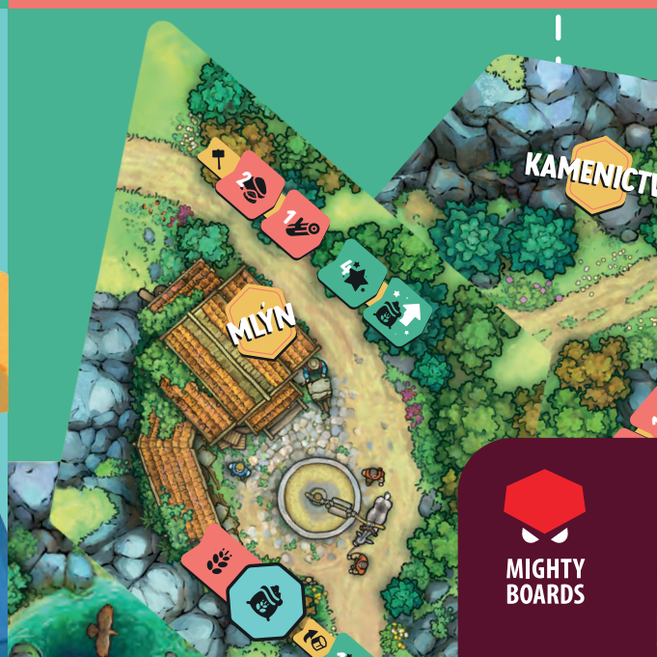
VESNIČKA

HRA O BUDOVÁNÍ OSADY

PRAVIDLA HRY



CÍL HRY

Vesnička je kompetitivní hra, v níž hráči budují vesnici, ve které postupně vyrůstá kostel.

Hra končí, jakmile hráči dokončí kostel a z kdysi malé osady se stane rušné město. Přestože všichni staví stejnou vesnici, vítězem hry se stává hráč, který při budování vesnice získá nejvíce bodů.

Hráči získávají body mnoha způsoby, například za dodávky do kostela, stavbu budov, prodej na trhu, stavbu cest, zpracování surovin, dosažení milníků, získávání ocenění a propojování sítě cest. To vše přispěje k tomu, že se na konci hry stanete největším dobrodincem!

KOMPONENTY HRÁČŮ

32 ŽETONŮ ZPRACOVANÝCH SUROVIN

8 kusů od každé barvy /
2 od každého typu na hráče

24 DISKŮ HRÁČŮ

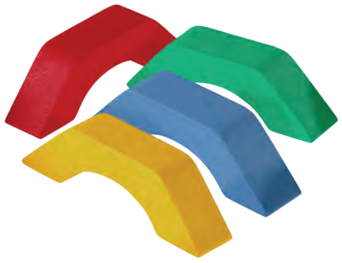
6 kusů od každé barvy

24 VLAJEK

6 kusů od každé barvy

16 VESNIČANŮ

4 kusy od každé barvy



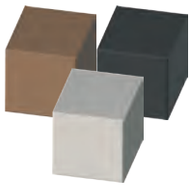
20 CEST

5 kusů od každé barvy

24 OSLŮ

6 kusů od každé barvy

SPOLEČNÉ KOMPONENTY



18 KOSTIČEK ZÁKLADNÍCH SUROVIN

6 od každé ze 3 surovin:
dřevo, kámen, obilí

1 ŽETON ZAČÍNAJÍCÍHO HRÁČE

30 ZLAŤÁKŮ

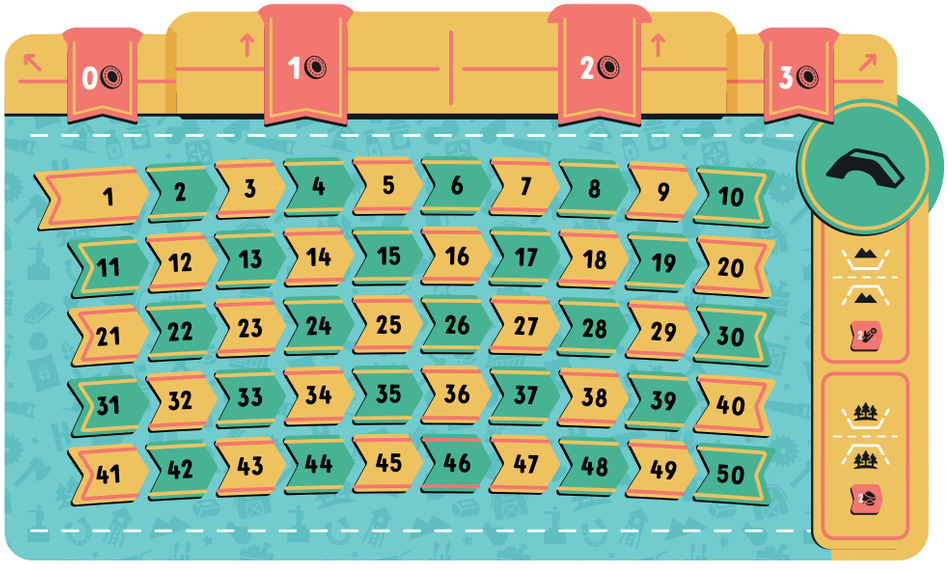
23 mincí hodnoty 1
7 mincí hodnoty 5

6 ČÁSTÍ KOSTELA

9 DÍLKŮ MILNÍKŮ A OCENĚNÍ

12 DÍLKŮ PRODEJŮ NA TRŽIŠTI

32 DÍLKŮ BUDOV



1 BODOVACÍ DESKA

1 PLÁTĚNÝ PYTLÍK

PŘÍPRAVA HRY

Pro hru 1 hráče si přečtěte dvoulist nazvaný „Pravidla pro sólo hru".

1. Každý hráč si vezme všechny komponenty své barvy. Na obrázku je znázorněna příprava hry pro 2 hráče.
   - *8 zpracovaných surovin: 2 kusy od každé ze 4 surovin (prkna, mouka, mléko a cihly). Tyto žetony jsou na vrchní straně označeny zpracovanou verzí suroviny (černá) a na spodní straně verzí vysoké kvality (bílá).*
   - *5 cest*
   - *6 disků hráčů*
   - *6 vlajek*
   - *6 oslů*
   - *4 vesničané*

2. Doprostřed stolu umístěte dílek kostela. **Ve hře 3–4 hráčů** použijte stranu pro 3–4 hráče. Začněte s jednou částí kostela již položenou na dílku. **Ve hře 1–2 hráčů** použijte stranu pro 1–2 hráče. Začněte se dvěma částmi kostela, položenými na dílku kostela.

