

Černý les

Uwe Rosenberg
& Tido Lorenz
Lukas Siegmon

Černý les

Nejstarší známá sklářská pec, nebo také „skleněná huť“, v Černém lese v jihozápadním Německu pochází z roku 1218 n. l. Kolem těchto sklářských hutí často vznikaly malé osady, které sloužily jako obydlí sklářů a jejich rodin. Pak přišli výrobci dřevěného uhlí a potaše, kteří dodávali důležité suroviny pro sklářský průmysl. Pouze malá část vytěženého dřeva se proměnila na dřevěné uhlí – více než 90 % bylo použito na výrobu potaše, který snižuje bod tání křemenného písku a dodává výslednému sklu lesklejší vzhled. Dřevo bylo pro sklářství nezbytným zdrojem. Sklo vyrobené

v těchto lesních sklárnách bylo často kontaminováno oxidem železa, což mu dodávalo nezaměnitelný nazelenalý odstín.

Zdánlivě nekonečné zásoby dřeva vedly skláře k tomu, že každých pár let přesouvali své provozy. Jejich rodiny později přeměnily opuštěné sklárny na statky. Zemědělství a chov dobytka jim tak poskytovaly další obživu a příjmy. Výsledkem byl vznik nespočtu zemědělských statků po celém Černém lese. Mnohé z nich se později rozrostly na města a vesnice. Tato kapitola představuje důležitou etapu v historii Černého lesa.

Přehled a cíl hry

Začnete s poměrně skromným statkem. Abyste jej rozšířili, budete cestovat Černým lesem z vesnice do vesnice a najímat zkušené řemeslníky. Ti vám pomohou stavět nové budovy, obdělávat půdu a chovat dobytek.

Rozvíjejte svou skleněnou huť, abyste rozšířili své statky a vytvořili prostor pro nové budovy.

Na konci hry vyhraje hráč, který získá nejvíce bodů – především za budovy a dobytek!

Před první hrou

Montáž kol na produkční desky: Umístěte kola na desky tak, aby symboly na cifernících odpovídaly kolům (vlevo: ●; vpravo: ▲) a čísla byla na cifernících viditelná. Použijte plastové nýty a mírným tlakem připevněte ciferníky k tabuli.

Ukazatele zdrojů: Přilepte samolepky na dřevěné disky odpovídající barvy.



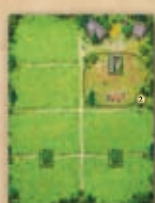
Herní materiál

SPOLEČNÝ MATERIÁL

1 herní deska (oboustranná)



12 malých statků

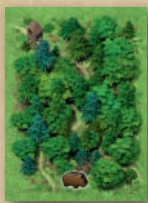


3 desky budov (oboustranné)



SPOLEČNÝ MATERIÁL (POKRAČOVÁNÍ)

23 lesů



52 destiček krajiny

(oboustranné: 32 luk/rybníků, 20 pastvin)



11 zakázek



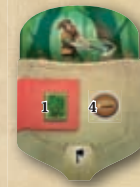
líc



rub

17 řemeslníků

(rub: 5× sova, 5× liška, 5× jelen, 2× myš)



líc



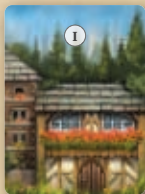
rub

14 velkých budov

(rub: 6× I, 3× II, 5× III)



líc



rub

36 malých budov

(oboustranné)



Zásoba destiček malých statků, dobytka, krajiny a lesů je pro hru neomezená. V nepravděpodobném případě, že vám dojdou, použijte vhodnou náhradu.

1 přehled pro hráče

(oboustranný)



1 kukačky pro sólovou hru



25 prasat



25 skotu



16 destiček dobytka

3 prasata / 3 skot

(oboustranné)



MATERIÁL HRÁČE

1× PRO KAŽDÉHO HRÁČE:

4 produkční desky

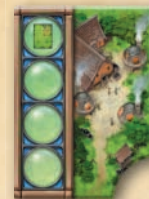
(vč. 2 ciferníků a 2 sad pro upevnění každého z nich)



4 hlavní statky



4 sklářské hutě



4 ukazatele postupu sklářských hutí



4 destičky připomínek zakázek a zdrojů



5 figurek

(modrá, žlutá, červená, černá, bílá)



(5. figurka je určena pro sólovou hru)

5 ukazatelů barev hráčů

(modrá, žlutá, červená, černá, bílá)



(aby bylo jasné, za jakou barvu kdo hraje)

4 ukazatele od každého zdroje:



kaše



maso



sklo



zboží



dřevo



písek



voda



cihla

2× PRO KAŽDÉHO HRÁČE: 1× V KRABICI:

8 ukazatelů od každého zdroje



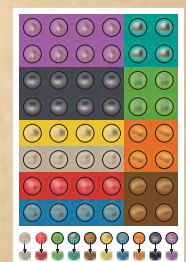
dřevěné



proviant

uhlí

list samolepek



Příprava hry

SPOLEČNÁ PŘÍPRAVA

- Herní desku** umístěte doprostřed stolu. Použijte stranu odpovídající počtu hráčů.
Pro **sólovou hru** použijte stranu s kukačkami (tzn. hodi-nami) v levém horním rohu.
Pro hru **2–4 hráčů** použijte stranu, která má v levém horním rohu přehled počátečních zdrojů pro různé počty hráčů.

- Vedle herní desky umístěte 2 větší **desky budov** určené pro **malé budovy**. Na polích jsou natisknuta čísla. Umís-těte všechny malé budovy tak, aby byla lícem vzhůru strana A. Poté náhodně otočte 10 z nich na stranu B. Na-konec umístěte všechny budovy na odpovídající očíslo-vaná pole (ponechte je otočené na té straně, na které jsou).
POKUD HRAJETE POPRVÉ: Neotáčejte 10 budov na stranu B. U všech malých budov použijte stranu A.



3. Menší **desku budov** určete pro **velké budovy** otočte na stranu odpovídající počtu hráčů (zde: 1–3 hráči) a umístěte ji poblíž herní desky. Roztříďte velké budovy podle jejich rubu a vzniklé tři hromádky zamíchejte zvlášť, lícem dolů. Poté na každé pole desky budov umístěte 1 náhodnou budovu (lícem vzhůru) s odpovídajícím číslem. Umístěte 2 budovy úrovně I, 1 budovu úrovně II a (v závislosti na počtu hráčů) 1 nebo 2 budovy úrovně III. Zbylé velké budovy vraťte do krabice, nebudete je potřebovat.
4. Roztříďte **řemeslníky** podle rubu a vzniklé hromádky zamíchejte zvlášť, lícem dolů. Poté umístěte 1 odpovídajícího řemeslníka na pole ve vesnicích. Jakmile jsou všichni řemeslníci umístění, otočte je lícem vzhůru.
5. Zamíchejte 11 **zakázek** a na poli v levém dolním rohu herní desky z nich utvořte hromádku lícem dolů.
6. Vytvořte společnou zásobu **malých statků, polí, rybníků, pastvin a lesů, prasat a skotu**.
7. Přehled pro hráče umístěte na místo, kde na něj všichni uvidí. Umístěte jej přehledem tahu lícem vzhůru.
8. Náhodně určete začínajícího hráče.
9. Proveďte **osobní přípravu** pro každého hráče.
10. **POUZE PRO HRU 2 HRÁČŮ:** Vyberte další figurku, která bude sloužit jako neutrální figurka. Začínající hráč vybere vesnici, ve které figurka začne. Druhý hráč ji poté umístí na libovolné pole v této vesnici.



OSOBNÍ PŘÍPRAVA HRÁČE

- A** Položte před sebe **produkční tabuli** s ukazateli zdrojů tak, aby byla stupnice cihel na levé straně. Nastavte oba ciferníky na pozici 8 hodin (tj. ručička s malou šipkou uprostřed směřuje nahoru).
- B** Vezměte si po jednom **ukazateli** pro zboží, kaši, maso, sklo, písek, vodu a dřevo, a po dvou ukazatelích pro dřevěné uhlí a proviant. Umístěte je na pole s odpovídajícími symboly na vašich produkčních tabulích. Hru začnete s těmito hodnotami: Levé kolo: 0 písku, 1 dřevěné uhlí, 2 vody, 3 dřeva, 0 skla. Pravé kolo: 0 kaše, 1 maso, 2 dřevěná uhlí, 3 provianty, 0 zboží.
- C** Vezměte si jeden **ukazatel cihel** a umístěte jej na pole s hodnotou 3 na stupnici cihel.
- D** Vezměte si **destičku připomínky zakázek a zdrojů** a položte ji na odpovídající pole na pravém kole produkční desky.
- E** Na začátku hry získáte **dodatečné zdroje** podle počtu hráčů a vašeho pořadí na tahu (viz Získávání a utrácení zdrojů, s. 4). Začínající hráč nezískává žádné dodatečné zdroje. Počty zdrojů pro ostatní hráče jsou uvedeny v levém horním rohu herní desky:
 - **Hra pro 2 hráče:** 2. HRÁČ – 1 prase
 - **Hra pro 3 hráče:** 2. HRÁČ – 2 dřeva
3. HRÁČ – 1 proviant, 1 maso
 - **Hra pro 4 hráče:** 2. HRÁČ – 2 cihly
3. HRÁČ – 1 skot
4. HRÁČ – 1 sklo
- F** Vezměte si jeden **hlavní statek** a umístěte ho napravo od své produkční desky.
- G** Vezměte si jednu **sklářskou huť** a **ukazatel postupu sklářské hutě**. Umístěte sklářskou huť na stáj na vašem hlavním statku (viz níže). Ukazatel postupu sklářské hutě umístěte na spodní pole sklářské hutě.
- H** Vezměte si 2 **louky**, 2 **rybníky** a 3 **lesy**. Umístěte je na určená pole na vašem hlavním statku.
- I** Vyberte si barvu. Vezměte si **figurku** a destičku odpovídající barvy hráče.

