráči neumístí na herní plán všechny své trpaslíky, které mají ve hře. Začínat bude začínající hráč a ostatní budou následovat po směru hodinových ručiček.

Prováděním akcí se budete snažit zajistit obživu pro svou trpasličí rodinu a zařídit si hospodářství tak, aby co nejvíce vzkvétalo a vy jste tak na konci hry získali co nejvíce vítězných bodů (dále též označovaných zkratkou VB).

Následující velké ilustrace vám umožní udělat si povšechný obrázek o tom, co se bude na vaší hrací desce odehrávat a za co se dají získat vítězné body.

Dále je třeba definovat několik souhrnných pojmů. **Zvířata** jsou psi, osli, ovce, krávy a prasata, pojem **hospodářská zvířata** bude zahrnovat všechna zvířata kromě psů. Výrazem **suroviny** označujeme dřevo, kameny, obilí, zeleninu, rudu a rubíny. Dřevo, kameny a ruda budou dohromady označovány jako **stavební materiál**, všechny suroviny, zvířata, a navíc i jídlo a mince budeme souhrnně označovat jako **zdroje**. Obilí a zelenině budeme říkat **plodiny**.

Ve své jeskyni budete postupně budovat nové místnosti. Ty se dělí na několik druhů. **Oranžovým** záhlavím a reversem jsou označeny **obytné místnosti**. Jen v takových místnostech mohou bydlet trpaslíci. Jiné místnosti mají zelené záhlaví a revers (dále jim budeme říkat jen „**zelené místnosti**“), ty vám obvykle přinesou nějakou **výhodu** během hry. Pomocí místností se žlutým záhlavím a reversem („**žluté místnosti**“) pak můžete získat více **vítězných bodů** při závěrečném vyhodnocení, zejména vhodnou kombinací směrů rozvoje svého hospodářství.



Podrobnější přehled hrací desky a jejího použití

Budete mýtit a klučit les na své hrací desce, abyste získali dřevo. Budete pronikat horským masivem s cílem získat kameny. Pomocí tohoto stavebního materiálu budete svou jeskyni vylepšovat získáváním destiček místností. Na vykloučených lesních mýtinách budete pěstovat plodiny a chovat hospodářská zvířata, abyste svou rodinu dokázali uživit.

Vykloučte les, abyste mohli založit LOUKY a POLE.

LOUKY můžete oplotit, abyste získali PASTVINY. Oplotení se provádí otočením destičky s LOUKOU na druhou stranu. Na každou PASTVINU o velikosti jednoho políčka se vejde jeden pár hospodářských zvířat.

Sbírejte rubíny, abyste si mohli koupit jednoduché destičky POLÍ a LUK. Jedna taková destička stojí 1 rubín.



Takhle rubíny vypadají.

Svou první destičku LOUKY nebo POLE musíte položit na políčko ke vchodu do jeskyně.

Do své jeskyně můžete přikládat i dvojité destičky SLUJ + SLUJ a SLUJ + ŠTOLY.

Svou jeskyni budete postupně rozšiřovat, také za pomoci rubínů: jednoduchá destička ŠTOLY stojí 1 rubín, destička SLUJ stojí 2 rubíny. (Rubíny se dají použít i mnoha dalšími způsoby, jak se dozvíte později.)

VSTUPNÍ SÍŇ slouží jako obydlí pro vaše dva první trpaslíky ve hře. Kromě toho se do ní vejde i pár zvířat.

Dvě sousedící LOUKY můžete vylepšit na dvojitou PASTVINU. Kapacitu každé PASTVINY lze postavením jediného chléva zdvojnásobit. Na tuto dvojitou PASTVINU s chlévem se tak vejde až 8 kusů zvířat jednoho druhu.

Chlév lze postavit i do dosud nevymýceného lesa. V takovém chlévě je místo pro právě jedno prase (žádné jiné zvíře sem však nesmí).

Své SLUJE můžete zařizovat pomocí destiček místností, které vám přinesou výhody během hry nebo při závěrečném vyhodnocení.

Chlévy lze budovat i na neoplocených LOUKÁCH. Do chléva na LOUCE se vejde jedno zvíře libovolného druhu.

Na POLÍCH můžete pěstovat obilí a zeleninu, abyste je mohli později sklídit.

V každém DOLE lze chovat jednoho osla.

Tato tabulka uvádí, v jakém směnném poměru můžete určité zdroje vyměnit za jídlo.

Máte-li dvě ŠTOLY vedle sebe, můžete na ně položit dvojitou destičku RUDNÝ DŮL + HLUBOKÉ ŠTOLY.

Kromě normálních ŠTOL se na dvojitých destičkách vyskytují také HLUBOKÉ ŠTOLY. Na všech ŠTOLÁCH lze později založit RUBÍNOVÝ DŮL, pokud ho však založíte na HLUBOKÝCH ŠTOLÁCH, dostanete ihned jeden rubín.

Zbraně a výpravy

Hráči se zkušenostmi s hrou Agricola se budou určitě ptát, co v této hře dělají zbraně a k čemu slouží. Budete těžit rudu, kterou použijete ke kování zbraní. Čím více rudy použijete, tím větší bojovou sílu bude zbraň mít. Každou provedenou akci VÝPRAVA se bojová síla příslušného trpaslíka (resp. jeho zbraně) dále o 1 stupeň zvýší. Podle náročnosti VÝPRAVY obdržíte za každou 1 až 4 druhy kořisti, jejíž kvalita závisí na bojové síle příslušného trpaslíka (podrobný ceník všech druhů kořisti viz přehledová karta VÝPRAVY A KOŘIST). Nová, čerstvě vykovaná zbraň může mít maximální bojovou sílu 8. V průběhu hry může bojová síla dosáhnout maximálně stupně 14.



Tento trpaslík byl vybaven zbraní o největší bojové síle, jakou lze při výrobě zbraní dosáhnout.



Tato strana karty VÝPRAVY A KOŘIST uvádí kořist, jakou může získat trpaslík o bojové síle 1 - 8.

Zvláštností hry Caverna je, že v ní lze sledovat dvě odlišné strategie – buď klást důraz na získávání zdrojů prováděním výprav, nebo se zaměřit na jejich získávání „mírovým“ způsobem. Dejte však pozor, abyste to s upřednostňováním jen jedné ze strategií nepřehnali.



Množství herního materiálu ve hře

Jediný herní materiál, jehož množství je záměrně omezeno, je 5 trpaslíků a 3 chlévy pro každého hráče. Omezené na jeden kus od každého druhu jsou pak už jen destičky místností (a to ještě s výjimkou SVĚTNIC). Všechny destičky krajiny i SVĚTNICE by se měly vyskytovat v dostatečném množství pro všechny. Pokud vám herní materiál nějakého druhu bude chybět, použijte k zaznamenání správného množství žetony násobení nebo jinou vhodnou náhradu.



Zde vidíte příklad použití žetony násobení – na této dvojitě PASTVINĚ jsou 4 prasata.

Získávání vítězných bodů

Vítězem hry se stane ten hráč, jehož celkové jmění bude při závěrečném vyhodnocení oceněno největším počtem vítězných bodů. Následující příklad vám umožní udělat si již nyní obrázek, za co a v jakém množství se dají vítězné body získat. Výpočet v závorce udává přesný součet získaných bodů v tomto vzorovém příkladu.

Každé zvíře má hodnotu 1 VB, a to jak hospodářská zvířata, tak i psi. (2 + 4 + 2 + 3 + 10 = 21)

21

Bodová hodnota místností je uvedena přímo na destičce. (2 + 2 + 2 = 6 plus dalších 3 + 3 za SVĚTNICE získané v průběhu hry, tj. celkem 12.)

12

Za každý druh hospodářských zvířat, který vám bude chybět, se vám odečte po 2 VB. (V tomto příkladu žádný nechybí.)

Hodnota každé PASTVINY je na ní vyznačena. (2 + 4 = 6)

6

Za každé nevyužitě políčko na vaší hrací desce se vám po 1 VB odečte.

-3

Hodnota DOLŮ je na nich také přímo uvedena. (4 + 4 + 3 = 11)

11



Každý kus zeleniny (dosud na POLI i ve vaší zásobě), každý rubín i mince mají hodnotu 1 VB. (4 + 1 + 13 = 18)

18

Každé obilí (na POLI i v zásobě) má hodnotu ½ VB, lichý počet zaokrouhlete nahoru. ((7 + 2) / 2 = 5)

5

Každý trpaslík, který se dostal do hry, vám přinese po 1 VB.

4

Mnohé destičky místností vám přinesou VB podle své funkce. Zde vidíte SKLAD KRMIVA, který majiteli přinese po 1 VB za každou trojici hospodářských zvířat (neúplné trojice se nepočítají). (19 / 3 = 6)

6

Celkový součet je 80 VB.

80

Celkového skóre 80 VB lze ve hře celkem reálně dosáhnout. Při troše cviku budete schopni získat i přes 100 VB.



PRŮBĚH HRY

V této kapitole nejprve popíšeme průběh jednoho kola hry a pak se budeme podrobněji zabývat jednotlivými možnostmi provádění akcí.

Kola hry

Celá hra se skládá z maximálně 12 kol, každé kolo pak z pěti fází, které po sobě následují v pevně daném pořadí.

2 HRÁČI

Při hře ve dvou má hra jen 11 kol.

Hráči, mající zkušenosti s hrou Agricola, mohou věnovat pozornost v podstatě jen textu, psanému hnědým písmem. V ostatních bodech je průběh kola hry Caverna totožný s průběhem kola hry Agricola.



Přehled fází jednoho kola

Každé kolo se skládá z následujících 5 fází:

1. Odkrytí nové karty akce

Každé kolo začíná tím, že **otočíte horní kartu z doplňovacího balíčku** a vyložíte ji lícem nahoru na příslušné akční pole na herní plán.

Na toto akční pole vyložíte kartu pro první kolo hry.



2. Doplnění zdrojů

Na akční pole s vyznačenou doplňovací šipkou doplňte příslušné **zdroje**.

Doplňovací šipka



3. Provádění akcí

Po směru hodinových ručiček přemístěte vždy po jednom svém **trpaslíku** na zvolené akční pole a proveďte příslušnou akci. Každé akční pole smí být obsazeno vždy jen **jediným trpaslíkem**.