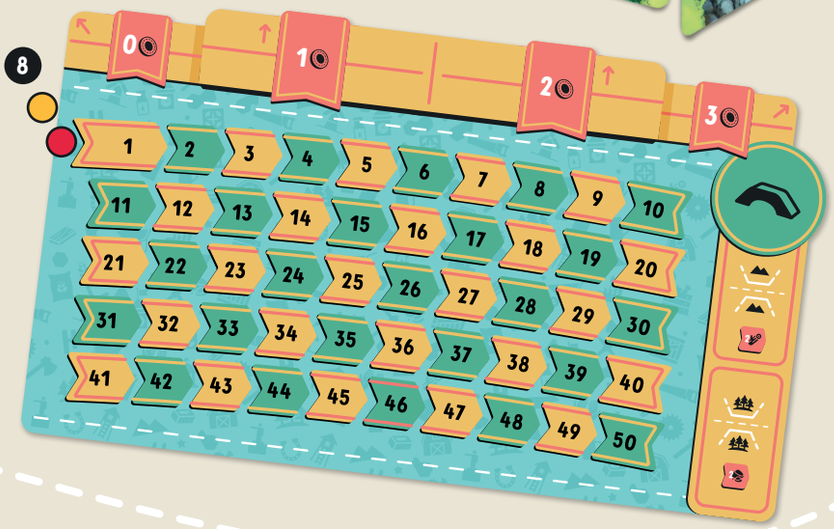
3. Každý hráč umístí na dílek kostela 1 vesničana a 1 osla své barvy.

4. Vedle kostela umístěte dílky tábor dřevorubců, kamenolom, statek, tržiště a rychta, označené na zadní staně symbolem stolu, tak, aby úsek s cestou každé z těchto budov sousedil s některým z úseků s cestou na dílku kostela. Pokud hrajete poprvé, postupujte podle obrázku vpravo. Při hře 2 hráčů použijte stranu tržiště pro 2 hráče. V opačném případě použijte stranu pro 3–4 hráče. Takto rozloženým dílkům říkáme „herní plán".

5. Umístěte 2 dřeva na tábor dřevorubců, 2 kameny na kamenolom a 2 pšenice na statek.

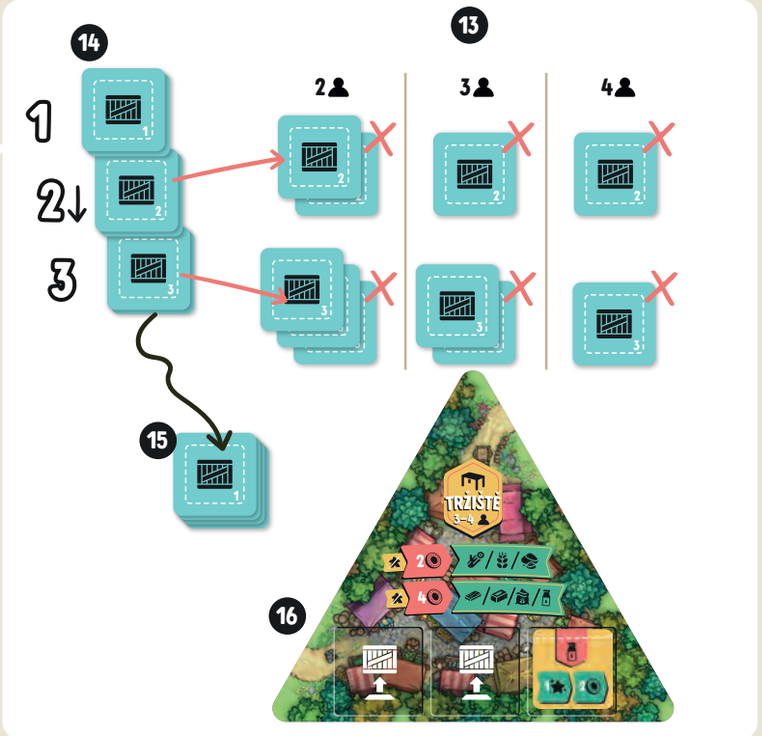
6. Do pytlíku dejte počáteční dílky budov. Poznáte je podle toho, že mají na zadní straně nad svým názvem symbol pytlíku.

9



8

12



7 Zbývající dílky budov rozdělte na čtyři hromádky po čtyřech dílcích podle typu, který je uveden nad názvem na zadní straně každého dílku – prkna, mléko, cihly a mouka. Prozatím je ponechte v přihrádkách v krabici se hrou, do hry vstoupí později.

8 Bodovací desku umístěte vedle herního plánu. Položte 1 disk každého hráče vedle políčka s číslem 1.

9 Z pytlíku vytáhněte 4 dílky budov. Položte po jednom dílku nad každé z políček 0, 1, 2 a 3 na vrchní části bodovací desky.

10 Náhodně určete začínajícího hráče a dejte mu žeton začínajícího hráče.

11 Každý hráč si vezme 3 zlaťáky.

- ***Při hře 4 hráčů*** *obdrží 3. a 4. hráč 1* zlaťák *navíc.*
- ***Při hře 2 nebo 3 hráčů*** *obdrží poslední hráč 1 zlaťák navíc.*

12 Rozložte dílky ocenění a milníků tak, aby je každý viděl.

13 Rozdělte dílky prodejů na tržišti na 3 hromádky podle jejich úrovně (označené číslem na jejich zadní straně) a každou zvlášť zamíchejte.

- *Při hře* ***4 hráčů*** *náhodně odstraňte jeden dílek 2. úrovně a jeden dílek 3. úrovně.*
- *Při hře* ***3 hráčů*** *náhodně odstraňte jeden dílek 2. úrovně a dva dílky 3. úrovně.*
- *Při hře* ***2 hráčů*** *náhodně odstraňte dva dílky 2. úrovně a tři dílky 3. úrovně.*

14 Umístěte zbývající dílky prodejů na tržišti lícem dolů na jednu hromádku, na kterou nejprve položte dílky 3. úrovně, na ně dílky 2. úrovně a nakonec dílky 1. úrovně.

15 Umístěte hromádku dílků prodejů poblíž tržiště, aby na ni každý viděl.

16 Odhalte 3 vrchní dílky prodejů a položte je lícem nahoru na 3 místa na tržišti v libovolném pořadí.

Jste připraveni začít budovat Vesničku.

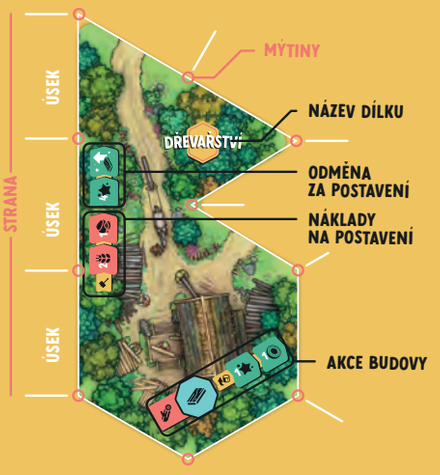
OBECNÉ POJMY

POPIS DÍLKŮ

Ve hře Vesnička budou hráči rozšiřovat vesnici pokládáním dílků na hrací plochu. Každý dílek představuje konkrétní budovu. Dílky v osobních zásobách hráčů a nad bodovací deskou představují **plány budov**. Jakmile hráč položí dílek na hrací plochu, stane se z něj **budova**.