OSOBNÍ PŘÍPRAVA HRÁČE



Obecná pravidla

Než vám vysvětlíme, jak hrát, popíšeme vám produkční tabuli, váš statek, herní desku a zakázky.

VAŠE PRODUKČNÍ DESKA

Vaše produkční deska má dvě kola zdrojů. Levé kolo je vaše sklářské kolo a pravé kolo je vaše kuchařské kolo. Čísla uprostřed kola ukazují, kolik máte momentálně kusů od každého zdroje.

Každé kolo má dvě sekce: jednu velkou a jednu malou. Sekce jsou oddělené ručičkami ciferníku. Zdroje ve velké sekci jsou základní zdroje. Cihly jsou také základní zdroj, ale jejich počet je zobrazen na stupnici vlevo, nikoli na kolech. Sklo, proviant a zboží jsou zobrazeny v malé sekci kol a patří mezi zpracované zdroje.

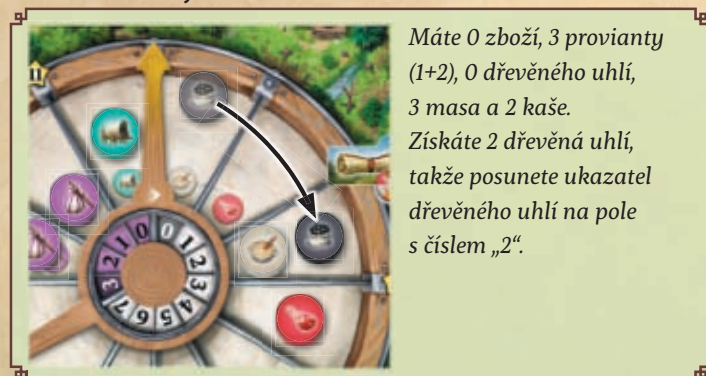


ZÍSKÁVÁNÍ A UTRÁCENÍ ZDROJŮ

Kdykoli získáte nebo utratíte zdroje, **posuňte jejich ukazatele** na kolech nebo stupnici cihel odpovídajícím směrem. Při získání nebo utrácení zdrojů **nikdy** neotáčejte ciferníky.

Při získávání **základních zdrojů** posuňte ukazatele po směru hodinových ručiček. Při utrácení posuňte ukazatele proti směru hodinových ručiček.

Při získávání **zpracovaných zdrojů** posuňte ukazatele proti směru hodinových ručiček. Při utrácení posuňte ukazatele po směru hodinových ručiček.



Ukazatel základního zdroje nikdy nemůže být vyšší než 7 a ukazatel zpracovaného zdroje nemůže přesáhnout hodnotu 3. Stejně tak nemůžete mít méně než 0 jakéhokoli zdroje. Když platíte náklady a utrácíte zdroje, nikdy neotáčejte koly.

DŘEVĚNÉ UHLÍ A PROVARIANT

Máte dva ukazatele pro dřevěné uhlí a dva pro proviant.

Platí pro ně následující pravidla:

- Při **získávání** zdrojů je můžete získat pouze na jednom z kol.
- Při **utrácení** zdrojů je můžete utrácet z obou kol.

To znamená:

Kdykoli **získáte dřevěné uhlí**, můžete si vybrat, na kterém kole posunete ukazatel. Nemůžete jej však rozdělit mezi obě kola ani zvýšit počet uhlí na jednom kole tím, že snížíte počet na druhém. Při **utrácení dřevěného uhlí** můžete rozdělit útratu mezi obě kola (např. utratíte 4 uhlí – 1 z kuchařského kola a 3 ze sklářského kola).

U **proviantu** platí, že jej můžete vždy rozdělit mezi oba ukazatele, protože jsou na stejném kole.

PRODUKCE SKLA, PROVARIANTU A ZBOŽÍ

Kola zdrojů slouží nejen jako úložiště zdrojů, ale také k produkci zpracovaných zdrojů.

Obě kola mají uprostřed dvě tmavě označená čísla. Jedno v malé sekci na pozici „3“, druhé ve velké sekci na pozici „0“. Kdykoli jsou **obě** tato pole na kole prázdná (tj. nejsou na nich žádné ukazatele), **okamžitě** a **automaticky** produkuje zdroje (ne však během placení nákladů).

Otáčejte ciferník kola po směru hodinových ručiček, dokud není alespoň jedno z polí u tmavě označených čísel (0 a 3) zaplněné.

Jinými slovy: Můžete (a musíte) produkovat, **kdykoli můžete otočit ciferníkem** bez posunu ukazatelů na kole, **dokud** to již není možné.

Takto budete produkovat sklo, proviant a zboží: Jak se zvyšuje počet zpracovaných zdrojů (sklo, proviant, zboží), snižuje se počet základních zdrojů. (Ty jsou během výroby spotřebovávány.) Produkce probíhá **okamžitě** a **nelze** ji odmítnout. To platí i v případě, že získáte více zdrojů najednou a první získaný zdroj způsobí, že obě označené sekce zůstanou prázdné.



(1) Právě jste získali 2 dřevěná uhlí a nyní jsou obě označené sekce na vašem kuchařském kole prázdné. Musíte okamžitě otočit ciferníkem.

(2) Můžete otočit ciferníkem pouze o jedno pole, načež se označená část malé sekce zaplní. Nyní máte 5 proviantů (2+3), 1 zboží, 1 dřevěné uhlí, 1 kaši a 2 masa.

Proces spotřeboval 1 kaši, 1 dřevěné uhlí a 1 maso, ale přinesl vám 2 provianty (1+1) a 1 zboží.

ZÍSKÁVÁNÍ ODMĚN

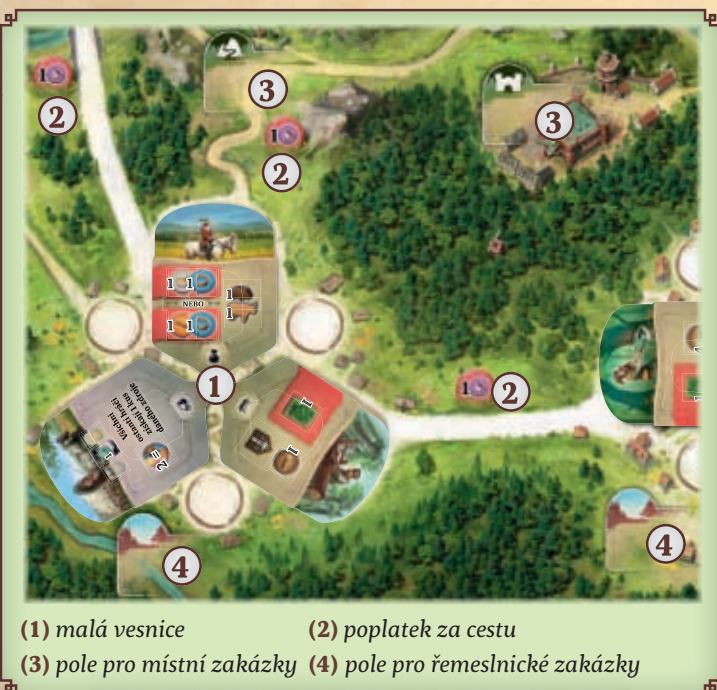
- **Musíte** si vzít vše, co můžete získat (pokud pravidla výslovně neumožňují odmítnout odměnu).
- **Nemůžete** se dobrovolně vzdát části odměny.
- Pokud získáte odměnu složenou z více částí (například více typů zdrojů), můžete si zvolit pořadí, ve kterém je získáte.
- Pokud během získávání odměny můžete produkovat, musíte tak učinit dříve, než získáte další část odměny.
- Pokud získáte více zdrojů, než můžete uložit na svá kola, přebytek je ztracen.
- Pokud získáte destičky krajiny nebo lesy, ale nemáte na svých pozemcích volná pole (a nechcete pro ně udělat místo – viz Okamžité akce na s. 10), jsou ztraceny.

VAŠE POZEMKY A STATKY

Vaše pozemky se skládají z vašeho hlavního statku (vaše hlavní deska), všech malých statků a všeho, co se na nich nachází. Každá deska je považována za samostatný statek (s výjimkou produkční desky).

HERNÍ DESKA

Na herní desce je vyobrazeno 5 vesnic (2 velké a 3 malé). Velké vesnice obsahují 4 řemeslníky a malé vesnice obsahují 3 řemeslníky. Na herní desce je také několik polí, kam budou během hry umísťovány zakázky. Některé z nich se nacházejí uvnitř vesnic a některé mimo ně. S výjimkou jedné situace (viz Žebrání, s. 8) bude vaše figurka vždy buď ve vesnici mezi 2 řemeslníky, nebo na zakázce mimo vesnici. Během hry se budete pohybovat po cestách mezi vesnicemi a poli se zakázkami. Cena za pohyb po cestě je 1 proviant za každou cestu, což je znázorněno vedle každé cesty.