Tento trpaslík provádí akci KOVÁNÍ ZBRANÍ.



4. Návrat domů

Poté, co všichni trpaslíci ve hře provedli nějakou akci, **vrátí se do svých jeskyní**.

5. Sklizeň

Většina kol končí sklizní. V tu chvíli sklídíte zeleninu a obilí z **POLÍ** a musíte nakrmit svou trpasličí rodinku. Vaše hospodářská zvířata se rozmnoží.

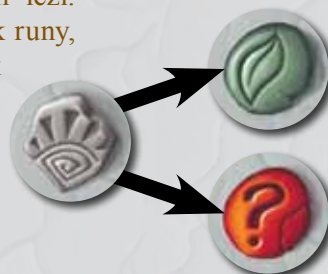


Fáze 1 – Odkrytí nové karty akce

Otočte horní kartu z doplňovacího balíčku a vyložte ji lícem nahoru na volné akční pole s nejnižším číslem (*akční pole jsou očíslována pořadovými čísly jednotlivých kol od 1 do 12*).

S novým akčním polem se vám otevře nová možnost provedení akce, kterou budete moci využívat od tohoto okamžiku až do konce hry.

Počínaje kolem 6 otočte lícem nahoru také žeton sklizně, který na příslušném akčním poli leží. Na rubové straně žetonu sklizně je obrázek runy, na lícové straně může být zelený lístek nebo červený otazník.



Na akčním poli pro kartu kola 1 najdete ještě jednu upomínku, zda jste případně nezapomněli použít správný rozšiřující herní plán.



Pokud je na otočeném žetonu sklizně zelený lístek, proběhne v tomto kole sklizeň běžným způsobem (*viz str. 9*).

Pokud se objeví červený otazník, proběhne sklizeň jinak. Žeton s otazníkem přemístěte na první volné políčko karty **ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ**, kde je psáno, jak bude sklizeň v tomto kole probíhat (*viz str. 10*).

Příklad: Na otočeném žetonu sklizně je červený otazník. Přemístěte ho na kartu ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ, prvním volným políčkem je políčko horní, kde naleznete instrukci, jak budete v průběhu sklizně postupovat.



Hráči, kteří mají rádi překvapení, mohou žeton sklizně otočit až po provedení všech akcí v daném kole.



Zvláštní případy při otáčení karet akčních kol:

Ve čtvrtém kole vždy přijde do hry karta TOUHA PO DÍTĚTI. Jakmile přijde do hry ve třetí čtvrtině karta akce RODINNÝ ŽIVOT, otočte kartu TOUHA PO DÍTĚTI na druhou stranu, nahoru stranou NALÉHAVÁ TOUHA PO DÍTĚTI.



Tak už to v malých rodinách chodí. Touha po dítěti časem zesílí v naléhavou touhu po dítěti.

2 HRÁČÍ Při hře ve dvou poslední kolo třetí čtvrtiny, tj. kolo 9, odpadá, protože karta PRŮZKUM je ze hry vyřazena (viz Příprava hry na str. 3).

Fáze 2 – Doplnění zdrojů

Na mnoha akčních polích je šipkou a pomocí ilustrace uvedeno, že se sem v každém kole doplňují nové zdroje. Těmto akčním polím říkáme doplňovací pole.

Pokud na doplňovacím poli leží nějaké zdroje z předchozích kol, přidejte nové zdroje k nim. Například symbol „3 dřeva“ znamená, že na toto akční pole doplníte v každém kole 3 nová dřeva bez ohledu na to, kolik jich už na tomto poli leží.

Je-li nějaká informace v závorce, znamená to, že pokud je příslušné doplňovací pole prázdné, doplňujete sem zdroje podle symbolu před závorkou, a pokud zde již leží nějaké zdroje z minulých kol, platí údaj v závorce. Například zápis „3 (1) dřeva“ znamená, že je-li pole prázdné, doplníte 3 dřeva, jinak jenom 1 dřevo. Zápis „1 obilí (1 zelenina)“ znamená, že je-li pole prázdné, doplníte 1 obilí, jinak doplníte 1 zeleninu.



Podrobnosti:

- Zdroje na doplňovací pole doplňujete z obecné zásoby.
- Akční pole nemají žádné omezení počtu zdrojů, které na nich mohou ležet.
- Dojde-li vám herní materiál, použijte žetony násobení nebo vhodnou náhradu (viz str. 5).

Fáze 3 – Provádění akcí

Držitel figurky začínajícího hráče nyní přemístí jednoho svého trpaslíka ze své hrací desky na zvolené akční pole na herním plánu a provede příslušnou akci. Poté provede stejný krok jeho spoluhráč po levici. Tak pokračujete dále, dokud nejsou na herním plánu všichni trpaslíci z desek všech hráčů a neprovedou příslušné akce.

Při posílání svých trpaslíků do akce však musíte dodržovat přesnou posloupnost od slabších k silnějším. Nejprve musíte vysílat trpaslíky beze zbraní, poté slabší ozbrojené trpaslíky a trpaslíky s nejvyšší bojovou silou až nakonec.

Každé akční pole smí být obsazeno vždy jen **jediným** trpaslíkem bez ohledu na to, jakému hráči patří.



Stavební materiál představuje dřevo, kameny a ruda.



Trpaslíky je nutno přemísťovat na herní plán v tomto pevně daném pořadí.

Pokud získáte suroviny nebo jídlo, uložte je rovnou do své zásoby. Množství prvků v zásobě je veřejná informace, každý hráč má právo kdykoliv přezkoumat zásobu kteréhokoliv soupeře. Pokud však získáte nějaké zvíře, nesmíte ho nikdy umístit do své zásoby. Je třeba ho vždy v souladu s pravidly umístit na svou hrací desku, nebo ho ihned zpracovat na jídlo (pravidla pro umísťování zvířat na desku hráče viz str. 20, obrázek s příkladem je uveden na str. 5).

Podrobnosti:

- Zvířata, která nemůžete umístit na svou hrací desku, musíte ihned zpracovat na jídlo (*směnný poměr udává tabulka vpravo dole na vaší hrací desce, viz též str. 11*).
- Na akční pole můžete umístit jen trpaslíky, kteří se nacházejí na vaší hrací desce – byli již nasazeni do hry. Trpaslíci, které máte ve své zásobě, se dosud „nenarodili“ a nejsou vám k dispozici (*narození nového člena rodiny viz akce POTOMSTVO popsána na str. 15*).
- Pokud obsadíte nějaké akční pole, **musíte** provést alespoň jednu z akcí, které toto akční pole nabízí.
- Díky akci POTOMSTVO (*str. 15*) se může stát, že hráči mají různý počet trpaslíků ve hře. To znamená, že hráče s menším počtem trpaslíků po umístění jejich posledního trpaslíka vynecháte a dále pokračují jen hráči, jimž ještě nějakí trpaslíci zbyli.
- Mnohá akční pole umožňují provedení více akcí. Ty jsou odděleny různými spojkami. Pokud je mezi nimi uvedena spojka **BUĎ - ANEBO**, musíte si vybrat jednu z nich.
- Je-li mezi nimi uvedena spojka **A/NEBO**, můžete provést obě (či všechny) akce v libovolném pořadí nebo si vybrat kteroukoliv z nich.
- Spojka **A POTÉ** znamená, že musíte provést první akci (na kartě či akčním poli v horní polovině) a následně můžete provést druhou akci (uvedenou níže). Pořadí akcí je závazné a není možno ho měnit. (Provedete obě akce v uvedeném pořadí, nebo jenom první akci.)
- Kombinace spojek **A POTÉ / NEBO** vám nabízí možnost provést buď obě akce v uvedeném pořadí (nikoliv obráceně), nebo jenom první akci, nebo jenom druhou akci.*



Fáze 4 – Návrat domů

Přemístěte své trpaslíky zpět z herního plánu do obytných místností na své desce hráče.

Podrobnosti:

- Je zcela lhostejné, který trpaslík bude v které obytné místnosti.
- V žádném časovém okamžiku **není dovoleno**, abyste měli více trpaslíků, než pro kolik máte místo v obytných místnostech. Tím je zajištěno, že všichni unavení trpaslíci budou mít kam se vrátit z práce domů.
- Pokud je to možné, **dávejte si trpaslíky na své desce vedle sebe**, neukládejte je na sebe, aby vaši spoluhráči snadno viděli, kolik trpaslíků máte ve hře a jaká je jejich bojová síla.



Trpaslíci se vrátili z práce do obytných místností své jeskyně.

Fáze 5 – Sklizeň

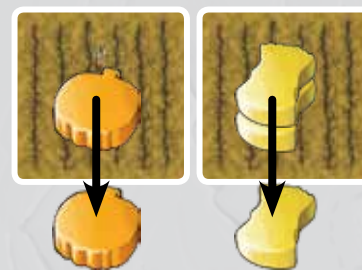
Fáze sklizně je dobou péče o vlastní rodinu. Sklizeň nastává vždy na konci kola, ne ovšem každého (*podrobněji viz str. 10*). Probíhá ve třech krocích jdoucích po sobě v pevně stanoveném pořadí. Jejich přehled najdete na přehledové kartě RUBÍNY / SKLIZEŇ.

■ První krok – Polní práce

Z každého svého osetého POLE si vezměte do své zásoby po jednom kusu obilí, popř. zeleniny (*osetí POLÍ viz str. 14*).

■ Druhý krok – Krmení rodiny

V této chvíli musíte nakrmit všechny členy své rodiny trpaslíků. Každý trpaslík nasazený do hry spotřebuje 2 jídla. Výjimku tvoří mladí trpaslíci, kteří se narodili v aktuálním kole v průběhu akce POTOMSTVO a neprováděli dosud sami žádnou akci (*akce POTOMSTVO viz str. 15*). Ti spotřebují pouze po 1 jídle. V následujícím kole však už půjdou normálně do práce a budou tedy vyžadovat plné 2 jídla jako každý jiný dospělý trpaslík. Nemáte-li dost jídla pro všechny své trpaslíky, je třeba jídlo nakoupit výměnou za jiné své zdroje (*pravidla pro výměnu jiných zdrojů za jídlo viz str. 11*), jinak dostanete žeton(y) žebrání.



Žně jsou v plném proudu.