ÚSEKY DÍLKŮ

Strany každého dílku se skládají z jednoho nebo více **stejně dlouhých úseků.** Úseky jsou vždy odděleny malou mýtinou. Úseky mohou být tří druhů: **cesty**, **lesy** a **hory**. Tyto úseky se používají při stavbě a přepravě ve vesnici.

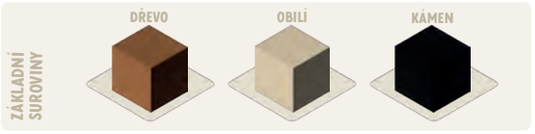


SOUSEDNÍ

Kdykoli hráč umístí dílek budovy, je tento považován za sousední vůči jinému dílku, pokud se **alespoň jeden celý úsek dílku dotýká jednoho celého úseku tohoto druhého dílku.** Úseky s horami a lesy na sebe mohou vzájemně navazovat libovolně, ale úseky s cestami mohou navazovat pouze na jiné úseky s cestou.

ZÁKLADNÍ, ZPRACOVANÉ A KVALITNÍ SUROVINY

- **Základní suroviny** jsou nejběžnějším typem surovin a může je používat kdokoli. **Základní suroviny nejsou omezeny**. Pokud vám dojdou kostičky, použijte vhodnou náhradu.



- **Zpracované suroviny** vznikají zpracováním základních surovin. Jsou vyrobeny konkrétním hráčem a mají shora a zespoda symbol označující druh a kvalitu suroviny. Pokud hráč vytvoří zpracovanou surovinu, použije černou stranu žetonu.

- **Kvalitní suroviny** jsou zpracované suroviny, které vyrábí hráč s příslušným oceněním. Například *Truhlář* vždy vyrábí kvalitní prkna místo běžných . Při výrobě kvalitních surovin použijte bílou stranu žetonu místo černé. Po jejich spotřebování získá hráč, který je vyrobil, dvojnásobek odměny uvedené na budově.

Počet kusů zpracovaných a kvalitních surovin je omezen.
Každý hráč má 2 žetony od každé zpracované suroviny a nemůže vyrobit další, pokud má oba své žetony již na herním plánu. Po spotřebování se žeton vrátí hráči, který jej vyrobil.

VLASTNICTVÍ

Veškeré dílky budov (plány) a zlaťáky v hráčově osobní zásobě patří konkrétnímu hráči, ale budovy a suroviny **na herním plánu** jsou ve vlastnictví všech hráčů. Každý hráč může libovolně použít všechny suroviny na dílcích budov – dokonce i ty, které mají barvu jiného hráče – a aktivovat všechny budovy ve vesnici. Pamětihodnosti (budovy se symbolem vlajky) přinášejí body pouze hráči, jehož žeton vlajky se na nich nachází. Kromě této výjimky je ve Vesničce vše sdílené.

ZLAŤÁKY

Zlaťáky jsou surovina, která se ve Vesničce používá k nákupu různých věcí, a na konci hry za ně hráči mohou získat pár bodů . Osobní zásoba zlaťáků každého hráče je viditelná pro všechny hráče. **Hráči mohou používat pouze vlastní zlaťáky .**

CESTY

Cesty ve vesnici slouží k označení míst, kam se mohou dostat **pracovníci** (*vesničané* nebo *osli*) a kam lze přepravovat suroviny. Hráči často budou stavět budovy, které nejsou ihned přístupné (na dílku není natištěná cesta spojující jej s jiným dílkem). Tyto dílky lze později propojit buď prostřednictvím cesty natištěné na jiném dílku budovy, nebo postavením cesty mezi dvěma dílky. Budovy nelze aktivovat, pokud k nim nemají pracovníci přístup, a na konci hry za ně obvykle nelze získat body. Počet cest každého hráče je omezený. Jakmile je hráč všechny postaví, další už postavit nesmí. Jakmile hráč postaví cestu, může ji používat libovolný hráč, ale na konci hry za ni získá body pouze hráč, který ji postavil.

VESNIČANÉ A OSLI

Ve Vesničce se vyskytují dva typy pracovníků:

- **Vesničané** provádějí akce ve vesnici. Mohou aktivovat budovy, aby provedli jejich akce, a mohou také stavět budovy a cesty. Vesničané se po vesnici pohybují rychle a mohou se dostat na jakýkoli dostupný dílek v jednom tahu, vede-li k němu cesta. Vesničané jsou představováni figurkami. Na začátku hry má každý hráč na herním plánu jednoho vesničana a během hry je může mít až čtyři.
- **Pro přepravu surovin k vesničanům se používají osli**. Osli se pohybují pomalu a každý z nich se může přesunout na sousední dílek propojený cestou pouze jedenkrát za tah. Na začátku má každý hráč na herním plánu jednoho osla a během hry jich může mít celkem až šest.

SPOTŘEBA A PŘEPRAVA SUROVIN

K provádění akcí vesničanů budou hráči muset spotřebovávat suroviny. Kdykoli hráč spotřebovává suroviny, musí se tyto nacházet na stejném dílku jako jeho vesničan, na sousedním dílku propojeném s cílovým dílkem cestou, nebo musí mít k dispozici osly, kteří suroviny dopraví z jejich aktuálního umístění na dílek, kde jeho vesničan provádí akci. Suroviny se přepravují a spotřebovávají jedna po druhé v libovolném pořadí.

PŘEPRAVA SUROVIN

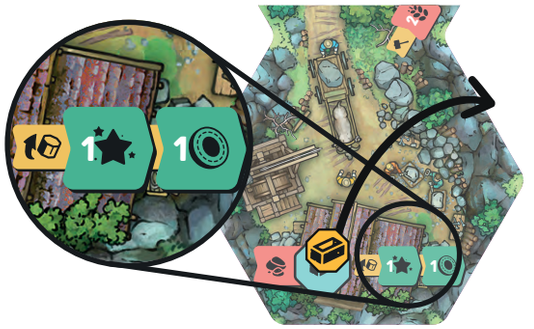
Dopravní systém vesnice je vždy schopen přemístit jakoukoli surovinu o **jeden dílek** z jejího umístění na sousední dílek **propojený cestou.** K přepravě surovin na větší vzdálenost budou hráči potřebovat pomoc oslů**.** Přesune-li se surovina na dílek, na němž se nachází některý z hráčových oslů, pomůže osel s přepravou suroviny a přesune ji ještě jednou na sousední dílek propojený cestou (**sám se ovšem nepřesouvá**). Pokud se na tomto dílku nachází další hráčův osel, může hráč surovinu znovu přesunout. Takto je možné pokračovat, dokud se surovina nezastaví na dílku, na němž se akce provádí.