ZAKÁZKY

Během přípravy hry jste vytvořili hromádku zakázek lícem dolů. Jakmile vaše kuchařské kolo vyprodukuje podruhé (tj. když se ciferník posune na destičku připomínky zakázky a zdroje), okamžitě odhalte 1 zakázku z hromádky. **Zároveň získáte 1 libovolný základní zdroj.** Poté destičku připomínky vraťte do krabice.

Existují 2 typy zakázek:

- **MÍSTNÍ ZAKÁZKY** – Tyto zakázky lze poznat podle zeleného horského pozadí a bílého symbolu v levém horním rohu. Jakmile odhalíte místní zakázku, umístěte ji na pole na herní desce odpovídající jeho symbolu.
- **ŘEMESLNICKÉ ZAKÁZKY** – Druhý typ zakázky má vesnické pozadí a černý symbol v levém horním rohu. Tyto zakázky jsou vždy **přiřazeny konkrétnímu řemeslníkovi**. Když odhalíte řemeslnickou zakázku, umístěte ji na pole pro zakázky ve vesnici s odpovídajícím řemeslníkem. Pokud je v tomto poli již jiná zakázka, umístěte novou zakázku do nejbližší vesnice (ve směru hodinových ručiček), kde žádná zakázka není. Pokud přesunete řemeslníka do jiné vesnice utracením zboží (více podrobností později – viz Utraťte 1 zboží, s. 6), ponechte zakázku na původním místě a nepřesunujte ji. I když je pole pro zakázky vedle jednoho pole pro figurky hráčů, můžete tuto zakázku splnit z **jakéhokoliv** pole v dané vesnici (viz Splnění zakázky, s. 7).

Všechny zakázky jsou jednorázové. Jakmile zakázku splníte, umístěte ji vedle své produkční desky. Poté odhalte novou zakázku z hromádky a umístěte ji na herní desku dle výše popsaných pravidel. Podrobný popis všech zakázek naleznete v dodatku na straně 12. Ve hře nikdy nebudou více než 3 zakázky současně, s výjimkou hry pro 4 hráče, kde je maximální počet zakázek 4.



Průběh hry

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. Když jste na tahu, můžete buďto provést standardní tah, nebo jít žebrot (viz s. 8).

Standardní tah se skládá až ze 3 kroků, a to v pevně daném pořadí:

1. **Utraťte 1 zboží (dobrovolné)**
2. **Pohyb**
3. **Akce**

Pokud jdete žebrot, možná budete muset přesunout svou figurku, poté získáte 1 proviant a váš tah končí.

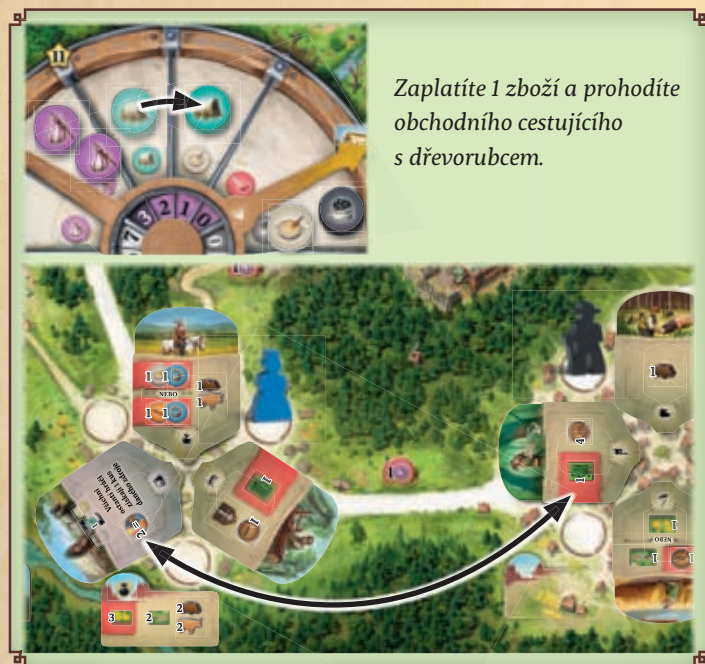
STANDARDNÍ TAH

1. UTRAŤTE 1 ZBOŽÍ

Tato část tahu je dobrovolná. Můžete utratit přesně 1 zboží  a prohodit řemeslníka **obchodní cestující**  s jakýmkoli jiným řemeslníkem. Nezáleží na tom, ve které vesnici se oba řemeslníci nacházejí. Vaše figurka nemusí být vedle žádného z těchto dvou řemeslníků.

Nemůžete utratit více než 1 zboží během jednoho tahu.

PŘI HŘE 2 HRÁČŮ: Po výměně obchodního cestujícího s jiným řemeslníkem musíte přesunout neutrální figurku na volné pole v libovolné vesnici. Neutrální figurka blokuje pole, na kterém se nachází.



2. POHYB

Musíte přesunout svou figurku. Pokud nemůžete provést žádnou z akcí na daném poli, nemůžete se na toto pole přesunout. Musíte si vybrat jiné pole.

Pokud se nemůžete přesunout, **musíte** místo standardního tahu jít žebrot (viz Žebrání na s. 8).

Když se přesouváte, můžete si vybrat jednu z možností:

- a) Pohyb v rámci stejné vesnice
- b) Pohyb do jiné vesnice
- c) Pohyb na místní zakázku

Pohyb v rámci stejné vesnice

Když se pohybuje v rámci vesnice, umístěte svou figurku na jiné volné pole mezi 2 řemeslníky v dané vesnici. Tento pohyb je zdarma, i když jsou ve vesnici další figurky.



Černá se přesouvá na prázdné pole ve stejné vesnici.

Černá za tento pohyb nic neplatí.

Pohyb do jiné vesnice

Chcete-li přesunout figurku do jiné vesnice, pohybuje se po vyznačených cestách. Každá cesta má cestovní náklady ve výši 1 proviant (zobrazeno vedle cesty). Pokud cestujete dál než o 1 vesnici, sečtete cestovní náklady všech cest, po kterých jdete, a utraťte odpovídající množství proviantu. Vždy si musíte vybrat nejlevnější dostupnou cestu. Umístěte svou figurku na volné pole mezi 2 řemeslníky v dané vesnici.

Pokud se ve vesnici, do které se přesouváte, nacházejí figurky jiných hráčů, musíte každému z nich zaplatit 1 **libovolný základní zdroj**. Můžete jim zaplatit zdroj, pro který nemají místo. Hráči mohou zdroj odmítnout, ale i tak musíte zdroj utratit.

Platíte pouze hráčům ve **vesnici, kam se přesouváte**, nikoli těm, kteří stojí ve vesnicích po cestě.

Pokud nemůžete zaplatit náklady na cestu nebo zdroj pro ostatní hráče, nebo pokud jsou všechna pole ve vesnici obsazena, nemůžete se tam přesunout.

PŘI HŘE 2 HRÁČŮ: Pokud se ve vesnici nachází neutrální figurka, musíte utratit 1 libovolný zdroj.

Pohyb na místní zakázku

Pohyb na místní zakázku funguje stejně jako pohyb do jiné vesnice. Musíte zaplatit cestovní náklady (proviant) za každou cestu, po které jdete.

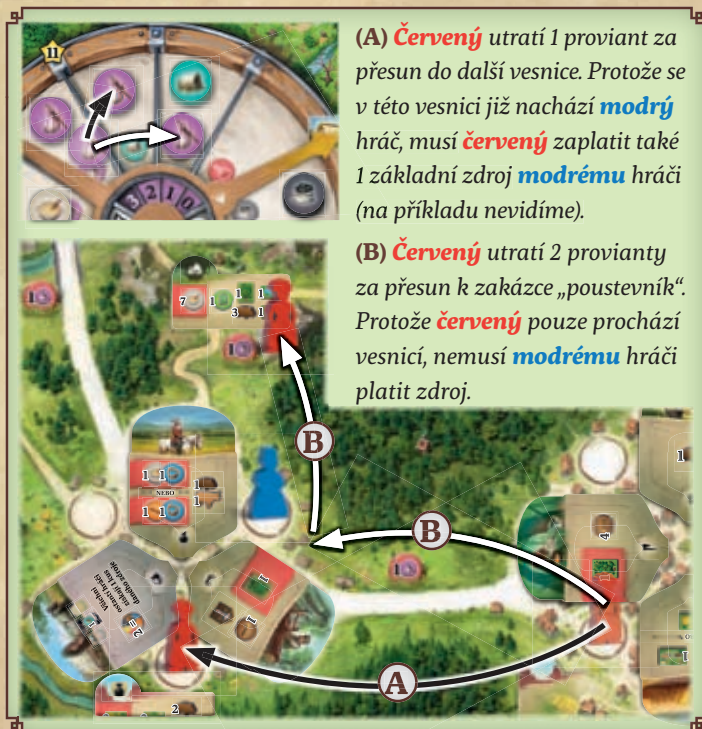
Na místní zakázku se můžete přesunout pouze tehdy, pokud ji ihned poté splníte jako akci (viz akce Splnění zakázky na s. 7). Pokud nemůžete místní zakázku splnit nebo na daném poli žádná zakázka není, nemůžete se tam přesunout.