* Poznámka překladatele: Pořadí prováděných akcí je pro vyváženost hry důležité jen v případě akčního pole ZALOŽENÍ RUDNĚHO DOLU. V ostatních případech nemá předepsané pořadí provádění obou akcí ani tak charakter povinnosti z hlediska pravidel, ale spíše se jedná o strategický tip autora hry, protože opačné pořadí by bylo nelogické a pro hráče nevýhodné, nebo je už zakázáno zřejmým způsobem jinými pravidly.

Žetony žebření

Nemůžete-li nebo nechcete-li svým trpaslíkům dát dostatek jídla, musíte si za **každé jídlo**, které vám chybí, vzít po jednom žetonu žebření. Je vyloučeno se místo toho nějak zbavit svých „přebytečných“ trpaslíků! Za každý žeton žebření se vám na konci hry odečte po 3 VB. Obdržené žetony žebření již v průběhu hry nelze žádným způsobem odhodit či zrušit.



■ Třetí krok – Rozmnožování hospodářských zvířat

Máte-li od nějakého druhu hospodářských zvířat alespoň **dva kusy**, dostanete právě 1 nový kus zvířete tohoto druhu. Nové „mládě“ však musíte mít na své hrací desce kam umístit. Čerstvě narozené mládě ani jeho rodiče nelze v průběhu tohoto kroku zpracovat na jídlo! Pokud ho nemáte kam umístit, mládě se vůbec nenarodí.



V chlévě v lese a ve VSTUPNÍ SÍNI je místo pro celkem 3 prasata. (Pravidla chovu zvířat najdete na straně 20.) Prasata na obrázku se sice k sobě zdánlivě nemají, ale přesto můžou mít selátko.

Podrobnosti:

- Mláďata se nerodí jedno po druhém, ale všechna najednou. Nemáte-li dost místa pro všechna, můžete si vybrat, která se vám narodí a která ne.
- K narození mláděte je zapotřebí, abyste měli aspoň dvě zvířata daného druhu. I kdybyste jich však měli více, narodí se vám v rámci jedné sklizně vždy jen jedno mládě příslušného druhu.
- Psi nejsou hospodářská zvířata a žádná štěňata se tak v této hře nerodí.
- Mládě se narodí bez ohledu na to, kde konkrétně jsou dospělí jedinci na hrací desce umístěni. Není nutné, aby byli nějak poblíž sebe, na stejném či sousedním poli – rodiče mohou být na hrací desce kdekoliv.

■ Ve kterém kole nastává sklizeň?

■ Kola 1 až 4

Z prvních čtyř kol hry nastává sklizeň jen **na konci kola 3**. První dvě kola sklizeň nemají. Ve kole 4 platí, že jen odevzdáte po **1 jídle za každého svého trpaslíka** nasazeného do hry (i za právě „narozené“ trpaslíky). Kroky „Polní práce“ i „Rozmnožování hospodářských zvířat“ v kole 4 odpadají.

■ Kola 5 až 12

Na konci kola 5 proběhne normální sklizeň. Na konci kol 6 až 12 může proběhnout také, ale nemusí. Na začátku kol 6 až 12 vždy otočíte žeton sklizně určený pro dané kolo. Bude-li na žetonu červený otazník, bude v tomto kole probíhat sklizeň odlišně. Jak to bude, udává příslušná instrukce na kartě ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ.

- Při prvním výskytu červeného otazníku odpadá sklizeň úplně (stejně jako v prvním a druhém kole hry).
- Objeví-li se červený otazník **podruhé**, bude probíhat sklizeň stejně jako ve čtvrtém kole. Za každého trpaslíka včetně čerstvě narozených spotřebujete **po 1 jídle**, ostatní kroky sklizně odpadnou.
- Třetí výskyt červeného otazníku znamená, že se každý hráč musí rozhodnout, zda neprovede krok sklizně „Polní práce“, nebo „Rozmnožování hospodářských zvířat“. (Krok „Krmění rodiny“ však proběhne v každém případě normálně.) Každý hráč se rozhoduje sám pro sebe bez ohledu na volbu ostatních hráčů.

Otočený žeton sklizně s červeným otazníkem přemístěte vždy na první volné políčko na kartě ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ (shora dolů).



Časté sklizně znamenají velkou potřebu jídla pro vaše hladové trpasličí krky. Přinášejí však také častou úrodu na polích a hojnost nových mláďat. Budete-li na výživu své rodinky myslet jen trochu s předstihem, nebude pro vás složité ji uživit.

V tomto příkladu je na řadě druhé políčko karty ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ. Každý z hráčů bude muset odevzdat po 1 jídle za každého svého trpaslíka ve hře.



Pravidla výměny zdrojů za jídlo

V jakémkoliv časovém okamžiku v průběhu hry (to znamená kdykoliv před zahájením závěrečného vyhodnocení) můžete libovolně měnit různé zdroje za jídlo. Směnný poměr najdete v tabulce vpravo dole na své hrací desce. Na rozdíl od hry Agricola k tomu nepotřebujete mít žádné vybavení ani provádět žádnou akci. Potřebné zdroje prostě odevzdáte ze své zásoby do obecné a vezmete si z ní požadované jídlo (bez ohledu na účel, k jakému je později využijete).

2 Symbol pro mince

- Mince je možno kdykoliv měnit za jídlo v poměru 1:1. Při každé směně mincí za jídlo však je třeba zaplatit transakční poplatek ve výši 1 mince. Za 2 mince tak dostanete ve skutečnosti jen 1 jídlo, za 3 mince 2 jídla, za 4 mince 3 jídla, za 5 mincí 4 jídla atd. (Mince se vyskytují v denominacích 1, 2 a 10, tyto si můžete kdykoliv libovolně rozměňovat. Rozlišujte však mezi symboly pro mince a pro vítězné body. Vítězné body se počítají až na konci hry, a přestože každá mince, která vám na konci hry zůstane, bude mít hodnotu 1 VB, za VB v průběhu hry nikdy žádné jídlo ani nic jiného dostat nemůžete.)

Symbol vítězných bodů **2**

Za jídlo lze měnit i jiné zdroje.

- Osla i ovci lze vyměnit za 1 jídlo. U oslů dále platí zvláštnost, že 2 osly lze vyměnit za 3 jídla. Za prase dostanete 2 jídla, za krávu 3.
- Z obilí „navaríte“ 1 jídlo, ze zeleniny 2. Můžete však použít jen obilí a zeleninu ze své zásoby – to, co je ještě na POLI, představuje budoucí úrodu a není dosud k dispozici.
- Rubíny je možné vyměnit za prase nebo zeleninu, a ty pak dále za 2 jídla. Proto je možné přímo vyměnit jeden rubín za 2 jídla. (Jak jinak se ještě dají rubíny použít, najdete jednak na přehledové kartě RUBÍNY / SKLIZENÍ, a také na str. 17.)
- Psy a stavební materiál za jídlo vyměňovat nelze, jakož pochopitelně ani trpaslíky!



Tabulka směnných poměrů na hrací desce hráče

Tak to bychom měli vysvětlit průběhu hry. Můžete se vrátit na str. 4 až 6 a podívat se na příklady. Dále se zaměříme na jednotlivá akční pole a příslušné akce, kterými zajistíte blahobyt a prosperitu svého rodinného klanu.





Vzhledem k tomu, že další části pravidel jsou vesměs nové i pro hráče hry Agricola, nebudeme již pokračovat s rozlišováním textu hnědou a černou barvou.

Popis jednotlivých akcí

Některá akční pole jsou hráčům k dispozici od začátku hry, jiná se otvírají postupně v jejím průběhu (viz „Odkrytí nové karty akce“ na str. 7). Jaké akce jsou dostupné od začátku hry, závisí i na počtu hráčů (viz „Příprava hry“ na str. 2).

Většina akčních polí vyžaduje podrobnější popis. V této části je popisujeme v řazení podle jejich typu.

Typ akčního pole	Související problematika	Strana
1. Akční pole související s dvojitými destičkami krajiny (s vysvětlením akce SETBA)	Jak správně umístit dvojitou destičku na hrací desku. 	12 až 14
2. Akční pole související s narozením nového trpaslíka (s vysvětlením akce ZAŘÍDIT 1 MÍSTNOST)	Jak nasadit do hry třetího až pátého trpaslíka. 	14 až 16

Jak fungují DOLY a rubíny.

Jak lze získat jednoduché destičky krajiny.



16 až 18

3. Získávání zdrojů a důlní činnost
(s vysvětlením funkce rubínů)

Jak se na hrací desku dostanou zvířata.



18 až 20

4. Chov zvířat
(s vysvětlením akcí STAVBA PLOTU)

K čemu slouží zbraně.



20 až 22

5. Akční pole spojená se získáváním zbraní
(s vysvětlením provádění výprav)

Kdo bude začínat v příštím kole.



22

6. Akční pole ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Jak se provádí napodobení.



22

7. Akční pole NAPODOBENÍ

1. Akční pole související s dvojitými destičkami krajiny

Za každé políčko na vaší hrací desce, které nebude překryto žádnou destičkou krajiny (a nebude na něm ani stát chlév), ztratíte při závěrečném vyhodnocení po 1 VB. Nyní se dozvíte, jak můžete destičky krajiny získat. Nejprve je popsána část vnitřku hory, poté následuje část lesa.



Akce RUBÁNÍ SLUJÍ a RAŽBA ŠTOL

Na akčních polích akcí RUBÁNÍ SLUJÍ a RAŽBA ŠTOL se budou v průběhu hry kupit kameny. Vyberete-li si takovéto akční pole, odeberete si všechny zde nashromážděné kameny do své zásoby.

Kromě toho si můžete z obecné zásoby vzít jednu dvojitou destičku SLUJ + ŠTOLY a položit ji na svou desku hráče, kam ji musíte položit na některá dvě spolu sousedící dosud prázdná políčka uvnitř hory. Destička musí zároveň sousedit s nějakým jiným již využívaným políčkem – destičkou přiloženou dříve nebo předtíštěnou VSTUPNÍ SÍŇÍ či SLUJÍ. Položením nové dvojitě destičky tak dojde fakticky k rozšíření vašeho stávajícího jeskynního systému.



Hned od začátku hry už máte využítá dvě políčka své desky uvnitř hory.