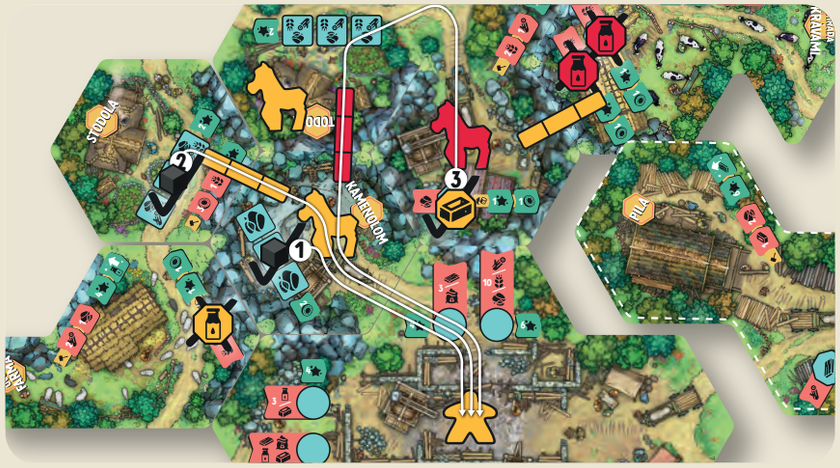
Pokud hráč nemůže přepravit **všechny** požadované suroviny na dílek, kde se akce provádí, nesmí akci provést. **Hráč nemůže přepravovat žádné suroviny, které okamžitě nespotřebuje.**

SPOTŘEBA SUROVIN

Téměř všechny akce prováděné vesničany vyžadují spotřebu surovin. Kdykoli hráč surovinu po přepravě spotřebuje, odstraní ji z herního plánu. Základní suroviny se vracejí do společné zásoby, zatímco zpracované a kvalitní suroviny se vracejí hráči, který je vyrobil.

- Jakmile je spotřebována **zpracovaná surovina**, hráč, který ji vyrobil, okamžitě získá odměnu uvedenou na budově. Pokud hráč spotřebuje svoji vlastní zpracovanou surovinu, přinese odměnu sám sobě. Zlaťáky získané v rámci odměny může hráč v rámci téže akce použít na nákup na tržišti.
- Jakmile je spotřebována **surovina vysoké kvality**, hráč, který ji vyrobil, okamžitě získá **dvojnásobek** odměny uvedené na budově.
- Při spotřebování **základní suroviny** nedostává nikdo žádnou odměnu.





*Příklad: Žlutý hráč chce vedle kostela postavit pilu. **(1)** Kámen z kamenolomu lze přepravit, protože přímo sousedí s jeho vesničanem. **(2)** Kámen ze stodoly lze přepravit, protože jeho přesunutím do kamenolomu se dostane na žlutého osla, což žlutému hráči umožní přesunout jej dále, tedy do kostela. **(3)** Cihlu z kamenictví lze také doručit, protože ji lze přesunout nejprve na osla ve stodole a poté na osla v kamenolomu (nezapomeňte, že můžete používat i cesty postavené jinými hráči). Žlutý hráč tak pilu může postavit!*

Kdyby chtěl žlutý vesničan dodat 3 mléka / cihly do kostela, nemohl by to udělat. Mléko na ovčí farmě nelze přesunout do kostela, protože v sousední stodole není osel (a jinudy cesta nevede). Mléko na ohradě s kravami nelze přesunout do kostela, protože v kamenictví je pouze osel, který patří jinému hráči (nezapomeňte, že hráči mohou používat pouze své vlastní pracovníky).

MILNÍKY A OCENĚNÍ

Ve hře Vesnička jsou dva typy cílů, které hráči mohou získat:

- **Milníky** jsou hráčům udělovány v průběhu hry za to, že něčeho dosáhnou jako první. Přinášejí hráčům body nebo jim propůjčují schopnost, kterou mohou během hry používat.
- **Na konci hry se udělují ocenění** pro nejlepší hráče v určitých kategoriích.

Kdykoli hráč získá milník, vezme si odpovídající dílek a položí jej před sebe. Body z milníků si započte až na konci hry. Pokud však milník poskytuje hráči nějakou schopnost, získá ji okamžitě. Ocenění budou rozdána během závěrečného bodování.

PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry Vesnička se skládá z různého počtu kol. Každý hráč, počínaje začínajícím hráčem, provede v každém kole jeden tah. Hráči pokračují v tazích, dokud není dostavěn kostel, čímž se spustí konec hry. Jakmile některý hráč dostaví kostel, hráči dohrají aktuální kolo tak, aby všichni provedli stejný počet tahů. Poté nastává závěrečné bodování.

PRŮBĚH TAHU

Během svého tahu mohou hráči provádět tyto akce v **libovolném pořadí:**

- **Přesun oslů: Jednou za tah** může hráč přesunout **každého** svého dostupného osla až o 1 dílek.
- **Akce vesničanů:** Hráč může provést akci s **každým** ze svých dostupných vesničanů.

PŘESUN OSLŮ

Každého ze svých oslů může hráč jednou přesunout na libovolný sousední dílek spojený cestou. **Akci *Přesun oslů* může hráč provést pouze jednou za tah.**

AKCE VESNIČANŮ

Každý vesničan může provést jednu akci za tah.

Vesničan může provést kteroukoli z následujících akcí:

1 **Aktivovat budovu** na herním plánu.
2 **Postavit budovu** vedle stávající budovy.
3 **Postavit cestu** mezi dvěma dílky budov.

Kdykoli hráč provede akci vesničana, **přesune jej** na dílek budovy, na němž akci provádí. Vesničan se může přesunout na libovolnou budovu, pokud k ní vede souvislá cesta. Pokud k budově nevede cesta, žádný pracovník se do ní nemůže přesunout.

Hráč položí vesničana na bok, čímž naznačí, že vesničan v tomto tahu svou akci již provedl.

Většina akcí vyžaduje, aby hráči byli schopni dodat suroviny na dílek budovy, kde se akce provádí, nebo aby měli v zásobě zlaťáky. Pokud hráč nemůže dodat všechny potřebné suroviny nebo nemá k dispozici zlaťáky, **nemůže akci provést.**

AKCE VESNIČANŮ

1. AKTIVACE BUDOVY

Chce-li hráč aktivovat budovu, musí umístit svého vesničana na dílek budovy, kterou chce aktivovat. Každá budova poskytuje jinou akci. Počáteční budovy jsou podrobně popsány zde a další jsou podrobně popsány v Přehledu budov na konci těchto pravidel.

A. VÝROBNÍ BUDOVY

V těchto budovách se vyrábějí základní suroviny uvedené v modrých čtvercových polích.

POUŽITÍ VÝROBNÍ BUDOVY

- Hráč zkontroluje, zda jsou na dílku volná místa na suroviny. Pokud jsou všechna místa obsazena, nelze tuto akci provést.
- Hráč zaplní všechna volná místa na suroviny na dílku tak, že vezme odpovídající suroviny ze zásoby a položí jednu na každé volné místo.
- Odměnu uvedenou na dílku získá hráč jen jedenkrát bez ohledu na to, kolik míst zaplnil.