Dejte si pozor na množství proviantu, abyste nezůstali zaseknutí! Vždy se snažte plánovat několik tahů dopředu.

Pouze během prvního tahu

Namísto přesunu figurky ji umístěte na libovolné volné pole mezi 2 řemeslníky. Toto umístění nestojí žádný proviant ani zdroje. Poté provedete akci.



(A) **Červený** utratí 1 proviant za přesun do další vesnice. Protože se v této vesnici již nachází **modrý** hráč, musí **červený** zaplatit také 1 základní zdroj **modrému** hráči (na příkladu nevidíme).

(B) **Červený** utratí 2 provianty za přesun k zakázce „poustevník“. Protože **červený** pouze prochází vesnicí, nemusí **modrému** hráči platit zdroj.

3. AKCE

Provedte 1 akci. V závislosti na tom, zda se nacházíte ve vesnici nebo na místní zakázce, si vyberte jednu z následujících možností:

- Navštivte 1 nebo 2 sousední řemeslníky
- Splňte 1 zakázku (pokud je dostupná)

a) Návštěva 1 nebo 2 sousedních řemeslníků

Můžete navštívit jednoho nebo oba řemeslníky, kteří sedí s vaší figurkou, jako jednu akci.

Pokud navštívíte oba, provádíte návštěvu postupně, v libovolném pořadí.

Každý řemeslník má buďto 1 efekt, nebo vám nabízí výběr ze 2 efektů.

Existují 3 různé typy efektů:

- Získáte odměnu, která je zobrazená.
Příklad: Chovatel dobytka vám poskytne 1 skot. Stavitel vám umožní postavit 1 budovu za daný poplatek (viz Stavba budovy na s. 8).
- Získáte odměnu na základě prvků na vašich pozemcích.
Příklad: Sklář vám poskytne 1 písek za každý rybník na vašich pozemcích. Pastýř vám dá 1 kaši za každý skot na vašich pozemcích.
- Za odměnu musíte něco utratit. Tuto akci můžete provést **přesně jednou**. Náklady musíte vždy zaplatit **předtím**, než získáte odměnu. Náklady jsou vyobrazeny na červeném pozadí. Mohou zahrnovat odstranění lesa z vašich pozemků. Tím získáte více místa pro umístění budov nebo destiček krajiny.
Příklad: Když navštívíte cihláře , utratíte 1 dřevěné uhlí a získáte 4 cihly. Když navštívíte truhláře , odstraníte 1 les ze svých pozemků a získáte 1 dřevo a postavíte 1 budovu.



(1) **Modrý** nejprve navštíví zahradníka a utratí 1 cihlu. Následně umístí 1 rybník na své pozemky.

(2) Poté navštíví kuchaře. Protože má nyní na svých pozemcích 4 rybníky, získá 2 masa.

b) Splnění zakázky

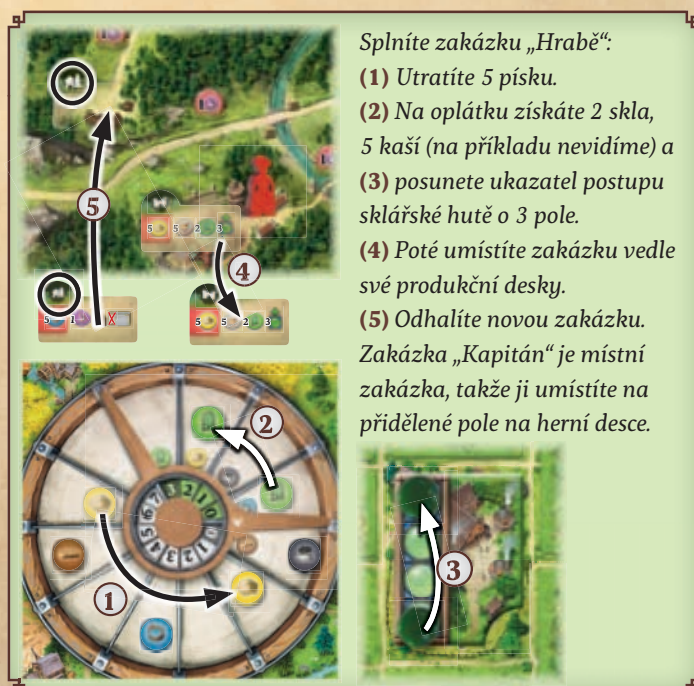
• ZAKÁZKA VE VESNICI

Pokud se nacházíte ve vesnici se zakázkou, můžete místo návštěvy řemeslníků použít akci ke splnění této zakázky. Zakázku můžete splnit z jakéhokoliv pole v dané vesnici.

• MÍSTNÍ ZAKÁZKA

Pokud jste na zakázce mimo vesnici, **musíte** svou akci využít k jeho splnění. (Pokud zakázku nemůžete splnit, nesmíte se tam přesunout.)

K dokončení zakázky obvykle musíte něco zaplatit. Náklady jsou uvedeny na červeném pozadí. Po zaplacení nákladů získáte odměnu zobrazenou na zakázce. Poté zakázku umístíte vedle své produkční desky – nelze ji splnit znovu. Odhalte novou zakázku a umístěte ji na odpovídající místo na herní desce (viz Zakázky na s. 5). Pokud je hromádka zakázek prázdná, žádná další zakázka se neodhaluje. Pokud odhalíte zakázku, kterou máte umístit na vesnici, kde už zakázka je, umístěte ji do nejbližší volné vesnice (po směru hodinových ručiček). Všechny zakázky jsou podrobně popsány v dodatku na s. 12.



Splňte zakázku „Hrabě“:

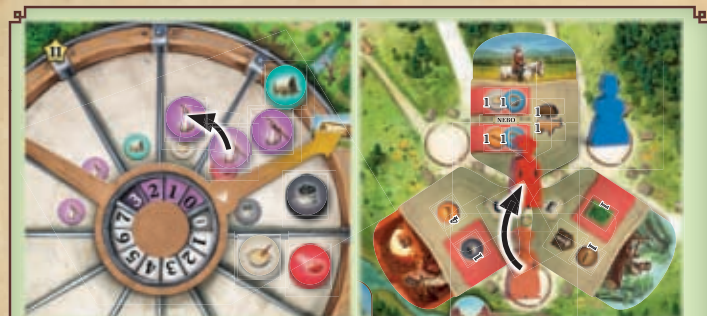
- Utratíte 5 písku.
- Na oplátku získáte 2 skla, 5 kaši (na příkladu nevidíme) a
- posunete ukazatel postupu sklářské hutě o 3 pole.
- Poté umístíte zakázku vedle své produkční desky.
- Odhalíte novou zakázku. Zakázka „Kapitán“ je místní zakázka, takže ji umístíte na přidělené pole na herní desce.

ŽEBRÁNÍ

Namísto standardního tahu můžete jít žebnat. Pokud se nemůžete přesunout (například proto, že všechna pole ve vaší vesnici jsou obsazena a nemáte proviant na cestování), **musíte** jít žebnat.

Postup žebrání:

1. Pokud je vaše figurka ve vesnici, umístěte ji doprostřed vesnice. (Pokud je vaše figurka mimo vesnici, tento krok přeskočte.)
2. Získejte 1 proviant a okamžitě ukončete svůj tah.



Červený nemá žádné zboží, žádné dřevěné uhlí a žádný proviant.

Červený by rád cestoval do další vesnice, ale v současné vesnici nemá možnost získat proviant standardním tahem.

Místo toho se rozhodne jít žebnat. Umístí svou figurku doprostřed vesnice, získá 1 proviant a okamžitě ukončí svůj tah.

ODMĚNY

Řemeslníci a zakázky vám poskytují různé odměny. Různé části odměny (např. více typů zdrojů) můžete získat v libovolném pořadí. **Nemůžete** se vzdát části odměny.

Pamatujte: Pokud můžete během získávání odměny produkovat, musíte tak učinit před získáním další části odměny. Ukazatel základního zdroje nikdy nemůže překročit hodnotu 7 a ukazatel zpracovaného zdroje nemůže být vyšší než 3. Pokud by ukazatel zdroje měl tuto hodnotu překročit, přebytek ztratíte.

V této části si řekneme více o odměnách **Postup sklářské hutě** a **Stavba budovy**, ale také o umístění dobytka na pozemky. Podrobné popisy všech řemeslníků naleznete na s. 16 a podrobné popisy všech budov na s. 12 až 14.



POSTUP SKLÁŘSKÉ HUTĚ (A ROZŠIŘOVÁNÍ VAŠICH POZEMKŮ)

Kdykoli získáte odměnu Postup sklářské hutě, posuňte ukazatel postupu na stupnici o odpovídající počet polí. Jakmile ukazatel dosáhne horního pole, vaše sklářská huť se přesune.