Pokud při tom překryjete políčko s podzemním pramenem vody s vyznačeným symbolem jídla, vezměte si zároveň z obecné zásoby příslušné množství jídla (1 nebo 2).

Rozdíl mezi RUBÁNÍM SLUJÍ a RAŽBOU ŠTOL spočívá v tom, že u RUBÁNÍ SLUJÍ si můžete vybrat, jakou stranou položíte nově získanou dvojitou destičku na svou hrací desku, zatímco při RAŽBĚ ŠTOL to musí být vždy nahoru stranou SLUJ + ŠTOLY.

Rozdíl kvality akčních polí RUBÁNÍ SLUJÍ a RAŽBA ŠTOL je při hře ve 4 až 7 hráčích vyrovnán tím, že na pole RAŽBA ŠTOL se doplňuje více kamení.



Podrobnosti akcí RUBÁNÍ SLUJÍ a RAŽBA ŠTOL:

- Nemáte-li na své desce v části vnitřku hory žádná dvě spolu sousedící dosud nevyužitá políčka, nemůžete již žádnou dvojitou destičku do své jeskyně přiložit. Není dovoleno si v rámci provedení akce RUBÁNÍ SLUJÍ nebo RAŽBA ŠTOL vzít místo dvojité destičky pouze jednoduchou (*získání jednoduché destičky viz „Funkce rubínů“ na str. 17 a „Výpravy a kořist“ na str. P2 Přílohy*).
- Při hře v 5 a více hráčích se vyskytuje i akční pole MALÁ RAŽBA ŠTOL, kde dostanete právě 1 kámen a dvojitou destičku SLUJ + ŠTOLY.
- Ve hře v 7 hráčích se zase vyskytuje akční pole ROZŠÍŘENÍ, kde také dostanete právě 1 kámen a dvojitou destičku SLUJ + ŠTOLY. Toto pole však také nabízí alternativu získat místo toho právě 1 dřevo a dvojitou destičku LOUKA + POLE, kterou musíte položit na svou desku na část lesa.



Dvojité destičky LOUKA + POLE

Způsob pokládání dvojité destičky LOUKA + POLE popisujeme dále.



Akční pole KLUČENÍ LESA, SHÁNĚNÍ POTRAVY a ŽDĚŘENÍ



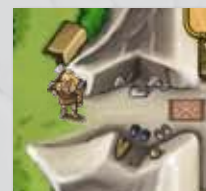
Na akčních polích KLUČENÍ LESA a SHÁNĚNÍ POTRAVY dostanete kromě uvedených zdrojů také dvojitou destičku LOUKA + POLE. Třetím akčním polem, nabízejícím dvojitou destičku LOUKA + POLE, je pole ŽDĚŘENÍ.



Tato akční pole umožňují založit LOUKY a zorat POLE.



Tuto dvojitou destičku musíte položit na dvě spolu sousedící políčka lesa. První destička LOUKA nebo POLE (lhostejno, zda dvojitá či jednoduchá), kterou na svou desku položíte, musí být přiložena ke vchodu do jeskyně (viz obr.). Každá další destička pak musí navazovat na nějakou jinou dříve položenou destičku LOUKA, POLE nebo PASTVINA (o PASTVINÁCH více viz akce STAVBA PLOTU na str. 19).



Detail vchodu do jeskyně

Pokud při tom překryjete políčko s vyobrazeným prasetem, vezměte si ho z obecné zásoby. Musíte ho umístit na svou desku v souladu s pravidly pro chov zvířat (viz str. 20), nebo ho hned zpracovat na 2 jídla (jak udává tabulka směnných poměrů na vaší desce).



Jakmile překryjete políčko s pramenem vody, vezměte si z obecné zásoby 1 jídlo.

První destičku LOUKA nebo POLE jakékoliv velikosti musíte přiložit ke vchodu do jeskyně.

Podrobnosti akcí KLUČENÍ LESA, SHÁNĚNÍ POTRAVY a ŽDĚŘENÍ:

- Obě sousedící políčka lesa, které má dvojité destičky LOUKA + POLE překryt, nemusejí být úplně prázdná. Na jednom z nich může stát chlév. Pak můžete položit destičku tak, že část s LOUKOU podsunete pod chlév, a ten tak bude nově stát na LOUCE místo v lese. (*Další detaily o chlévech se dozvíte v odst. „Podrobnosti o chovu zvířat“ na str. 20.*)
- Nemáte-li na své desce již žádná dvě spolu sousedící políčka lesa, nemůžete žádnou dvojitou destičku LOUKA + POLE na svou desku přiložit. Není dovoleno si v rámci provedení akcí KLUČENÍ LESA, SHÁNĚNÍ POTRAVY nebo ŽDĚŘENÍ vzít místo dvojité destičky destičku jednoduchou.
- Přikládání destiček sice musejí navazovat na destičky přiložené dřívě, ale POLE nemusejí sousedit s jiným POLEM, LOUKY s LOUKAMI či PASTVINY s PASTVINAMI.

Na akčních polích KLUČENÍ LESA a SHÁNĚNÍ POTRAVY dostanete k dvojité destičce i nějaké dřevo resp. plodiny, pole ŽDĚŘENÍ vám zase umožní provést akci SETBA.



Plní plodiny vyséváte proto, aby se vám rozmnožily a vy je mohli v časech sklizně postupně sklídit. Je to jedna z možností, jak zajistit obživu pro svou rodinu.



Zde vidíte, jak SETBA probíhá.

Akce SETBA

Setí obilí provedete tak, že vezmete jedno obilí ze své zásoby a položíte je na nějaké prázdné POLE. Na ně pak přidáte další 2 obilí z obecné zásoby.

Setí (nebo sázení, chcete-li) zeleniny provedete obdobně, jen s tím rozdílem, že na ni z obecné zásoby položíte jen jeden další kus zeleniny.

V rámci jedné akce SETBA smíte osít maximálně **dvě POLE obilím** plus maximálně **dvě POLE zeleninou**.

Podrobnosti akce SETBA

- Nemáte-li žádné obilí ve své zásobě, nemůžete žádné obilí sít a totéž platí i pro zeleninu (*upozorňujeme však na možné využití rubínů, viz str. 17*).
- Obilí a zeleninu ležící na POLI dostanete zpět do své zásoby jen v rámci průběhu sklizně. K jiným účelům vám do té doby nejsou tyto zaseté plodiny k dispozici.
- Jakmile je sklizené POLE zcela prázdné, můžete ho novou akcí SETBA zase osít.



Na čerstvě osetých POLÍCH obilí leží po 3 kusech obilí, na POLÍCH se zeleninou po 2 kusech zeleniny.



Akce SETBA je k dispozici kromě akčního pole ŽDĚŘENÍ také na akčním poli RODINNÝ ŽIVOT, které přijde do hry ve třetí čtvrtině. Ostatní podrobnosti pole RODINNÝ ŽIVOT popisujeme v následujícím odstavci.

2. Akční pole související s narozením nového trpaslíka

Akce ZAŘÍDIT 1 MÍSTNOST

Tuto akci najdete na akčním poli DOMÁCÍ PRÁCE.

Provádíte-li tuto akci, vyberte si jednu libovolnou destičku místnosti z těch, které jsou k dispozici na vykládacích deskách. Do obecné zásoby zaplaťte náklady na pořízení destičky uvedené vlevo pod nadpisem (*obnášejí obvykle dřevo a/nebo kamení*) a destičku položte na kteroukoli prázdnou SLUJ na své hrací desce.

Každá destička místnosti má nějakou funkci – ta je popsána v dolní části destičky. (*Funkce každé destičky místnosti je podrobně vysvětlena v Příloze.*)

Na některých místech ve hře používáme termíny stavba místnosti nebo koupit místnost. Tyto termíny vždy odkazují k akci, která je popisována zde.

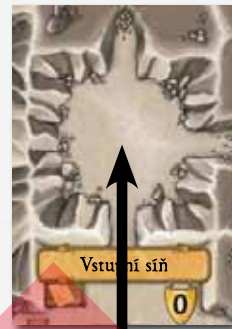
Obytné místnosti poznáte podle oranžového podkladu nadpisu a rubové strany.



Podrobnosti akce ZARĚDIT 1 MÍSTNOST:

- Kromě tohoto akčního pole máte možnost ZARĚDIT 1 MÍSTNOST také tehdy, když podnikáte VÝPRAVY (viz „Podrobný příklad výroby zbraní a následné výpravy“ na str. 22).
- Nemáte-li žádnou prázdnou SLUJ, nemůžete akci ZARĚDIT 1 MÍSTNOST vůbec provést (viz však možné využití rubínů popsané na str. 17).
- Destičky místností není možné pokládat na ŠTOLY, DOLY ani prázdná políčka hrací desky uvnitř hory, která zatím netvoří součást jeskynního systému (jednu prázdnou SLUJ předtištěnou na hrací desce však máte k dispozici hned od začátku hry, sem destičku místnosti samozřejmě položit smíte).
- Jednou umístěné destičky místností již nelze do konce hry nijak odstranit, přemístit nebo překrýt jinou destičkou, s jedinou výjimkou destiček STAVEBNINY a SKLAD NÁHRADNÍCH DÍLŮ, jak je popsáno v Příloze.
- Jak již bylo uvedeno dříve, všechny destičky místností se ve hře vyskytují pouze jednou, s výjimkou SVĚTNIC (viz obr. na předchozí straně), kterých by mělo být neomezené množství (viz „Množství herního materiálu ve hře“ na str. 5).

Podrobnosti, týkající se zvláště obytných místností, popisuje následující odstavce.



Tuto prázdnou SLUJ nad VSTUPNÍ SÍŇÍ máte k dispozici hned od začátku hry.

Akce ZARĚDIT 1 OBYTNOU MÍSTNOST

Tuto akci najdete na obou stranách karty pro kolo 4, jak na straně TOUHA PO DÍTĚTI, tak i na straně NALÉHAVÁ TOUHA PO DÍTĚTI.

V rámci této akce si smíte koupit z obecné zásoby jednu libovolnou destičku obytné místnosti a položit ji na kteroukoli prázdnou SLUJ na své desce. Jinou destičku vybavení, než obytnou místnost, si touto akcí pořídít nemůžete.