B. ZPRACOVATELSKÉ BUDOVY

Zpracování slouží k přeměně základních surovin na zpracované suroviny uvedené v modrých osmiúhelníkových místech na dílku budovy. Kdykoli hráč postaví první zpracovatelskou budovu každé ze čtyř surovin (mouka, mléko, cihly, prkna), získá odpovídající milník a přidá do pytlíku celou hromádku dílků odpovídajícího typu a zamíchá ji.

POUŽITÍ ZPRACOVATELSKÉ BUDOVY

1 Hráč zkontroluje, zda jsou na dílku volná místa na suroviny. Pokud jsou všechna místa obsazena, nelze tuto akci provést.
2 Hráč musí dopravit požadované suroviny do budovy a spotřebovat je. Pokud požadované suroviny nelze na dílek dopravit, nelze tuto akci provést. Pokud je na zpracovatelské budově více než jedno místo na suroviny, může hráč v jedné akci naplnit buď jen jedno místo, nebo i více.
3 Hráč vezme odpovídající zpracovanou surovinu ze své zásoby a položí ji černou stranou nahoru na dílek. Pokud nemá v zásobě žeton zpracované suroviny, nemůže tuto akci provést.
4 Pokud hráč dosáhl odpovídajícího milníku pro výrobu kvalitních surovin, umisťuje žeton zpracované suroviny otočený bílou stranou nahoru.
5 Tuto surovinu může nyní libovolný hráč použít k provedení dalších akcí. Zpracování surovin nepřináší žádnou okamžitou odměnu. Odměnu získá hráč, který surovinu zpracoval, až v okamžiku, **kdy je surovina spotřebována**.

C. RYCHTA

Umístění vesničana na rychtu umožňuje hráči provést **obě akce** dostupné na tomto dílku – nejprve nákup plánu budovy a poté najímání nových pracovníků.

NÁKUP PLÁNU BUDOVY

1 Pokud již hráč má v osobní zásobě 3 plány budov, nemůže tuto akci provést.
2 Hráč si vybere jeden ze čtyř plánů vyložených nad bodovací deskou. Dílek plánu nejvíce vlevo je zdarma. Pokud si hráč vybere druhý dílek, položí na první dílek jeden zlaťák. Pokud si vybere třetí dílek, položí po jednom zlaťáku na první a druhý dílek atd.
3 Hráč si přidá vybraný plán a zlaťáky z něj do své osobní zásoby. Odteď vlastní plán této budovy.
4 Hráč posune zbývající dílky nad bodovací deskou doleva.
5 Hráč vytáhne z pytlíku nový dílek a umístí jej na místo nejvíce vpravo tak, aby byly k dispozici opět čtyři dílky. Pokud jsou někdy v nabídce méně než čtyři dílky, okamžitě ji doplňte.

A/NEBO NAJÍMÁNÍ PRACOVNÍKŮ

1 V rámci jedné akce může hráč najmout tolik pracovníků, kolik si jich může dovolit.
   - První vesničan, kterého si hráč najme (mimo počátečního vesničana, kterého má k dispozici od začátku hry), stojí 5 zlaťáků, druhý 7 zlaťáků a třetí stojí 9 zlaťáků. Hráč nesmí mít na herním plánu více než 4 vesničany.
   - Každý osel stojí 3 zlaťáky. Hráč nesmí mít na herním plánu více než 6 oslů.
2 Po zaplacení jejich ceny si hráč vezme všechny najaté pracovníky ze své osobní zásoby. Nově najaté vesničany umístí na kostel *položené na bok* – může je použít až v příštím tahu. Nově najaté osly postaví na libovolný dílek budovy, který je s kostelem propojený cestou. Osly může ihned používat.

Příklad: **(1)** *Hráč aktivuje rychtu s úmyslem koupit si plán budovy. Ve své zásobě má 10 zlaťáků. Chce si koupit druhý dílek, takže* **(2)** *nejprve položí 1 zlaťák na dílek úplně vlevo* **(3)** *a pak si vezme druhý dílek, na němž leží 2 zlaťáky. Nyní má 11 zlaťáků.* **(4)** *Hráč posune dílky doleva a vytáhne z pytlíku nový dílek.* **(5)** *Tento nový dílek položí na místo se třemi zlaťáky. Nyní se rozhodne najmout pracovníky: jednoho osla a jednoho vesničana. Protože už má na herním plánu 2 vesničany, stojí vesničan 7 zlaťáků a osel 3 zlaťáky. Zaplatí tedy celkem 10 zlaťáků,* **(6)** *nového vesničana položí na kostel* **(7)** *a osla na statek, který je s kostelem propojen cestou.*

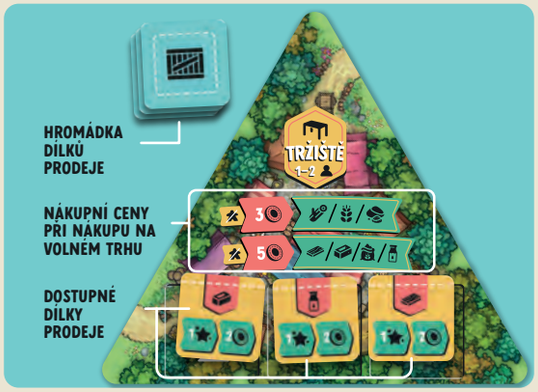
D. TRŽIŠTĚ

Tržiště je jednou z nejdůležitějších budov, protože umožňuje nákup i prodej surovin. Na tržišti mohou hráči provést dvě věci: prodej na tržišti a nákup na volném trhu.

PRODEJ NA TRŽIŠTI

1 Hráč si vybere dílek prodeje, který chce splnit.
2 Hráč musí přepravit všechny potřebné suroviny na dílek tržiště.
3 Hráč spotřebuje všechny požadované suroviny a hráči, jejichž suroviny byly spotřebovány, okamžitě získají odměnu za zpracované a kvalitní suroviny.
4 Hráč vezme vybraný dílek prodeje a položí jej před sebe. Odměny za dílky prodeje (body a/nebo zlaťáky) získá okamžitě.
5 Pokud jsou ještě na hromádce dílky prodeje, doplní hráč nabídku dílků prodeje na tržišti tak, aby byly vždy k dispozici tři. Pokud již nejsou k dispozici žádné dílky prodejů, místa zůstanou prázdná.

Při prodeji na tržišti nesmí hráč použít nákup na volném trhu (viz níže).



NÁKUP NA VOLNÉM TRHU

Kdykoli hráčův pracovník potřebuje spotřebovat materiál, může hráč použít nákup na volném trhu, a získat tak potřebné suroviny.