Vezměte si malý statek a přiložte jej napravo k vašim stávajícím statkům. Vezměte 2 lesy ze zásoby a umístěte je na označená pole na tomto novém statku. Tento malý statek a vše na něm se nyní stává součástí vašich pozemků. Umístěte sklářskou huť na stáj na novém malém statku. Umístěte ukazatel postupu zpět na spodní pole stupnice. Pokud vám stále zbývají kroky postupu sklářské hutě, posuňte ukazatel o příslušný počet polí.



Středověké sklářské hutě vyžadovaly velké množství palivového dřeva a často se přesouvaly do oblastí s hustšími lesy.



STAVBA BUDOVY

Kdykoli stavíte budovu, můžete si vybrat jakoukoli budovu z desek budov.

Nejprve zaplatte cenu uvedenou na levé straně budovy. Poté vezměte budovu z desky budov a umístěte ji na 1 prázdné pole (v případě velkých budov na 2 prázdná pole) na vašich pozemcích. Pole se považuje za prázdné, pokud na něm není žádná destička krajiny, les, budova ani stáj.

Pokud vám budova poskytne „okamžitou“ odměnu, ihned ji získejte. Stejně jako obvykle musíte získat celou odměnu a nemůžete se dobrovolně vzdát žádné její části. Pokud se odměna skládá z více částí, můžete si zvolit pořadí, ve kterém je získáte.



Malé budovy stojí 0, 1 nebo 2 skla (seřazené podle sloupců), zatímco všechny velké budovy stojí 3 skla.

Levý okraj obou desek malých budov ukazuje hlavní odměnu, kterou budovy v tomto řádku poskytují. Pokud potřebujete konkrétní zdroj, podívejte se sem a zjistěte, které budovy jej poskytují.

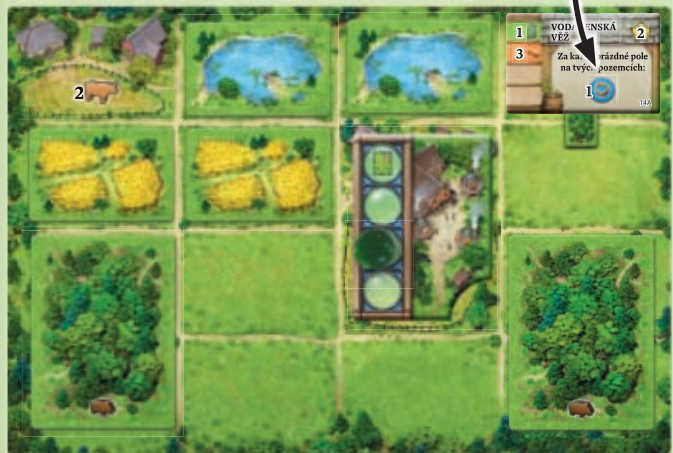
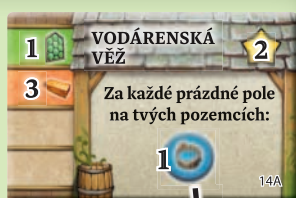
Příklad postupu sklářské hutě a rozšiřování pozemků



Získáte 2 kroky postupu sklářské hutě.

- (1) První krok posune ukazatel na horní pole, takže
- (2) vezmete malý statek.
- (3) Umístíte na statek 2 lesy a
- (4) svou sklářskou huť.
- (5) Protože vám zbývá ještě 1 krok postupu, posunete ukazatel postupu o 1 pole

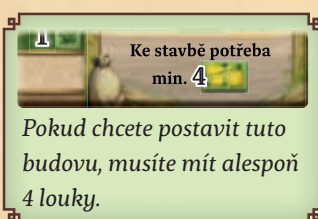
Postavíte vodárenskou věž. Zaplatíte 1 sklo a 3 cihly. Umístíte ji na prázdné pole na svých pozemcích. Vodárenská věž vám poskytne 1 vodu za každé prázdné pole na vašich pozemcích, takže získáte 4 vody.



Existují 4 různé typy efektů budov. Různé typy můžete rozpoznat podle barvy pozadí a ilustrací v popředí. Některé budovy mají více než jeden efekt.

Téměř všechny budovy vám také na konci hry přinesou body. Hodnota bodů je uvedena ve hvězdě v pravém horním rohu nebo v půlce pravé strany velkých budov.

Některé budovy mají podmínku, kterou musíte splnit, aby mohlo dojít k jejich stavbě. Tyto budovy poznáte podle dřevěného pozadí a pytle.



RŮZNÉ TYPY EFEKTŮ

➡ Přeměna

Budovy s modrým pozadím a zlatou šipkou vám umožňují přeměnit zdroje (téměř) kdykoli (viz Okamžité akce na s. 10). Tyto efekty můžete využít před svou akcí anebo po ní. Pokud navštívíte řemeslníky, provést přeměnu můžete po návštěvě prvního řemeslníka, ale ještě před návštěvou druhého.

Přeměnu **nemůžete** použít **během** samotné akce (např. při placení za stavbu budovy).

Pro využití efektu budovy s přeměnou zaplatíte náklady nalevo od zlaté šipky a získáte odměnu napravo. Tento proces můžete opakovat několikrát za sebou. Po každé odměně nezapomeňte zkontrolovat, zda se nespustí produkce (otočení ciferníku).



Hlinišťe vám umožňuje přeměnit 2 vody na 3 cihly (téměř) kdykoli během vašeho tahu.

🪵 Jednorázové okamžité odměny

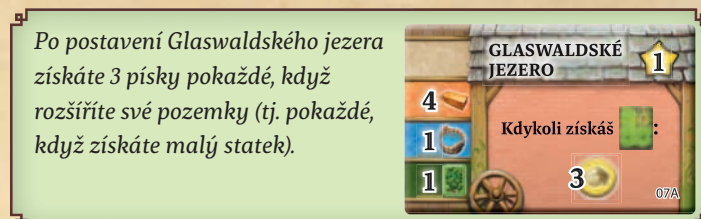
Budovy s béžovým pozadím a sudem v popředí vám poskytují jednorázovou odměnu ihned po postavení. Tyto budovy nemají žádný trvalý dopad na hru kromě bodů (pokud nemají jiný efekt).



Hotzenwaldský dům vám poskytne jednorázovou odměnu 3 pisky a 1 skot.

🔥 Trvalý efekt

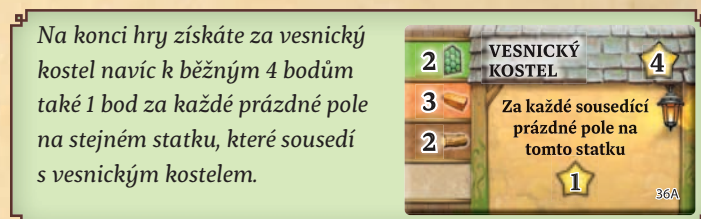
Budovy s červeným cihlovým pozadím a kolem v popředí mají trvalé efekty. Tyto efekty se obvykle spouštějí „kdykoliv“ po určité akci nebo při získání konkrétní odměny.



Po postavení Glaswaldského jezera získáte 3 pisky pokaždé, když rozšíříte své pozemky (tj. pokaždé, když získáte malý statek).

💡 Body na konci hry

Budovy se žlutým pozadím a lucernou v popředí vám přinesou body na konci hry. Tento typ zahrnuje většinu velkých budov a některé malé budovy. Pokud budovy nemají další efekty, nemají na hru jiný dopad než body na konci hry. Tyto body se přičítají k běžné hodnotě bodů budovy.



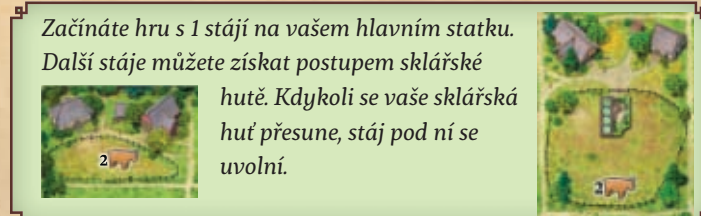
Na konci hry získáte za vesnický kostel navíc k běžným 4 bodům také 1 bod za každé prázdné pole na stejném statku, které sousedí s vesnickým kostelem.

■ UMÍSTĚNÍ DOBYTKA

Některé odměny a budovy vám poskytují dobytek (skot nebo prasata).

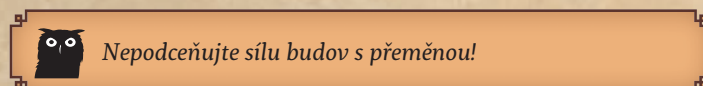
Pravidla pro umístění dobytka:

- **Pastvina** pojme až 3 kusy stejného typu dobytka, tj. až 3 kusy skotu nebo 3 prasata.
- **Stáj** pojme až 2 kusy skotu, ale žádná prasata.
- **Destička lesa** pojme až 1 prase, ale žádný skot.



Začínáte hru s 1 stájí na vašem hlavním statku. Další stáje můžete získat postupem sklářské hutě. Kdykoli se vaše sklářská huť přesune, stáj pod ní se uvolní.

- Dobytek na vašich pozemcích můžete kdykoli přesunout nebo vrátit do zásoby.
- Pokud nemůžete dobytek umístit nebo pro něj již nemáte místo, nezískáte jej (nebo jej musíte vrátit do zásoby, pokud jej již vlastníte).