Podrobnosti akce ZARĚDIT 1 OBYTNOU MÍSTNOST:

- Obytnou místnost si můžete zařídit také podnikáním výprav (viz Příloha, str. P2) a akcí ZARĚDIT 1 MÍSTNOST, popsanou výše.
- Popis jednotlivých obytných místností a jejich funkce najdete v Příloze na str. P3.



Akce ZARĚDIT 1 OBYTNOU MÍSTNOST je obvykle přípravným krokem akce POTOMSTVO, jejíž vysvětlení následuje.

Akce POTOMSTVO

Tato akce se vyskytuje na kartách akčních polí RODINNÝ ŽIVOT, TOUHA PO DÍTĚTI a NALÉHAVÁ TOUHA PO DÍTĚTI, jakož i na akčním poli PŘÍRŮSTKY (při hře ve čtyřech a více hráčích).

Akci můžete využít jen tehdy, pokud máte v obytných místnostech na své desce místo pro více trpaslíků, než máte aktuálně ve hře (nově narozený trpaslík tedy bude mít kde bydlet).

Obsadíte-li svým trpaslíkem toto akční pole, vezměte si jednoho nového trpaslíka ze své zásoby a položte na trpaslíka, který obsadil toto akční pole.



V tomto kole nový trpaslík žádnou akci provádět nebude (musí nejprve náležitě povyrůst). V rámci fáze 4 (Návrat domů) ho pak umístíte na svou desku do některé obytné místnosti, kde je pro něj volné místo.

Dva disky trpaslíků ležící na sobě můžete považovat za těhotnou trpasličí maminku.



Tento hráč má ve své jeskyni místo pro 4 trpaslíky, ale má ve hře zatím jen 3.

Podrobnosti akce POTOMSTVO:

- Nového trpaslíka máte od následujícího kola hry normálně k dispozici pro provádění jakýchkoliv akcí (pamatujte však, že ho také budete muset normálně živit, viz „Fáze 5 – Sklizeň“ na str. 9).
- Počet členů rodiny je **omezen na 5**. Kdo již má do hry nasazeno 5 trpaslíků, nesmí tuto akci provést. (Jedinou výjimku představuje hráč, který si zařídil místnost POKOJÍČEK. V tomto případě je možno provést akci POTOMSTVO, i když už máte všech 5 trpaslíků ve hře.)
- Použitím několika svých trpaslíků je možné obsadit v témže kole i více akčních polí, umožňujících provedení akce POTOMSTVO.



POKOJÍČEK je jakýsi druh dětského pokoje, ale jen pro 6. TRPASLÍKA.

Na obrázku u následujícího odstavce vidíte kartu PŘÍRŮSTKY, která se vyskytuje ve hře pro 4 až 7 hráčů a také nabízí akci POTOMSTVO.

Kromě akce POTOMSTVO nabízí karta PŘÍRŮSTKY také přísun nových zdrojů. O tom bude řeč v následujícím odstavci.



3. Získávání zdrojů a důlní činnost

Akční pole PŘÍSUN ZDROJŮ a PŘÍRŮSTKY

Akční pole PŘÍSUN ZDROJŮ, resp. PŘÍRŮSTKY, vám je k dispozici od začátku hry.

Zde dostanete 1 dřevo, 1 kámen, 1 rudu, 1 jídlo a 2 mince. Při hře ve 4 až 7 hráčích můžete na akčním poli PŘÍRŮSTKY alternativně provést akci POTOMSTVO (viz výše).



Akční pole ZALOŽENÍ RUDNÉHO DOLU

Tato akce přijde do hry v první čtvrtině.

Máte-li na své desce uvnitř hory **dvě sousedící políčka ŠTOLY**, můžete provést akci ZALOŽENÍ RUDNÉHO DOLU a obě tato políčka překrýt dvojitou destičkou RUDNÝ DŮL + HLUBOKÉ ŠTOLY. Je jedno, zda překryté ŠTOLY byly jednoduchými destičkami nebo částmi destiček dvojitých. Zároveň tím hned získáte z obecné zásoby **3 rudy**.

Navíc můžete poté provést akci VÝPRAVA o náročnosti 2 (viz str. 21). Tuto akci zde můžete provést i samostatně, bez založení DOLU.



Dvě sousedící políčka ŠTOLY můžete překrýt destičkou RUDNÝ DŮL + HLUBOKÉ ŠTOLY.



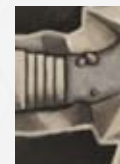
Podrobnosti akce ZALOŽENÍ RUDNÉHO DOLU:

- Dvojitou destičku RUDNÝ DŮL + HLUBOKÉ ŠTOLY můžete položit **jen** na políčka ŠTOLY. Ani jedno z nich nesmí být typu HLUBOKÉ ŠTOLY.
- ŠTOLY můžete rozlišit od HLUBOKÝCH ŠTOL podle různého odstínu šedé barvy, HLUBOKÉ ŠTOLY mají navíc na okrajích vyznačené schůdky (viz vedlejší obrázek).
- 3 rudy dostanete jen v případě, že dvojitou destičku RUDNÝ DŮL + HLUBOKÉ ŠTOLY na svou desku skutečně umístíte.
- RUDNÝ DŮL má na konci hry hodnotu 3 VB.
- V každém DOLE, tedy i RUDNÉM, je možno chovat 1 osla (viz „Chov zvířat“ na str. 20).

Strategický tip

- V jakémkoliv časovém okamžiku je možné vyměnit 1 rubín za jednoduchou destičku ŠTOLY (viz str. 17). Tu můžete položit vedle jiné destičky ŠTOLY (ať už jednoduché, nebo tvořící součást destičky dvojitě) a tím vytvořit potřebné místo k položení destičky RUDNÝ DŮL + HLUBOKÉ ŠTOLY.

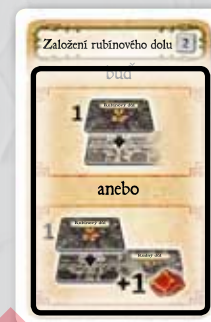
Rubíny lze získat v RUBÍNOVÉM DOLE. O tom pojednáváme dále.



Akční pole ZALOŽENÍ RUBÍNOVÉHO DOLU

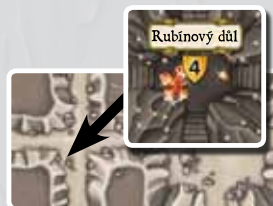
Toto akční pole se objeví v druhé čtvrtině hry, v kole 5 nebo 6.

Destičku RUBÍNOVÝ DŮL můžete položit na políčko ŠTOLY nebo HLUBOKÉ ŠTOLY. Zřídíte-li RUBÍNOVÝ DŮL na HLUBOKÝCH ŠTOLÁCH, dostanete zároveň hned z obecné zásoby 1 rubín. (Vzhledem k tomu, že se HLUBOKÉ ŠTOLY vyskytují jen na dvojitéch destičkách HLUBOKÉ ŠTOLY + RUDNÝ DŮL, je proto na kartě vyobrazena tato dvojitá destička.)



Podrobnosti akce ZALOŽENÍ RUBÍNOVÉHO DOLU:

- RUBÍNOVÝ DŮL má hodnotu 4 VB.
- V každém DOLE je možno, jak bylo řečeno výše, chovat 1 osla, tedy i zde (viz také „Chov zvířat“ na str. 20).



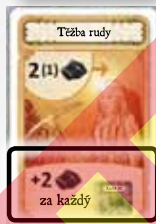
Položíte-li RUBÍNOVÝ DŮL na obvyčejné ŠTOLY, 1 rubín nedostanete.

Akční pole TĚŽBA RUDY, DOBÝVÁNÍ RUDY, TĚŽBA RUBÍNŮ, DOBÝVÁNÍ RUBÍNŮ

Pole TĚŽBA RUDY je k dispozici od začátku hry, TĚŽBA RUBÍNŮ od druhé čtvrtiny, DOBÝVÁNÍ RUDY od třetí a DOBÝVÁNÍ RUBÍNŮ od poslední čtvrtiny hry.

Při volbě akčního pole tohoto typu si vezmete všechny zdroje, které se na takovémto akčním poli nashromáždily.

Na polích TĚŽBA RUDY a DOBÝVÁNÍ RUDY dostanete navíc po 2 krystalech rudy za každý svůj RUDNÝ DŮL.



Na poli TĚŽBA RUBÍNŮ dostanete navíc 1 rubín, pokud máte alespoň jeden RUBÍNOVÝ DŮL (dostanete tedy navíc maximálně 1 rubín, i kdybyste měli RUBÍNOVÝCH DOLŮ bezpočet).

2 HRÁČI Pozor, při hře ve dvou se na toto akční pole v prvních dvou kolech hry rubíny nedoplňují!

Na poli DOBÝVÁNÍ RUBÍNŮ dostanete 1 rubín navíc, pokud máte alespoň dva RUBÍNOVÉ DOLY (opět tedy maximálně 1 rubín navíc).

Použití rubínů

Rubíny lze použít mnoha různými způsoby. (Všechny možnosti najdete na přehledové kartě RUBÍNY.)

- Rubíny představují jakýsi žoltkový zdroj, který lze kdykoli vyměnit za prakticky jakýkoli jiný zdroj v poměru 1:1 (podobně jako u výměny zdrojů za jídlo platí i zde, že všechny výměny je třeba provést před zahájením závěrečného vyhodnocení). Výjimku tvoří kráva, za tu je potřeba zaplatit navíc ještě 1 jídlo (viz levý dolní roh přehledové karty), a jídlo samotné, když za 1 rubín dostanete 2 jídla.