1 **Nákup na volném trhu není akce** a nevyžaduje umístění vesničana na tržiště. Ceny za suroviny jsou uvedené na dílku tržiště. Na tržišti si hráči mohou nakoupit tolik surovin, kolik si mohou dovolit.
2 Aby hráč mohl použít zakoupené suroviny, **musí být schopen je dopravit z tržiště k vesničanovi, který provádí aktuální akci** (buď tím, že s ním sousedí, nebo tím, že jsou oba dílky propojeny pomocí oslů). Zásoba surovin na tržišti je neomezená. Suroviny se při nákupu na volném trhu fyzicky nevytvářejí. Zakoupené zpracované suroviny nepatří žádnému hráči a jejich spotřebování není odměňováno zlaťáky ani body . Kvalitní suroviny nelze koupit.

Na volném trhu nelze nakupovat suroviny pro prodej na tržišti.

E. KOSTEL

Dodávkou do kostela bude vybudována část kostela. Kostel je rozsáhlý projekt, jehož dokončení vyžaduje více dodávek, z nichž každá je znázorněna **místem pro dodávku.** Požadované suroviny a odměny v bodech jsou pro každou dodávku jiné. Dodávky lze realizovat v libovolném pořadí, a jakmile jsou všechna místa pro dodávky zaplněna, je kostel považován za dokončený.

DODÁVKA DO KOSTELA

1 Potřebné suroviny hráč dopraví do kostela a spotřebuje je. Odměny za zpracované a kvalitní suroviny získají hráči ihned po jejich přepravě. Pokud v rámci odměny hráč získá zlaťáky, může je použít pro nákup na volném trhu v rámci téže dodávky.
2 Hráč, jenž dodávku splnil, označí místo pro dodávku jedním ze svých disků.
3 Hráč okamžitě získá body z místa pro dodávku a na dílek kostela položí jednu část kostela.

Kdykoli je někde uveden symbol „/", lze jej považovat za „nebo", což znamená možnost uvedené suroviny kombinovat. Například **3** */ znamená celkem 3 suroviny, které jsou kombinací mléka nebo cihel.*

ŽEBRÁNÍ

V těžkých časech mohou hráči žebrat v kostele a získat 1 zlaťák. **Tato akce je dostupná pouze tehdy, když jsou 3 počáteční výrobní budovy (statek, tábor dřevorubců a kamenolom) plné a není možné v nich pracovat.**

2. STAVBA BUDOVY

1 Hráč položí svého vesničana na dílek, který má alespoň jeden volný úsek (tj. takový, na který nenavazuje jiný dílek).

2 Vybere si ze své osobní zásoby plán budovy, kterou chce postavit.

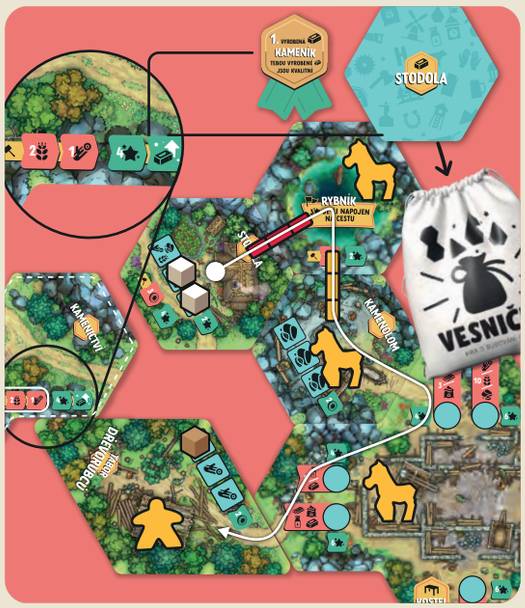
3 Ujistí se, že nově stavěná budova může být připojena k dílku, na němž leží jeho vesničan, podle pravidel sousedství (viz *Sousední*). Obě budovy (původní i nově stavěná) se musí dotýkat alespoň 1 úsekem a všechny dotýkající se úseky musí navazovat v souladu s pravidly.

4 Potřebné suroviny hráč dopraví k vesničanovi, který staví dílek, a spotřebuje je. Hráči získají všechny odměny za zpracované a kvalitní suroviny okamžitě po jejich spotřebování. Pokud v rámci odměny hráč získá zlaťáky, může je použít pro nákup na volném trhu v rámci téže dodávky.

5 Hráč umístí dílek budovy tak, aby sousedil s dílkem, na němž stojí jeho vesničan, podle pravidel sousedství.

6 Hráč získá odměnu za postavení uvedenou na právě umístěné budově:

- **Vezme si milník**: Pokud je stále k dispozici, vezme si hráč milník odpovídající zpracované surovině uvedené na odměně za stavbu (s bílou šipkou). Pokud tento milník již získal jiný hráč, nemůže si ho od něj vzít.
- **Přidá dílky do pytlíku**: Kdykoli hráč postaví první zpracovatelskou stavbu každé ze 4 surovin (mouka, mléko, cihly, prkna), přidá celou odpovídající hromádku dílků plánů budov do pytlíku a zamíchá ji.



PAMÁTKY

Památky mají vedle svého jména symbol vlajky. To znamená, že hráč, který postaví památku, ji musí označit svou vlajkou, aby za ni mohl na konci hry získat body ★. Kdykoli hráč postaví památku, umístí na ni jednu ze svých vlajek. Vlajky nejsou omezeny – pokud hráči dojdou, může použít libovolnou vhodnou náhradu. Aby hráč na konci hry získal za památku body ★, musí být propojena cestou s kostelem, pokud není na jejím dílku uvedeno jinak.

3. STAVBA CESTY

V některých případech není možné připojit budovu pouze pomocí úseků s cestami na dílcích. V takových případech je třeba postavit cesty, které budovy připojí k síti cest, aby se na tyto dílky mohli přesouvat pracovníci.
Chce-li hráč postavit cestu, musí se jeho vesničan nacházet na jednom ze dvou dílků, které chce propojit. **Hráč nesmí cestu postavit, pokud jsou dílky mezi sebou přímo propojeny.**

DVA TYPY CEST

- **Mosty (z hor do hor):** Mosty spojují dva dotýkající se úseky hor. Stavba každého mostu stojí **2 dřeva**.
- **Stezky (od lesa k lesu):** Stezky spojují dva dotýkající se úseky lesa. Stavba každé stezky stojí **2 kameny**.

Tyto ceny jsou pro připomínku uvedeny na pravé straně bodovací desky.

Přiložením úseku lesa k úseku hor vzniká „útes". Útesy nelze propojit cestou.

STAVBA CESTY

1 Hráč přepraví potřebné suroviny na dílek, na němž se nachází jeho vesničan, a spotřebuje je.

2 Umístí jednu z cest (stezku nebo most) na místo, kde se propojované dílky dotýkají. Použije stejnou komponentu, ať se jedná o stezku, nebo o most.

3 Oba dílky jsou nyní považovány za propojené cestou.

4 Pokud je ještě k dispozici, vezme si hráč milník *Cestář*. Pokud tento milník již získal jiný hráč, nemůže si ho od něj vzít.