OKAMŽITÉ AKCE

Okamžité akce můžete provést kdykoli ve svém tahu, ale dokonce i během tahu jiného hráče. **Nesmíte** ale přerušit probíhající akci k provedení okamžité akce.

Další výjimka je tato: Při návštěvě řemeslníků nemůžete okamžité akce provádět v **průběhu** návštěvy řemeslníka. Můžete je však provést mezi návštěvou prvního a druhého řemeslníka. Okamžité akce můžete provést kolikrát chcete.

Okamžité akce můžete využít k vytvoření místa pro něco, co právě získáváte.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Konec hry je spuštěn na konci vašeho tahu, pokud alespoň 1 ukazatel proviantu na vašem kuchařském kole dosáhne nebo překročí tento symbol . Musíte nahlas oznámit, že konec hry byl spuštěn. Každý hráč (včetně vás) odehraje ještě jeden poslední tah.

Pak následuje závěrečné bodování. Otočte na opačnou stranu středně velkou desku budov a umístěte své figurky na pole 0 stupnice bodování. Body sčítejte na stupnici bodování.

Body získáte za tyto kategorie:

- 1 bod za každé **sklo**
- X bodů podle pozice vašeho **kuchařského kola** (bodujete hodnotu, na kterou ukazuje velká ručička ciferníku)
- 2 body za každý **malý statek**
- 1 bod za každé zvíře na **pastvině** (zvířata mimo pastvinu nepřinášejí žádné body)
- X bodů za vaše **budovy** (hodnota je uvedena ve hvězdě)
- X bodů za budovy s efektem bodování na konci hry (viz s. 9)

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává hru. V případě shody vyhrává hráč, který spustil konec hry. Pokud nikdo z hráčů ve shodě konec hry nespustil, vyhrává z nich hráč, který by byl na tahu dříve, pokud by proběhlo další kolo.

Okamžité akce jsou:

- Využití **schopnosti přeměny** na vašich modrých budovách.
- **Odstranění destiček krajiny** (louky, rybníky, pastviny) z vašich pozemků. Touto akcí můžete vytvořit potřebné místo. **Nelze takto odstranit lesy** ani budovy.



- (1) Získáte 2 body za 2 skla.
- (2) Získáte 7 bodů za pozici, na kterou ukazuje velká ručička vašeho kuchařského kola.
- (3) Získáte 2 body za malé statky.
- (4) Máte 3 kusy skotu na pastvině. Ty vám dohromady přinesou 3 body. Skot ve stájích vám body nepřinášejí.
- (5) Získáte celkem 16 bodů za budovy.
- (6) Velká budova udírna vám přináší dalších 6 bodů, protože máte 6 rybníků.

Váš celkový počet bodů je: $2 + 7 + 2 + 3 + 16 + 6 = 36$ bodů.



Hra 2 hráčů

PŘÍPRAVA

Před začátkem hry vezměte figurku nevyužitě barvy. Začínající hráč si vybere vesnici, do které umístí neutrální figurku. Druhý hráč poté vybere konkrétní pole v této vesnici.

ZAKÁZKY

Druhý hráč, který odhalí zakázku (když se jeho kuchařské kolo posune na destičku připomínky), odhalí 2 zakázky naráz. Přesto získá pouze 1 libovolný základní zdroj. Od této chvíle budou ve hře 3 zakázky. Po splnění zakázky odhalte novou zakázku jako obvykle.

Sólová hra

PŘÍPRAVA

Hru připravte obvyklým způsobem s následujícími rozdíly:

- Použijte stranu herní desky s kukačkami.
- Umístěte kukačky na první pole stupnice let.
- Vezměte všech 5 figurek.



PRŮBĚH HRY

Obecný průběh hry

Sólo hra probíhá po dobu 5 let (kol). V každém kole odehrajete 5 tahů, a to tak, že umístíte figurky jednu po druhé. Krok 1 (Utracení 1 zboží) a krok 3 (Akce) se řídí stejnými pravidly jako při hře více hráčů. Když umístíte všechny figurky, kolo končí. Posuňte kukačky o 1 pole dál po stupnici let a vezměte si zpět všechny figurky. Poté začněte nové kolo.

Pohyb

Namísto pohybu jednou figurkou po herní desce umísťujete 5 figurek na místní zakázky nebo na volná pole mezi 2 řemeslníky.

CESTOVNÍ NÁKLADY

Obvyklá pravidla pro cestovní náklady stále platí. Pokud umístíte figurku do stejné vesnice jako předchozí figurku, neplatíte žádný proviant. Pokud umístíte figurku do jiné vesnice, musíte zaplatit cestovní náklady v proviantu podle pozice předchozí figurky. Umístění první figurky v každém kole nevyžaduje žádný proviant.

NÁKLADY ZA FIGURKY VE VESNICI

Pokud umístíte figurku do vesnice, kde se již nacházejí jiné figurky, musíte utratit 1 základní zdroj za každou figurku, která tam již je.

Důležitá výjimka: Když umístíte bílou figurku, neplatíte žádné zdroje za figurky, které se již ve vesnici nacházejí.

Obchodní cestující

Při návštěvě řemeslníka obchodní cestující získáte 2 základní zdroje jako obvykle. Základní zdroj, který by jinak obdrželi ostatní hráči, se neuděluje.

PRŮBĚH HRY

1. Utracení 1 zboží

Po utracení 1 zboží za výměnu obchodního cestujícího musíte přesunout neutrální figurku na volné pole v libovolné vesnici. Tato vesnice smí být stejná jako ta dosavadní, ale figurka nesmí zůstat na stejném poli.

2. Pohyb

Pole s neutrální figurkou se počítá jako obsazené. Pokud se přesunete do vesnice s neutrální figurkou, musíte utratit 1 libovolný základní zdroj.

Zakázky

Když vaše kuchařské kolo podruhé produkuje, odhalte 3 zakázky místo jedné. Získáte pouze 1 libovolný základní zdroj, stejně jako ve hře více hráčů.

Změna řemeslníků na začátku 4. kola

Před začátkem 4. kola odeberte všechny řemeslníky z herní desky. Umístěte je znovu na odpovídající místa přesně podle bodu 4 v přípravě hry na straně 3. Poté pokračujte v kole jako obvykle.

Žebrání

Pokud potřebujete jít žebrot, přeskočte 1 tah tím, že umístíte figurku vedle herní desky (neumístíte ji na desku). Pak získáte 1 proviant.

Bodování

V sólové hře se snažte překonat svůj osobní rekord. Pro lepší představu o tom, jak si vedete, zde můžete vidět tituly odpovídající různým výsledkům:

20 bodů: Nosič vody	50 bodů: Mistr stavitel
30 bodů: Malý statkář	60 bodů: Mistr sklář
40 bodů: Velkostatkář	70 bodů: Vévoda

V předchozím tahu jste umístili červenou figurku, takže vaše cestovní náklady se počítají od pozice červené figurky. Rozhodnete se umístit figurku do sousední vesnice, což vás stojí 1 proviant. Protože se v této vesnici již nachází modrá figurka a vy umísťujete černou figurku, musíte zaplatit 1 zdroj. Kdybyste místo toho umístili bílou figurku, zdroj byste platit nemuseli.



Dodatek

ZAKÁZKY

NÁZEV	LOKACE	EFEKT
Cihlář		Utrať 7 dřev a získej 5 cihel, 4 písky, 4 vody a 1 sklo.
Kuchař		Utrať 5 mas a získej 5 dřev, 5 písků, 5 kaší, 4 dřevěná uhlí a 3 provianty.
Sklář		Utrať 7 dřevěných uhlí a získej 4 cihly, 4 dřeva, 1 sklo, 1 skot a 1 prase.
Statkář		Odstraň 3 pole ze svých pozemků a získej 2 pastviny, 2 prasata a 2 skoty. Ihned umístí pastviny na volné pole na svých pozemcích.
Dřevorubec		Odstraň 3 destičky lesa ze svých pozemků a získej 5 dřeva, 4 masa a 1 skot.

NÁZEV	LOKACE	EFEKT
Kapitán		Utrať 5 vod a získej 1 proviant a postav 1 malou budovu zdarma.
Hrabě		Utrať 5 písků a získej 5 kaší, 2 skla a 3 kroky postupu sklářské hutě.
Feudál		Zaplat 2 provianty a získej 2 kroky postupu sklářské hutě, 1 les, 2 louky, 1 rybník a 1 pastvinu. Umístí je na volná pole na svých pozemcích.
Město Freiburg		Utrať 7 cihel a získej 3 dřevěná uhlí, 3 masa, 3 vody, 1 sklo a 2 louky. Ihned louky umístí na volná pole na svých pozemcích.
Poustevník		Utrať 7 kaší a získej 1 sklo, 3 prasata, 1 rybník, 1 pastvinu a 1 les. Umístí je na volná pole na svých pozemcích.
Jarmark		Utrať 5 kusů dobytka jakéhokoli druhu a získej 3 od každého základního zdroje.