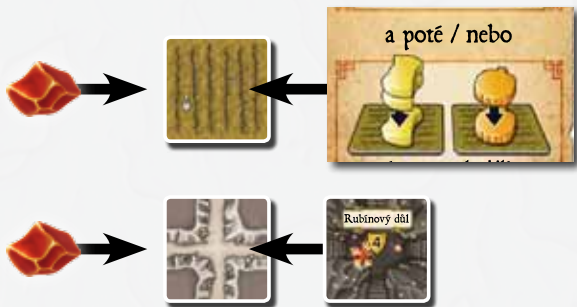


- Rubín můžete také vyměnit za jednoduchou destičku LOUKA nebo POLE, kterou musíte ovšem ihned po pořízení položit na svou desku hráče v souladu s obvyklými pravidly. (Funkce POLÍ a LUK viz str. 13, připomínáme, že první destička musí být přiložena ke vchodu do jeskyně.)
- Za 1 rubín můžete také získat jednoduchou destičku ŠTOLY, za 2 rubíny (pozor, na to se často zapomíná!) destičku SLUJ (viz pravý dolní roh přehledové karty). Také takto získanou destičku musíte ihned přiložit na svou desku v souladu s obvyklými pravidly (viz str. 14 a 16 - 17).
- Dále můžete rubín použít na to, abyste změnili pořadí umístování svých trpaslíků na herní plán. Při zaplacení 1 rubínu můžete přemístit na nějaké akční pole libovolného trpaslíka bez ohledu na jeho bojovou sílu (viz str. 8). Tato změna platí jen pro umístování jednoho trpaslíka. V dalším tahu už musíte opět postupovat podle obvyklých pravidel, nebo zaplatit další rubín.



Strategické tipy k použití rubínů

- Změna pořadí vysílání trpaslíků do akce může být velmi důležitá při podnikání výprav (viz str. 21).



- Jednoduchou destičku POLE si můžete za rubín koupit například v okamžiku, kdy provádíte akci SETBA (viz str. 14) a potřebujete (další) volné POLE. (Při tom můžete samozřejmě použít rubíny i k nákupu osiva.)
- Stejně tak můžete za rubín koupit destičku ŠTOLY v okamžiku, kdy provádíte akci ZALOŽENÍ RUBÍNOVÉHO DOLU, abyste ho měli kde založit (viz str. 17).

Akční pole OBCHOD S RUDOU

Toto pole se objeví ve hře v její poslední čtvrtině.

Zde můžete provést až tři výměny 2 krystalů rudy za 2 mince a 1 jídlo (celkem tedy maximálně 6 krystalů rudy za 6 mincí a 3 jídla).

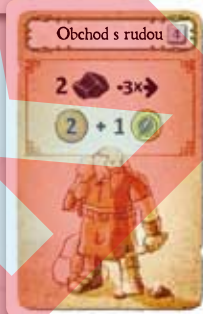
Akční pole NEDĚLNÍ TRHY

Toto pole je ve hře jen v 5 až 7 hráčích, a to od začátku hry.

Dostanete 4 mince. Poté si můžete koupit libovolné uvedené zdroje za uvedené ceny, vždy však maximálně jeden kus od každého druhu. Stavební materiály, obilí, ovce a osel stojí po 1 minci, zelenina, pes a prase po 2 mincích a kráva 3 mince.

Podrobnosti akce NEDĚLNÍ TRHY:

- Smíte si koupit vždy maximálně jeden kus zdroje jednoho druhu.
- Za zdroje nemusíte utratit pouze ony 4 mince, které zde dostanete, k dispozici máte všechny své mince.
- Nákup není povinný. Můžete utratit méně než 4 mince nebo nekupovat nic.
- Koupená zvířata musíte umístit na svou desku podle obvyklých pravidel nebo je musíte ihned zpracovat na jídlo.
- Nemáte-li drobné, můžete si samozřejmě rozměnit.



4. Chov zvířat

Akční pole CHOV OVCÍ a CHOV OSLŮ

S chovem ovcí se můžete setkat od první čtvrtiny, s chovem oslů od druhé (kola 5 nebo 6).

Na těchto akčních polích se hromadí ovce, resp. oslí. Předtím, než si je všechny vezmete, můžete zlepšit své chovatelské kapacity, a to tím, že oplotíte jednu LOUKU o velikosti jednoho políčka, a/nebo oplotíte dvě LOUKY na dvou sousedících políčkách, a/nebo postavíte jeden chlív (viz podrobněji dále).

Jinými slovy, po provedení této akce můžete mít maximálně jednu novou jednoduchou PASTVINU, jednu novou dvojitou PASTVINU, a jeden nový chlív.

Získané ovce a osly musíte umístit na svou desku za obvyklých pravidel (viz str. 20) nebo je hned zpracovat na jídlo.



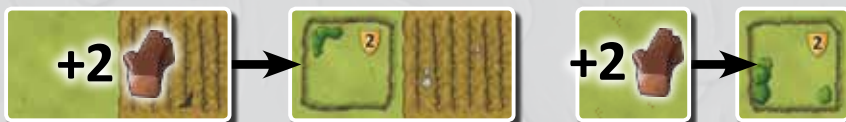
Akční pole CHOV PRASAT se ve hře nevyskytuje. Prasata můžete získat ve svém lese překrytím příslušného políčka nějakou destičkou krajiny, výměnou za rubíny (viz str. 17) či nákupem (to však jen ve hře v pěti až sedmi), případně jako kořist na výpravě (viz str. 21). Stejně tak se ve hře nevyskytuje CHOV KRAV, ty se dají získat jen výměnou za rubíny nebo na výpravě, při hře v pěti až sedmi také nákupem.



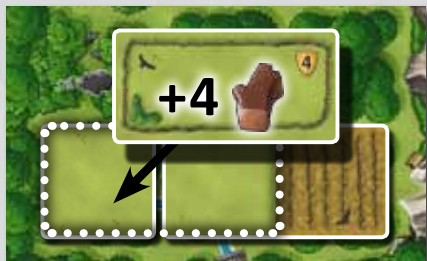
Akce STAVBA PLOTU

Akční pole CHOV OVCÍ, CHOV OSLŮ a OPLOCENÍ vám umožňují oplotit LOUKU a získat tak PASTVINU.

Na takovýchto akčních polích můžete získat jednu jednoduchou PASTVINU o velikosti jednoho políčka, a/nebo jednu dvojitou PASTVINU o velikosti dvou políček. PASTVINY zlepšují vaše možnosti chovu hospodářských zvířat (*jak se dozvíte dále na str. 20*). PASTVINU zřídíte tak, že destičku LOUKY otočíte stranou PASTVINA nahoru. Oplocení jednoduché LOUKY stojí 2 dřeva, která musíte vzít ze své zásoby. PASTVINU zřídíte tak, že destičku LOUKY otočíte stranou PASTVINA nahoru.



Při stavbě plotu prostě otočíte destičku s LOUKOU na druhou stranu.



Máte-li dvě LOUKY vedle sebe (*bez ohledu na to, na jakých destičkách se nacházejí*), můžete za 4 dřeva zřídít dvojitou PASTVINU. Vezměte si příslušnou dvojitou destičku z obecné zásoby (*má na druhé straně HLUBOKÉ ŠTOLY + RUDNÝ DŮL*).

Dvojitou PASTVINU lze zřídít na dvou vodorovně nebo svisle sousedících LOUKÁCH.

Podrobnosti akce STAVBA PLOTU:

- Políčka v jeskyni, POLE a lesy oplocovat nelze.
- PASTVINY mohou vzniknout jedině z LOUKY. Zřídít PASTVINU rovnou oplocením lesa není možné.
- Z jedné vzniklých jednoduchých PASTVIN už později nemohou nikdy vzniknout dvojitě PASTVINY, a ani obráceně jednoduché z dvojitých.
- Možnost oplotit LOUKY máte také tehdy, když podnikáte výpravy. (*viz str. P2 Přílohy*).
- V rámci jedné akce můžete zřídít maximálně jednu jednoduchou a/nebo jednu dvojitou PASTVINU.

Strategický tip k STAVBĚ PLOTU

- Pokud nemáte vhodnou LOUKU k dispozici předem, můžete jednoduchou LOUKU přímo v průběhu provádění této akce za 1 rubín dokoupit (*viz str. 17*) a rovnou ji v rámci této akce oplotit.



Akce STAVBA CHLÉVA

Tato akce je k dispozici na akčních kartách CHOV OVCÍ a CHOV OSLŮ.

Za postavení jednoho chléva zaplatíte 1 kámen. Chlív je možno postavit na LOUCE, na PASTVINĚ nebo na políčku ještě nevyklučného lesa. Jednou postavený chlív není možno později nijak odstranit nebo přemístit. V rámci jedné akce smíte postavit pouze jeden chlív. Chlévy, podobně jako PASTVINY, zvyšují kapacity vašeho chovu hospodářských zvířat.



Podrobnosti akce STAVBA CHLÉVA:

- Chlív nelze stavět uvnitř jeskyně ani na POLE.
- Postavíte-li chlív v lese, nemusí takové políčko sousedit s žádnou dříve položenou destičkou krajiny – může to být kdekoli v lese na vaší hrací desce.
- Na jednom políčku může stát maximálně jeden chlív (*na dvojitě PASTVINĚ mohou tedy stát až dva chlévy*).
- Ve hře máte k dispozici tři chlévy své barvy, nemůžete tedy nikdy postavit více než tyto tři chlévy.
- Postavíte-li chlív do lesa, můžete les později vyklučit a pod chlív podsunout destičku LOUKA – nikoliv ovšem POLE.
- Políčko LOUKY s chlévem lze později oplotit a vytvořit PASTVINU s chlévem, a to jak jednoduchou, tak i dvojitou za obvyklých podmínek tvorby PASTVIN.
- Pokud postavíte chlív na políčku lesa, kde je vyobrazen pramen vody nebo prase, nic nedostáváte (*viz str. 13*). Zdroje si můžete vzít výhradně tehdy, pokud na takové políčko položíte destičku krajiny.
- Chlévy lze někdy postavit i zdarma jako kořist z výpravy (*viz str. P2 v Příloze*).

Pravidla pro chov zvířat

Během hry můžete zvířata po své hrací desce kdykoliv libovolně přesouvat a přemisťovat, pokud přitom dodržíte následující podmínky:

Na **jednom poličku PASTVINY** lze chovat maximálně **2 hospodářská zvířata** jednoho druhu (*na jednoduchou PASTVINU se tak vejdou maximálně 2 hospodářská zvířata, na dvojitou PASTVINU 4*).

Stojí-li na PASTVINĚ chlév, je kapacita PASTVINY dvojnásobná (*jednoduchá PASTVINA s chlévem tak pojme 4 hospodářská zvířata, dvojitá 8 a dvojitá PASTVINA s dvěma chlévy dokonce 16 hospodářských zvířat*).