Poznámka: *Stavba cesty nepřinese hráči okamžitou odměnu, ale získá za ni body ★ na konci hry (viz Závěrečné bodování).*

Příklad*: Vrchní cestu nelze postavit, protože stodola a pila jsou již propojeny vytištěnou cestou. Spodní cestu nelze postavit, protože cesty se nesmí stavět na útesech.*

KONEC TAHU

Jakmile použijete všechny pracovníky, které chcete aktivovat, váš tah končí a na řadu přichází hráč po vaší levici.

DOKONČENÍ KOSTELA

Po dokončení všech dodávek do kostela už vaše vesnička není vesničkou – stalo se z ní město! Hra se blíží ke konci. Hráči dokončí aktuální kolo tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů (tzn. dokud hráč sedící napravo od začínajícího hráče nedokončí svůj tah). Poté následuje závěrečné bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

OCENĚNÍ

Hráči si rozdělí ocenění. V případě rovnosti bodů se body ★ za ocenění rozdělí a zaokrouhlí směrem dolů. Pokud dojde ke shodě v počtu dodávek do kostela, hráči, kteří mají stejný počet dodávek, získají *Kaplana* a *Sakristiána* a rozdělí si mezi sebe body ★ za obě tato ocenění (případně zaokrouhlené směrem dolů).

BODOVÁNÍ PAMÁTEK

Hráči zkontrolují památky a jejich majitelé získají body ★, jak je uvedeno na příslušných dílcích. Pamatujte, že památky musí být připojeny k síti cest, aby za ně na konci hry mohly být uděleny body, pokud není na dílku výslovně uvedeno jinak.

BODOVÁNÍ MOSTŮ A STEZEK

Za každou cestu postavenou během hry získá hráč 1 bod ★. Pokud má hráč milník *Cestář*, získá za každou cestu jeden bod ★ navíc (celkem tedy 2 body ★ za každou cestu).

NEJDELŠÍ CESTA

Každý hráč najde nejdelší souvislou řadu dílků budov **propojenou pouze cestami své barvy a cestami vytištěnými na dílcích (musí být tvořena alespoň jednou cestou v barvě hráče)**. Součástí této řady nesmí být dílek kostela. Za každý dílek budovy v této řadě získá hráč 2 body ★.

ZLAŤÁKY

Hráč získá 1 bod ★ za každé své zbývající 3 zlaťáky ◎.

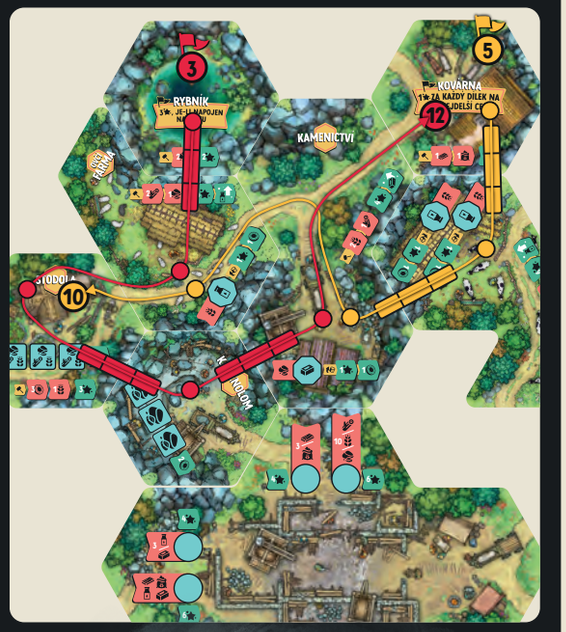
VAŠE VESNIČKA JE NYNÍ MĚSTEM!

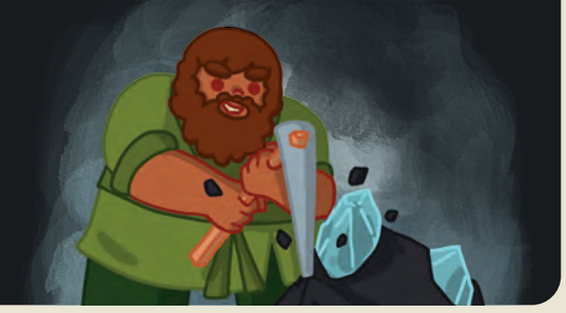
Hráč, který získá nejvíce bodů ★, se stává vítězem a v historii se na něj bude vzpomínat jako na zakladatele nového města. To pojmenujte, vyfoťte, sdílejte na sociálních sítích s tagem #mojevesnička a opatrujte jej – další, které postavíte, bude úplně jiné. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč s větším počtem dodávek do kostela. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vyhrává hráč s největším počtem dílků prodejů. Pokud je výsledek stále nerozhodný, nalijte si půllitr mléka (nebo jeho náhražku) a zvítězí hráč, který jako první dopije svoji sklenici.

Příklad bodování:
Červený hráč postavil tři cesty: dvě z kamenolomu, které vedou ke kamenictví a ke stodole, a další, která spojuje rybník s ovčí farmou – získává tedy 3 body ★, jeden za každou cestu. Žlutý hráč postavil dvě cesty od ohrady s krávami: jedna ji spojuje s kamenictvím a druhá s kovárnou. Získává tedy 2 body ★.

Jsou-li na konci hry tato spojení nejdelšími, která každý hráč najde, získá červený hráč 12 bodů ★ – jeho cesta začíná u rybníka, pokračujte na ovčí farmu, pak do stodoly, kamenolomu a kamenictví a končí u kovárny. Žlutý hráč získá za svoji nejdelší cestu 10 bodů ★ – jeho cesta začíná u kovárny, vede do ohrady s krávami, pak ke kamenictví, k ovčí farmě a nakonec ke stodole.

Žlutý získá dalších 5 bodů ★ za kovárnu – ta mu přináší 1 bod ★ za každý dílek na jeho nejdelší cestě. Červený hráč získá 3 body ★ za propojení svého rybníka mostem.





AUTOŘI

HERNÍ DESIGN:
DAVID CHIRCOP
VÝVOJ HRY:
JOHNATHAN HARRINGTON
SÓLOVÝ REŽIM:
NICK SHAW A DÁVID TURCZI
ILUSTRACE:
YUSUF ARTUN A SARA CAMPOS
GRAFICKÝ DESIGN:
ANDREW CACHIA
DALŠÍ DESIGN A PŘEDTISKOVÁ PŘÍPRAVA:
CHRIS BORG
DESIGN PRAVIDEL:
ANDREW CACHIA A MARK CASHA
REDAKCE PRAVIDEL:
MIHÁLY VINCZE, JEFF FRAZER
TESTOVÁNÍ:
ALEXANDRE LIMOGES, CHARALAMPOS APARTOGLOU, CHRISTIAN PALLER, CYPRIAN SALA, EVELINE FOUBERT, HEIDI ZAMBRANO, JOE FARRELL, PAUL PORTANIER, NINO TOZZI A CORY CUNNINGHAM.
ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:
GORDON CALLEJA, EVELINE FOUBERT, MARIANA ALMEIDA, SANDRA SANSEIGNE, SHERVIN ZADEH, JACE RAVENSBURG, FRANK DE JONG, DÁVID TURCZI, DAVID DIGBY.
VELKÉ PODĚKOVÁNÍ PATŘÍ TAKÉ VŠEM, KTEŘÍ PODPOŘILI NAŠI KAMPAŇ NA KICKSTARTERU!