MALÉ BUDOVY

 = Přeměna kdykoliv
  = Okamžitá jednorázová odměna
  = Trvalý efekt
  = Body na konci hry

Č.	NÁZEV	NÁKLADY	TYP	EFEKT	VB
01A	Hlinišťe	1 dřevo, 3 vody		Utrať 2 vody a získej 3 cihly.	1
01B	Jíloviště	1 dřevo, 4 vody		Ihned získej 1 cihlu za každý rybník na svých pozemcích.	2
02A	Nájemní dům	1 sklo, 3 cihly		Utrať 2 masa a získej 2 cihly a 2 dřeva.	3
02B	Náměstí nádeníků	1 sklo, 2 cihly, 2 dřeva		Utrať 1 kaši a získej 1 cihlu.	3
03A	Pec	2 skla, 2 cihly		Utrať 2 dřevěná uhlí a získej 3 cihly.	4
03B	Polodřevěný dům	2 skla, 1 cihla, 2 dřeva		Pokud máš po stavbě 5 dřev, okamžitě získej 7 cihel.	4
04A	Sklad dřeva	3 vody, 2 písky		Kdykoli přidáš malý statek a máš méně než 3 dřeva, posuň ukazatel dřeva na 3.	1
04B	Voroplavec	4 kaše		Ihned získej 7 dřev.	0
05A	Volská stáj	1 sklo, 1 cihla, 2 dřeva		Odstraň 1 destičku lesa ze svých pozemků a získej 1 2 3 4 dřeva pokud máš 1 2 4 7 ks skotu na svých pozemcích.	1
05B	Řezbářská dílna	1 sklo, 2 cihly, 2 dřeva		Utrať 1 kaši a získej 1 dřevo.	3
06A	Pila	2 skla, 2 cihly, 2 dřeva		Odstraň 1 destičku lesa ze svých pozemků a získej 3 dřeva.	2
06B	Mlýn	2 skla, 3 cihly, 2 dřeva		Odstraň 1 destičku lesa ze svých pozemků a získej 1 dřevo a 2 kaše.	3
07A	Glaswaldské jezero	4 cihly, 1 voda, 1 destička lesa		Kdykoli umístíš malý statek, získej 3 písky.	1
07B	Míchač malty	2 cihly, 1 maso, 1 kaše		Ihned získej 2 vody a 3 písky.	1
08A	Dům na Hotzenwaldu	1 sklo, 2 cihly, 2 dřeva		Ihned získej 3 písky a 1 skot.	2
08B	Hospoda	1 sklo, 1 cihla, 2 dřeva		Utrať 1 vodu a 1 kaši a získej 2 písky.	3

Č.	NÁZEV	NÁKLADY	TYP	EFEKT	VB
09A	Třídírna písku	2 skla, 2 cihly, 1 dřevo		Utrat' 1 maso a získej 2 písky.	5
09B	Hodinář	2 skla, 1 cihla, 2 dřeva		Ukazatel každého základního zdroje, kterého máš 0, posuň na 1. Ihned proved' další tah. Při sólové hře proved' další tah právě umístěnou figurkou. Místo umístění ji rovnou přesuň a zaplať cestovní náklady z výchozí vesnice. Pokud je to nutné, zaplať zdroje za figurky ve vesnici (neplatí pro bílou figurku).	3
10A	Pastýřská chýše u lesa	1 cihla, 3 dřeva		Kdykoli navštívíš pastýře  , získej 1 dřevěné uhlí.	1
10B	Obchodník s uhlím	5 cihel, 2 dřeva		Ihned získej 4 dřevěná uhlí na každém kole zdroji.	1
11A	Potašník	1 sklo, 4 dřeva		Ihned odstraň ukazatel uhlí ze svého sklářského kola. Vrať ho do krabice.	2
11B	Tavič	1 sklo, 1 cihla, 2 masa		Ihned získej 6 dřevěných uhlí. Můžeš okamžitě přeměnit přesně 1 maso na 3 dřevěná uhlí.	3
12A	Kopa uhlí	2 skla, 1 cihla, 1 dřevo		Utrat' 1 dřevo a 1 maso a získej 3 dřevěná uhlí.	5
12B	Skladiště	2 skla, 5 cihel		Ihned získej 3 dřeva, 3 dřevěná uhlí, 2 masa a 1 písek.	3
13A	Studna	3 cihly, 3 dřeva, 1 voda		Utrat' 1 kaši a získej 1 vodu.	1
13B	Nádrž	4 cihly		Kdykoli se přesuneš a nově vstoupíš do vesnice s kuchařem  , získej 2 vody. Vodu nezískáš, pokud se pohybuješ v rámci jedné vesnice.	1
14A	Vodárenská věž	1 sklo, 3 cihly		Ihned získej 1 vodu za každé prázdné pole na svých pozemcích.	2
14B	Chata u jezera	1 sklo, 4 dřeva		Kdykoli odstraníš destičku lesa (jakýmkoli způsobem), získej 1 vodu.	3
15A	Bednář	2 skla, 2 cihly, 1 dřevo		Utrat' 2 dřeva a získej 3 vody.	4
15B	Lázně	2 skla, 2 cihly		Kdykoli přesuneš obchodního cestujícího  , (utracením 1 zboží), získej 1 vodu.	4
16A	Šrotovník	5 dřev		Odstraň 1 louku ze svých pozemků a získej 3 kaše.	1
16B	Spižírna	5 dřev		Ihned získej 1 vodu, 1 maso a 3 kaše.	1
17A	Tržiště	1 sklo, 2 dřeva, 1 uhlí		Ihned získej 1 maso, 1 kaši a 1 prase.	2
17B	Potravinář	1 sklo, 1 cihla, 1 dřevo		Ihned utrat' 3 různé zdroje a získej 5 kaší.	3
18A	Panské sídlo	2 skla, 3 dřeva		Odstraň 1 rybník ze svých pozemků a získej 2 vody, NEBO odstraň 1 louku a získej 1 kaši.	4
18B	Malíř almar	2 skla, 1 cihla, 2 dřeva		Kdykoli získáš sklo (jakkoli), získej 1 kaši za každé právě získané sklo. Produkce skla je také zisk skla.	3
19A	Krčma	3 dřeva, 2 vody, 3 dřevěná uhlí		Ihned získej 3 masa a 4 kaše.	1
19B	Sklep s uzeninami	5 cihel, 1 dřevo		Kdykoli použiješ řezníka  , k získání masa, získej 1 maso navíc.	1
20A	Sádka pstruhů	1 sklo, 3 cihly, 2 dřeva		Odstraň 1 rybník ze svých pozemků a získej 1 vodu a 1 maso.	3
20B	Pivovar	1 sklo, 3 cihly, 2 dřeva		Ihned získej 2 vody, 2 masa a 2 kaše.	2
21A	Jatky	2 skla, 3 cihly		Můžeš okamžitě utratit 3 kusy dobytka (prasata a/nebo skot) a získej 6 mas.	4
21B	Rybárna	2 skla, 2 dřeva		Kdykoli použiješ zahradníka  , k získání 1 rybníku, smíš okamžitě proměnit 1 vodu na 2 masa.	4
22A	Napajedlo	2 cihly, 1 dřevo, 3 vody		Utrat' 2 vody a získej 1 prase NEBO utrat' 3 vody a získej 1 skot.	2
22B	Lesníková chatrč	1 cihla, 2 dřeva		Ihned získej 1 prase za každé 2 lesy na svých pozemcích.	1