Ve chlévě na **LOUCE** je místo pro nejvýše **jedno hospodářské zvíře**. Ve chlévě v **lese** lze chovat výhradně **jedno prasce**. Žádné jiné zvíře v takovém chlévě chovat nelze.



Psi se mohou potulovat. Mohou být kdekoliv a žádná omezení pro jejich chov neplatí.

V každém **DOLE** (**RUBÍNOVÉM** i **RUDNÉM**) je místo pro **jednoho osla**.

Existují i destičky místností umožňující chovat zvířata. Například zde vyobrazený **KRAVÍN** pojme až tři krávy.

Ve **VSTUPNÍ SÍNI** vaší jeskyně lze chovat až **dvě zvířata téhož druhu**.

Psy lze využít k hlídání ovcí na **LOUKÁCH** nebo **PASTVINÁCH**. Na jedno poličko **LOUKY** se vejde neomezené množství ovcí, pokud je jejich počet maximálně o 1 větší než počet psů, kteří je zde hlídají. Dva psi tak kupříkladu mohou hlídat 3 ovce, a pokud máte alespoň dvě polička **LOUKY**, pak 2 psi uhlídají až 4 ovce – na každé **LOUCE** bude 1 pes hlídat 2 ovce. Psi žádná jiná zvířata než ovce hlídat nemohou.

Psi fungují úplně stejně i na **PASTVINÁCH** a k chlévům se v těchto případech vůbec nepřihlíží. U ovčáckých psů tedy není rozdíl mezi **LOUKOU** a **PASTVINOU** a nehraje ani roli, kolik chlévů zde stojí.

Podrobnosti k chovu zvířat:

- Chlévy na **LOUKÁCH** můžete oplotit – na **PASTVINÁCH** jejich kapacita výrazně vzroste.
- Psi mohou hlídat jen ovce. Dokud používáte na **LOUCE** či **PASTVINĚ** psy k hlídání ovcí, žádné jiné zvíře sem zároveň umístit nemůžete, a to ani do zde stojícího chléva.
- V **lese** ani na **POLI** psi ovce hlídat nemohou.

Oproti hře Agricola jsou pravidla pro chov zvířat pružnější. Například psi jsou potulní a mohou hlídat ovce. Prasata lze chovat v chlévech v lese, osly v **DOLECH**. (Snad jen u krav není oproti Agricole žádný rozdíl, pokud nebereme v úvahu **KRAVÍN**). To způsobuje, že během hry budete zvířata dosti často přesouvat sem a tam, abyste své kapacity využili co nejehospodárněji.

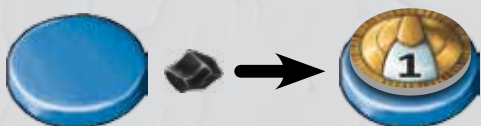


5. Akční pole spojená se získáváním zbraní

Akce **VÝROBA ZBRANĚ** a **VÝPRAVA**

Akční pole **KOVÁNÍ ZBRANÍ**, kde lze provádět akce **VÝROBA ZBRANĚ** a **VÝPRAVA** O **NÁROČNOSTI 3**, přijde do hry v první čtvrtině. Akční pole **DOBRODRUŽSTVÍ** umožňující akce **VÝROBA ZBRANĚ** a **DVĚ VÝPRAVY** O **NÁROČNOSTI 1** (*není to totéž jako jedna výprava o náročnosti 2, viz vysvětlení na str. P2 Přílohy*) se objeví ve čtvrté čtvrtině.

Na tomto poli můžete použít rudu a vykovat z ní zbraň. Akci může provést výhradně trpaslík, který není dosud ozbrojen. Odevzdejte zvolený počet krystalů rudy a vezměte si příslušný žeton bojové síly do **maximální hodnoty 8**. Získaná bojová síla se rovná počtu odevzdaných krystalů rudy. Žeton bojové síly položte na disk trpaslíka.



Tento trpaslík pak rovnou vyrazí na svou první výpravu o náročnosti 3 (resp. na dvě výpravy o náročnosti 1).



I z jediného kousku rudy lze vyrobit pěknou a použitelnou zbraň.

Výpravy slouží k tomu, abyste získali nějakou kořist. Její druh závisí na bojové síle trpaslíka, počet kořistí závisí na náročnosti výpravy. Podrobný přehled všech druhů kořistí najdete na přehledové kartě VÝPRAVY A KOŘIST. Ve hře je řada akčních polí, které trpaslíkům umožňují vyrazit na výpravu. Výpravy se liší náročností, existují stupně 1 až 4. Náročnost výpravy udává, kolik kořistí různých druhů na výpravě získáte. Kořist si berete normálně z obecné zásoby a je-li výprava vyšší náročnosti než 1, můžete si brát zdroje (nebo provádět akce) v libovolném pořadí a získané zdroje či výhody můžete ihned použít i při braní dalšího druhu kořistí v rámci téže výpravy – jen si v rámci jedné výpravy nesmíte zvolit víckrát kořist téhož typu.

Druhy kořistí jsou na přehledové kartě označeny symbolem bojové síly. Tento symbol udává, jakou minimální bojovou sílu musí mít příslušný trpaslík, aby si kořist tohoto druhu směl vzít. Smí si však brát libovolně na přeskáčku kořist, která odpovídá dosaženému stupni jeho bojové síly, nebo všem nižším stupňům.



Na výpravu o náročnosti 3 vyrazí trpaslík s bojovou silou 1. Může si vybrat tři různé druhy kořistí, ovšem (vzhledem k jeho bojové síle) to může být jen kořist prvního druhu, takže moc na výběr nemá – vezme si 1 psa, 1 dřevo a zvýšení bojové síly všech zbraní o 1.



Přehledová karta VÝPRAVY A KOŘIST uvádí pestrý výběr různých druhů kořistí (zdrojů či mimořádných akcí), kterou můžete na výpravách získat. Pamatujte však, že na jedné výpravě můžete získat tu samou kořist pouze jednou.

Po absolvování výpravy (tady platí, že opravdu až po ukončení celé příslušné výpravy) díky nabytým zkušenostem vzroste bojová síla příslušného trpaslíka o 1 (přitom je lhostejné, jaké náročnosti výprava byla). V rámci akce VÝROBA ZBRANĚ lze vyrobit zbraň o maximální bojové síle 8. Pomocí absolvování výprav je však možné bojovou sílu postupně dále zvyšovat.



Pokud si trpaslík vybere kořist typu zvýšení bojové síly všech zbraní o 1, bude to mít tento efekt: jeho bojová síla po této výpravě celkově vzroste o 2 (ještě jednou totiž vzroste automaticky po absolvování výpravy jako takové), a navíc se o 1 zvýší i bojová síla každého dalšího ozbrojeného trpaslíka příslušného hráče. (Bojová síla neozbrojených trpaslíků však i po této akci zůstane 0.)

Pozor na pořadí vysílání trpaslíků do akcí!

Jak bylo uvedeno již na str. 8, musíte své trpaslíky posílat na akční pole na herní plán podle jejich bojové síly od nejslabších po nejsilnější. Zaplatíte-li však 1 rubín, můžete pro jednu toto pořadí ignorovat a poslat do akce libovolného svého trpaslíka (viz „Použití rubínů“ na str. 17).



V jeskyni dosud čekají dva trpaslíci. Na řadě je teď trpaslík s bojovou silou 3. Vy však máte zájem o vyslání trpaslíka na výpravu, kde by trpaslík s bojovou silou 14 mohl získat mnohem lepší kořist.



Odevzdáte-li 1 rubín, je to možné – pro tentokrát nebude povinné pořadí platit.

Podrobnosti o bojové síle trpaslíků:

- Trpaslík smí mít vždy jen jednu zbraň.
- Ozbrojený trpaslík nemůže akci VÝROBA ZBRANĚ provést. Není zde tedy možné vylepšit si již existující zbraň.
- Každý trpaslík se své zbraně pevně drží. Není možné jednou vyrobenou zbraň později nějak předat jinému trpaslíkovi, ani se jí zcela zbavit (kromě použití zelené místnosti SVATYNĚ MÍRU).
- Neozbrojený trpaslík na výpravu nesmí.
- Není možné zbraněmi jakkoliv napadat soupeře.
- Nejvyšší dosažitelná bojová síla je 14. Dál už nelze zbraně vylepšit žádným způsobem.
- Při odevzdání 1 rubínu můžete vyslat do akce libovolného trpaslíka, může to být například ten s bojovou silou 14, i kdyby třeba všichni ostatní vaši trpaslíci byli neozbrojeni.





Správnou volbu kořisti si hráči potřebují obvykle dobře promyslet. Abyste nezdržovali ostatní, vezměte si hned **při obsazení akčního pole umožňujícího výpravu nový žeton zvýšené bojové síly a položte vedle svého trpaslíka**. Tím ostatní uvidí, že výprava dosud probíhá, a mohou zatím hrát dál. Jakmile si volbu kořisti pečlivě promyslíte a vezmete si zvolené zdroje či provedete zvolené akce, položíte na trpaslíka žeton udávající jeho novou bojovou sílu. Vše názorně ukazuje následující příklad.



Podrobný příklad provedení akce výroba zbraně s následnou výpravou

Ve své zásobě máte 10 krystalů rudy a dosud neozbrojeným trpaslíkem obsadíte akční pole **KOVÁNÍ ZBRANÍ**, které umožňuje akci **VÝROBA ZBRANĚ** a/nebo **VÝPRAVA O NÁROČNOSTI 3**. Zaplatíte kupříkladu 7 krystalů rudy a váš trpaslík získá rovnou bojovou sílu 7. Pro informaci ostatním, že provádíte výpravu, položte vedle trpaslíka ještě i žeton bojové síly s hodnotou 8. Jako kořist si můžete vybrat tři různé věci uvedené na přehledové kartě, a to z řádků označených hodnotami 1 – 7. Vyberete si třeba 1 psa, 2 mince a akci **ZARÍDIT 1 MÍSTNOST**, tedy kořist uvedenou v řádcích označených hodnotami 1, 6 a 7. Poté, co si zdroje vezmete z obecné zásoby a akci provedete, vyměníte žeton na trpaslíkovi s bojovou silou 7 za připravený žeton s hodnotou 8.