ČESKÁ VERZE – REXHRY

PŘEKLAD, SAZBA A GRAFICKÁ ÚPRAVA
VLADIMÍR SMOLÍK
JAZYKOVÁ ÚPRAVA
ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ
REDAKCE:
ONDŘEJ KURKA, MARTIN HRABÁLEK A ONDŘEJ HRABÁLEK

MIGHTY BOARDS

PŘEHLED BUDOV

VÝROBNÍ BUDOVY

Kamenolom: Pokud není kamenolom plný, doplňte jej kameny a získejte 2 zlaťáky.

Statek: Pokud není statek plný, doplňte jej obilím a získejte 2 zlaťáky.

Stodola: Pokud není stodola plná, doplňte ji libovolnou kombinací základních surovin (pšenicí, kameny nebo dřevem) a získejte 2 body. Nezískáváte žádné zlaťáky.

Tábor dřevorubců: Pokud není tábor dřevorubců plný, doplňte jej dřevem a získejte 2 zlaťáky.

ZPRACOVATELSKÉ BUDOVY

Cech kameníků: Pokud není cech kameníků plný, můžete zpracovat 1 kámen na 1 cihlu za **každé volné místo**. Za každou zpracovanou cihlu umístěte 1 cihlu na každé prázdné místo černou stranou nahoru (nebo bílou stranou, jste-li *Kameník*). Kdykoli kterýkoli hráč spotřebuje vaši cihlu, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaťáky a 2 body, jste-li *Kameník*). **Pokud jsou obě místa prázdná, můžete v rámci jedné akce zpracovat 2 cihly, pokud máte k dispozici 2 kameny.**

Dřevařství: Pokud není dřevařství plné, můžete zpracovat 1 dřevo na 1 prkno. Umístěte prkno na prázdné místo černou stranou nahoru (nebo bílou stranou, jste-li *Tesař*). Kdykoli kterýkoli hráč spotřebuje vaše prkno, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaťáky a 2 body, jste-li *Tesař*).

Kamenictví: Pokud není kamenictví plné, můžete zpracovat 1 kámen na 1 cihlu. Umístěte cihlu na prázdné místo černou stranou nahoru (nebo bílou stranou, jste-li *Kameník*). Kdykoli kterýkoli hráč spotřebuje vaši cihlu, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaťáky a 2 body, jste-li *Kameník*).

Mlýn: Pokud není mlýn plný, můžete zpracovat 1 obilí na 1 mouku. Umístěte mouku na prázdné místo černou stranou nahoru (nebo bílou stranou, jste-li *Mlynář*). Kdykoli kterýkoli hráč spotřebuje vaši mouku, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaťáky a 2 body, jste-li *Mlynář*)

Ohrada s krávami: Pokud není ohrada s krávami plná, můžete zpracovat 1 obilí na 1 mléko za **každé volné místo**. Za každé zpracované obilí umístěte mléko na každé prázdné místo černou stranou nahoru (nebo bílou stranou, jste-li *Pastýř*). Kdykoli kterýkoli hráč spotřebuje vaše mléko, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaťáky a 2 body, jste-li *Pastýř*). **Pokud jsou obě místa prázdná, můžete v rámci jedné akce zpracovat 2 mléka, pokud máte k dispozici 2 obilí.**

Ovčí farma: Pokud není ovčí farma plná, můžete zpracovat 1 obilí na 1 mléko. Umístěte mléko na prázdné místo černou stranou nahoru (nebo bílou stranou, jste-li *Pastýř*). Když kterýkoli hráč spotřebuje vaše mléko, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaťáky a 2 body, jste-li *Pastýř*).

Pila: Pokud není pila plná, můžete zpracovat 1 dřevo na 1 prkno za **každé volné místo.** Za každé dřevo, které jste zpracovali, umístěte 1 prkno černou stranou nahoru na každé volné místo (nebo bílou stranou, jste-li *Tesař*). Kdykoli kterýkoli hráč spotřebuje vaše prkna, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaté a 2 body, jste-li *Tesař*) **Pokud jsou obě místa prázdná, můžete v rámci jedné akce zpracovat 2 prkna, pokud máte k dispozici 2 dřeva.**

Větrný mlýn: Pokud není větrný mlýn plný, můžete zpracovat 1 obilí na 1 mouku za **každé volné místo.** Za každé zpracované obilí umístěte 1 mouku černou stranou nahoru na každé volné místo (nebo bílou stranou, jste-li *Mlynář*). Když kterýkoli hráč spotřebuje vaši mouku, získáte 1 zlaťák a 1 bod (nebo 2 zlaťáky a 2 body, jste-li *Mlynář*). **Pokud jsou obě místa volná, můžete v rámci jedné akce zpracovat 2 mouky, pokud máte k dispozici 2 obilí.**

PAMÁTKY

Hláska: Spočítejte počet dílků budov na nejkratší cestě od této hlásky ke kostelu. Za každý dílek získáte 1 bod. Při počítání dílků započítejte hlásku i kostel.

Kovárna: Při bodování své nejdelší cesty na konci hry získáte za každý dílek budovy, kterým prochází, 3 body místo 2 bodů.

Krčma: Za každý zlaťák, který vám na konci hry ještě zbývá, získáte 1 bod, nejvíce však 8 bodů. Stále také získáváte body za zlaťáky na konci hry jako obvykle.

Malé (a velké) pohoří: Za každý úsek tohoto dílku propojený s jiným úsekem s horou získáte 1 bod (resp. 2). Pohoří nemusí být propojeno cestou (mostem), aby bylo na konci hry obodováno.

Malé (a velké) polesí: Za každý úsek tohoto dílku propojený s jiným úsekem s lesem získáte 1 bod (resp. 2). Polesí nemusí být propojeno cestou (stezkou), aby bylo na konci hry obodováno.

Náměstí: Za každý úsek tohoto dílku propojený cestou získáte 3 body. Nezískáváte žádné body za cesty postavené hráči (mosty nebo stezky) ani za jiné odpovídající úseky (například úseky z lesa do lesa).

Obchodní místo: Za každý vámi provedený prodej na tržišti získáte 1 bod.

Památník: Za každý shodný navazující úsek získáte 2 body. Památník má celkem 9 úseků: 3 úseky s lesem, 3 s horami a 3 s cestou.

Rybník: Pokud je rybník připojen cestou (mostem), získáte 3 body.

Skladiště: Za každý postavený most a stezku získáte 1 bod. Stále také na konci hry získáte body za své mosty a stezky, stejně jako za nejdelší cestu.

Stáje: Za každého vlastního osla získáte 2 body.

Svatyně: Získáte 2 body za každou vámi provedenou dodávku do kostela.