Č.	NÁZEV	NÁKLADY	TYP	EFEKT	VB
23A	Koželužna	1 sklo, 1 cihla, 2 vody		Kdykoli utratíš prasata u řezníka  , umístí je na tuto budovu. Na konci hry získáš 2 body za každé prase na této budově (max. 5).	0
23B	Prasečí farma	1 sklo, 1 cihla		Kdykoli získáš louku od rolníka  , a máš alespoň 2 prasata na svých pozemcích, získáš 1 prase.	1
24A	Výkrmna	2 skla, 2 cihly, 1 dřevo		Ihned získáš 1 libovolný dobytek za každou louku na svých pozemcích.	3
24B	Chýše sběrače bukvic	2 skla, 1 dřevo	 	Ihned umístí 1 pastvinu na své pozemky. Každá destička lesa pojme 1 prase navíc.	4
25A	Dům na Schauinslandu	3 cihly, 2 dřeva		Pokud máš alespoň 2 pastviny, ihned získáš 3 kusy skotu.	0
25B	Koryto	1 cihla, 1 dřevo, 2 písky		Utrat 2 kaše a získáš 1 prase NEBO utrat 3 kaše a získáš 1 skot.	0
26A	Alpská chata	1 sklo, 3 dřeva		Ihned získáš 1 skot za každou volnou pastvinu na svých pozemcích.	2
26B	Kovář	1 sklo, 3 cihly, 1 dřevo		Utrat 3 dřevěná uhlí a získáš 1 skot.	4
27A	Chovná stodola	2 skla, 3 dřeva		Ihned získáš odpovídající dobytek za každou dvojici stejného dobytka (max. 4 dvojice).	3
27B	Farma skotu	2 skla, 1 cihla, 1 dřevo, 1 voda		Kdykoli získáš louku od rolníka  , a máš alespoň 2 kusy skotu, získáš 1 skot.	3
28A	Zavlažovací systém	2 cihly, 4 dřeva		Utrat 2 vody a umístí 1 pastvinu nebo 4 vody a umístí 1 rybník.	1
28B	Chata v divočině	3 cihly, 4 dřeva, 2 masa		Ihned umístí libovolné destičky krajiny na všechna sousední prázdná pole.	1
29A	Dům na mýtině	1 sklo, 4 dřeva, 1 destička lesa		Ihned umístí 2 louky, nebo 1 rybník, nebo 1 pastvinu na své pozemky.	3
29B	Výběh pro zvěř	1 sklo, 4 dřeva		Ihned umístí až 3 pastviny na tento statek.	1
30A	Dům pro čeledíny	2 skla, 3 cihly, 3 dřeva		Kdykoli přesuneš obchodního cestujícího  , získáš 1 kaši za každou louku (max. 4).	3
30B	Usedlost	2 skla, 2 cihly, 1 dřevo		Utrat 1 kaši, odstraní 1 louku a umístí 1 pastvinu.	3
31A	Sklářská pec	2 cihly, 1 dřevo		Utrat 2 masa a získáš 1 krok postupu sklářské hutě.	2
31B	Sklárna	4 cihly, 3 masa		Ihned získáš 3 kroky postupu sklářské hutě.	2
32A	Sklář	1 sklo, 3 cihly, 2 dřeva		Utrat 1 maso a 2 kaše a získáš 1 sklo.	3
32B	Kůlna	1 sklo, 3 dřeva, 1 dřevěné uhlí		Ihned získáš 3 skla.	0
33A	Pekárna	2 skla, 1 cihla, 1 dřevo		Utrat 1 vodu, odstraní 1 louku a získáš 2 provianty.	3
33B	Cechovní dům	2 skla, 2 dřeva, 2 masa		Pokud máš 1 sklo a 3 provianty, ihned získáš 3 kroky postupu sklářské hutě.	4
34A	Rytířské sídlo	4 cihly, 4 dřeva		Na konci hry ztratíš 1 bod za každé prázdné pole (max. 5 bodů).	6
34B	Palírna	3 cihly, 1 dřevo, 1 dřevěné uhlí		Kdykoli navštívíš rolníka  , jako prvního, můžeš utratit 2 vody k návštěvě 2. libovolného řemeslníka.	2
35A	Pevnost	1 sklo, X cihel, 1 dřevo		Od této chvíle neplatí žádné zdroje ostatním hráčům při vstupu do vesnice s jejich figurkami. (X = počet ostatních hráčů)	3
35B	Poustečna	1 sklo, 1 cihla, 1 dřevo		Když stavíš tuto budovu, nesmíš mít na daném statku žádné jiné budovy. Další budovy můžeš stavět později.	4
36A	Vesnický kostel	2 skla, 3 cihly, 2 dřeva		Na konci hry získáš 1 bod za každé prázdné pole na tomto statku, které vodorovně nebo svisle sousedí s touto budovou.	4
36B	Panský dům	2 skla, 1 cihla, 1 dřevo		Na konci hry získáš 2 body za každou sadu 1 pole, 1 rybníka a 1 pastviny na svých pozemcích (maximálně 10 bodů).	1

VELKÉ BUDOVY

NÁZEV	NÁKLADY	EFFEKT	VB
Chovná farma	3 skla, 2 cihly, 4 dřeva	Na konci hry získej 2 body za každou pastvinu s alespoň 2 kusy dobytka, která vodorovně nebo svisle sousedí s touto budovou.	5
Farmářova rezidence	3 skla, 4 cihly, 4 dřeva, 1 destička lesa	K postavení této budovy musíš mít na svých pozemcích alespoň 4 louky. Utrať 4 kaše za umístění louky na své pozemky. Na konci hry získej 1 bod za každou louku na svých pozemcích.	5
Farmářský obchod	3 skla, 3 cihly, 3 dřeva, 5 kaší	Na konci hry získej 2 body za každé maso.	5
Hradní hotel	3 skla, 3 cihly, 1 dřevo	Po postavení této budovy již nemůžeš přidávat malé statky. Pokud tvůj ukazatel postupu sklářské hutě dosáhne horního pole, nic se nestane a jakékoliv další kroky jsou ztraceny. Utrať 1 krok postupu sklářské hutě a získej 1 maso. Nelze provést, pokud je ukazatel na spodním poli. Na konci hry získej 1 bod za každý malý statek.	5
Hostinec	3 skla, 1 cihla, 2 dřeva, 1 maso	Utrať 2 vody a získej 1 kaši. Na konci hry získej 1 bod za každou kaši.	5
Lovecká chata	3 skla, 3 cihly, 3 dřeva, 3 destičky lesa	–	10
Nádrž	3 skla, 6 cihel	Na konci hry získej 1 bod za každou vodu.	6
Nemocnice	3 skla, 2 cihly, 2 dřeva, 2 vody, 3 kaše	–	10
Skladiště písku	3 skla, 2 cihly, 2 dřeva, 1 písek	Utrať 2 kaše a získej 1 písek. Na konci hry získej 1 bod za každý písek.	5
Sklad dřevěného uhlí	3 skla, 2 cihly, 2 dřeva, 3 dřevěná uhlí	Utrať 2 dřeva a získej 1 dřevěné uhlí. Na konci hry získej 1 bod za každá 2 dřevěná uhlí.	7
Sklad stavebního materiálu	3 skla, 3 cihly, 3 dřeva	Na konci hry získej 2 body za každou sousedící budovu na tomto statku.	5
Termální lázně	3 skla, 3 dřeva, 3 dřevěná uhlí, 2 rybníky	–	10
Udírna	3 skla, 2 cihly, 3 dřeva, 1 pole	K postavení této budovy musíš mít na svých pozemcích alespoň 3 rybníky. Na konci hry získej 1 bod za každý rybník na svých pozemcích.	5
Železářství	3 skla, 3 cihly, 3 dřeva	Na konci hry získej 1 bod za každou sadu 1 cihly a 1 dřeva. Příklad: Pokud máš 2 cihly a 3 dřeva, získáš 2 body.	7

ŘEMESLNÍCI



rub



Cihlář

Utrať 1 dřevěné uhlí a získej 4 cihly.



Stavitel

Smíš postavit 1 budovu (viz s. 8).



Tesař

Smíš postavit 1 budovu (viz s. 8), NEBO získej 1 krok postupu sklářské hutě (viz s. 8).



Pecář

Utrať 3 cihly a získej 2 kroky postupu sklářské hutě (viz s. 8).



Truhlář

Odstraň 1 destičku lesa ze svých pozemků. Získáš 1 dřevo a můžeš postavit 1 budovu (viz s. 8). Smíš utratit získané dřevo v rámci nákladů za stavbu. Nesmíš pouze získat dřevo, NEBO pouze stavět.



rub



Řezník

Utrať 1 prase a získej 2 masa, NEBO utrať 1 skot a získej 3 masa.



Chovatel skotu

Získej 1 skot.



Pastýř

Získej 1 kaši za každý skot na svých pozemcích, NEBO získej 1 dřevo za každé prase na destičce lesa na svých pozemcích.



Statkář

Utrať 1 vodu a 1 kaši a získej 1 prase a 1 skot, NEBO utrať 1 vodu a 1 cihlu a získej 1 prase a 1 skot.



Chovatel prasat

Získej 1 prase.



rub



Kuchař

Získej 1 kaši za každou louku na svých pozemcích NEBO získej 1 | 2 | 3 masa za 2 | 4 | 6 rybníků na svých pozemcích.



Rolník

Utrať 1 dřevo a získej 1 pastvinu, NEBO získej 1 louku. Umístí pastvinu nebo louku na volné pole na svých pozemcích.



Zahradník

Utrať 1 cihlu a získej 1 rybník (umístí ho na volné pole na svých pozemcích), NEBO získej 1 vodu za každý rybník na svých pozemcích.



Sklář

Získej 1 písek za každý rybník na svých pozemcích.



Obchodní cestující

Vyber si základní zdroj. Získáš 2 kusy tohoto zdroje a všichni ostatní hráči získají 1 kus tohoto zdroje. Musíš to nahlas oznámit. Ostatní se mohou rozhodnout zdroj nezískat.



rub



Palič dřevěného uhlí

Utrať 1 dřevo a získej 4 dřevěná uhlí.



Dřevorubec

Odstraň 1 destičku lesa ze svých pozemků a získej 4 dřeva.

Twůrci

Autoři hry: Uwe Rosenberg & Tido Lorenz

Ilustrace: Lukas Siegmon

Grafická úprava: Lukas Siegmon, Christof Tisch

Vývoj a redakce: Frank Heeren & Inga Keutmann

Překlad, jazyková úprava a anglická sazba:

Board Game Circus (Richi Anna Haarhoff,

Harriet Cooper, Agnieszka Kopera)

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Michal Hubáček



Verze 1.2



RADY PRO ZAČÁTEK

- Na začátku si vyber 1 nebo 2 budovy, které ti přinesou trvalé výhody (např. přeměnu). Pokud je můžeš kombinovat do navazující přeměny, tím lépe pro tebe. Využívej řemeslníky k získání zdrojů pro stavbu těchto budov.
- Získej rybníky, louky a/nebo dobytek. Posílíš tím efekt řemeslníků, jako je zahradník nebo pastýř.
- Velké budovy ti na konci hry přinesou hodně bodů. Jsou ale velmi nákladné, takže je nestavěj příliš brzy. Plánuj dopředu.
- Sleduj ostatní hráče – mohou ti překazit plány (například tím, že postaví velkou budovu dřív než ty).