Význam výprav není radno podceňovat, ale ani přeceňovat. Hra by měla být vyvážená tak, aby srovnatelnou šanci na vítězství měli hráči, kteří si mírumilovně staví a budují, a stejně tak i ti, kteří jsou neustále někde na výpravách. Přesto se však asi dá říci, že když při hře ve čtyřech **sází na výpravy jediný hráč**, má velkou šanci vyhrát, a obdobně i ten, kdo jako **jediný výpravy zcela opomíjí**.

6. Akční pole ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Začínající hráč se automaticky nemění z kola na kolo. Je třeba si vybrat akční pole **ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ**, abyste mohli převzít figurku začínajícího hráče pro další kolo (jinak zůstane původnímu držiteli). Na akčním poli **ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ** dostanete kromě figurky i nahromaděné jídlo plus právě 2 rudy (při hře 1 – 3 hráčů) nebo právě 1 rubín (hraje-li vás 4 – 7).

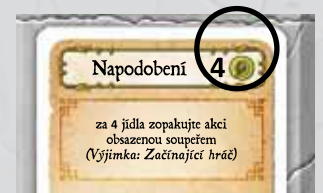


K figurce začínajícího hráče a několika jídlům dostanete ještě (podle počtu hráčů) 2 rudy, nebo 1 rubín.

7. Akční pole NAPODOBENÍ

S akčními poli tohoto typu se setkáte při hře od 3 hráčů výše. **NAPODOBENÍ** vás bude stát v závislosti na konkrétním poli 0, 1, 2 nebo 4 jídla.

Kdo toto pole obsadí, zaplatí příslušný počet jídel (podle symbolu v pravém horním rohu u názvu akčního pole – viz obr.) a oznámí, jakou akci obsazenou soupeřovým trpaslíkem chce využít. Jedinou akcí, kterou nelze napodobit, je akce **ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ**.



Podrobnosti akce napodobení:

- Zvolenou akci, kterou chcete napodobit, jen oznámíte. Váš trpaslík zůstane ležet na poli **NAPODOBENÍ**.
- Pokud chcete napodobit akci doplňovacího pole, nebudete mít z nahromaděných zdrojů nic. Ty už si vzal soupeřův trpaslík. Dostanete jen případný zdroj navíc (vyznačený na akčním poli se symbolem +).
- Akce obsazené vaším vlastním trpaslíkem napodobit **nesmíte** za žádných okolností (ani kombinací více akcí napodobení).
- Ve hře 5 až 7 hráčů je těchto polí ve hře víc (viz str. P7 Přílohy). Je tak možno v jednom kole provedením akce **NAPODOBENÍ** na různých akčních polích napodobit i vícekrát tutéž akci.
- Při hře v 7 hráčích se čistě teoreticky může stát, že bude ve hře více trpaslíků, než je celkový počet akčních polí. V takovémto výjimečném případě (a jen tehdy) je možné znovu obsadit akční pole **NAPODOBENÍ**, kde se platí 2 jídla, i když je již obsazeno.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí po kole 12. Pro závěrečné vyhodnocení můžete použít připravený zápisník. Před zahájením závěrečného vyhodnocení je třeba provést všechny zamýšlené výměny zdrojů a přesuny zvířat, protože vyhodnocení je závěrečným zúčtováním konečného stavu. Při něm již žádné herní akce nelze provádět. Vítězné body se udělují za celou řadu věcí. Vítězem se stane ten z hráčů, jehož celkové jmění má nejvyšší hodnotu (*v případě shody je vítězů více*).

- **1 VB za každé zvíře** (*počítají se hospodářská zvířata i psi*).
- **-2 VB za každý chybějící druh** hospodářských zvířat. Chcete-li se penalizaci vyhnout, musíte mít alespoň 1 ovci, 1 prase, 1 osla a 1 krávu. Psi nejsou v tomto případě zapotřebí.
- **½ VB za každý kus obilí**, výsledek zaokrouhlete nahoru (ve svůj prospěch). Počítá se obilí v zásobě i doposud neskližené na POLÍCH.
- **1 VB za každý kus zeleniny**, ať v zásobě, nebo dosud na POLI.
- **1 VB za každý rubín.**
- **1 VB za každého trpaslíka** ve své rodině (*i šestého, máte-li ho*).
- **-1 VB za každé prázdné (nevyužité) políčko** na své hrací desce. Prázdné políčko je takové, na němž není žádná destička krajiny či místnosti ani chlév. Obě dvě předtištěná políčka (VSTUPNÍ SÍŇ i prázdná SLUJ) platí jako využitá políčka, za ně postih nedostanete. Stejně tak SLUJ či ŠTOLY, které nebyly dále využity či zařízeny, platí jako obsazená (*využitá*) políčka.
- **Body za destičky místností, PASTVINY a DOLY.** Na každé takové destičce je vyznačeno, jakou hodnotu ve VB má: jednoduchá PASTVINA platí za 2 VB, dvojitá za 4 VB, bez ohledu na to, zda na ní nějaká zvířata chováte nebo nechováte. Za RUDNÝ DŮL dostanete 3 VB, za RUBÍNOVÝ 4 VB (*ať už v něm chováte osla nebo ne*). U destiček místností je symbol s hodnotou uveden v pravém horním rohu pod názvem.
- **Další VB** mohou přinést destičky místností (*jsou to na začátku zmíněné žluté místnosti*) díky svojí funkci. Funkce i způsob výpočtu VB, které za ně získáte, je uveden přímo na těchto destičkách. V zápisníku máte v této kolonce více místa. (*Podrobný popis všech destiček místností a jejich funkce naleznete v Příloze od str. P3*).
- **-3 VB za každý žeton žebření.**
- **1 VB za každou minci.**

jméno			
zvířata (včetně psů)	1		
chybějící druhy zvířat (kromě psů)	-2		
obilí (zaokrouhlit nahoru)	½		
zelenina	1		
rubíny	1		
trpaslíci	1		
neobsazená políčka	-1		
pastviny, doly, zelené místnosti			
žluté místnosti			
hotovost a žetony žebření			
celkem			

Podrobnosti získávání VB za funkci destiček místností:

- VB získané za žluté místnosti TKALCOVNA, DOJÍRNA, SKLAD KRMIVA, SPIŽÍRNA a POKLADNICE zapíšete do kolonky pro žluté místnosti. U PÍSÁRNY naopak nepíšete kladné body, ale škrtnáte záporné body zapsané v jiných kolonkách.
- Podobně jako u PÍSÁRNY nebudete žádné VB do kolonky pro tyto destičky psát ani u destiček místností LOVECKÝ SALÓNEK, PIVNICE, KOVÁRNA a SKLAD NÁHRADNÍCH DÍLŮ. Pro účely využití těchto funkcí musíte ještě těsně před začátkem závěrečného vyhodnocení provést všechny požadované výměny zdrojů za peníze a tím za VB.



Máte-li TKALCOVNU, dostanete VB za své ovce jako obvykle v kategorii hospodářských zvířat, a navíc další za funkci TKALCOVNY.



S PÍSÁRNOU se vám budou škrtnat penalizační minusové VB v kategoriích chybějící druh hospodářských zvířat, nevyužitá políčka na hrací desce a žetony žebření.

SÓLOVÁ HRA

Sólová hra má oproti hře ve 2 až 7 hráčích pár výjimek v pravidlech.

V každém kole ve fázi 3 – „Provádění akcí“ prostě umístíte na akční pole jednoho svého trpaslíka po druhém. Hrajete sami, není na koho čekat. Cílem sólové hry je zkusit dosáhnout co největšího počtu vítězných bodů optimalizací svých kroků. (Jakousi „magickou hranici“ představuje dosažení mety 100 VB.) Hru začínáte se **dvěma jídly**.

Herní plán sestavte jako pro hru ve dvou hráčích, přičemž některá akční pole překryjete přehledovými kartami, jak vidíte zde na obrázku.

Karty akčních polí jednotlivých kol vyložíte na herní plán v přesně daném pořadí, lícem dolů, podle následující tabulky:



1 KOVÁNÍ ZBRANÍ	4 TOUHA PO DÍTĚTI	7 DOBÝVÁNÍ RUDY	10 OBCHOD S RUDOU
2 CHOV OVCÍ	5 CHOV OSLŮ	8 RODINNÝ ŽIVOT (Otočit kartu kola 4 stranou NALÉHAVÁ TOUHA PO DÍTĚTI nahoru)	11 DOBRODRUŽSTVÍ
3 ZALOŽENÍ RUDNÉHO DOLU	6 ZALOŽENÍ RUBÍNOVÉHO DOLU	9 (odpadá)	12 DOBÝVÁNÍ RUBÍNŮ

Jednou kartou trpaslíka překryjte kartu **TOUHA PO DÍTĚTI** (aby bylo jasné, že zatím není toto pole k dispozici), ve čtvrtém kole ji pak odstraníte a akční pole tak zpřístupníte.

Sólová hra se hraje **bez žetonů sklizně** a karty **ZVLÁŠTNÍ PRŮBĚH SKLIZNĚ**. Každé kolo počínaje pátým bude končit zcela normální sklizní.

Porovnání s hrou ve dvou hráčích

Stejně jako při hře ve dvou **nepoužijete** kartu **PRŮZKUM** a deváté kolo hry odpadne – toto akční pole můžete překrýt druhou kartou trpaslíka. Na rozdíl od hry ve dvou však na akční pole **TĚŽBA RUBÍNŮ** doplňujete po 1 rubínu už od kola 1 hry.

Doplňovací pole a doplňování zdrojů

Při doplňování zdrojů vždy zkontrolujte, zda na příslušném doplňovacím poli náhodou neleží již 6 (nebo více) kusů příslušného zdroje. Pokud ano, všechny zde nashromážděné zdroje nejprve odhodte zpět do obecné zásoby, až poté zdroje doplňte. Můžete použít 1 rubín za každé plné doplňovací pole, aby v příslušném kole k tomuto odhození nedošlo. To můžete činit opakovaně i v dalších kolech (v každém kole však musíte zaplatit za každé takovéto doplňovací pole další rubín, pokud nechcete, aby se nashromážděné zdroje vrátily do obecné zásoby). Tím se může stát, že na doplňovacích polích může ležet případně i více než 6 zdrojů.

Všechna ostatní pravidla platí jako obvykle.



© 2013 Lookout Games
Girke GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

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 nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.