

VESNIČKA

HRA O BUDOVÁNÍ OSADY



PRAVIDLA PRO SÓLO HRU



MIGHTY
BOARDS

VESNIČKA

HRA O BUDOVÁNÍ OSADY

PRAVIDLA PRO SÓLO HRU

TVŮRCI

AUTOR HRU: DAVID CHIRCOP

AUTOŘI SÓLOVÉ VARIANTY: NICK SHAW A DÁVID TURCZI

PRAVIDLA NAPSAL: NICK SHAW

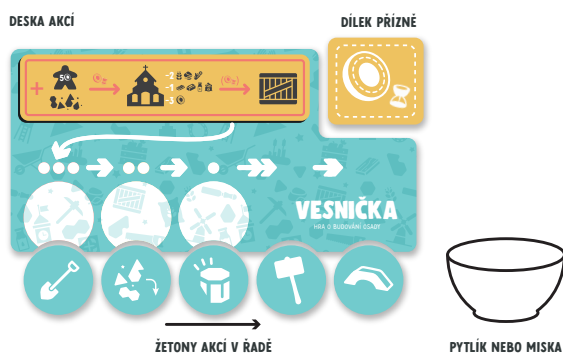
PRAVIDLA NAVRHL: MARK CASHA

PODĚKOVÁNÍ TESTERŮM: JOHNATHAN HARRINGTON,

JOE FARRELL, JOHN ALBERTSON A DAVID DIGBY

PŘEHLED

Budete hrát proti Botrikovi, konkurenčnímu zemanovi z nedalekého města Autoham. Botrik není příliš chytrý, takže někdy jedná nelogicky a ne příliš přínosně, ale vynahrazuje si to svou popularitou a konexemi. Vesničané mu pomáhají s převozem materiálu a může si vyžádat laskavost od místních obyvatel. Porazte Botrika tím, že k vybudování města přispějete větší měrou než on.



DODATEČNÉ KOMPONENTY

1 deska akcí

1 dílek přízně

5 žetonů akcí

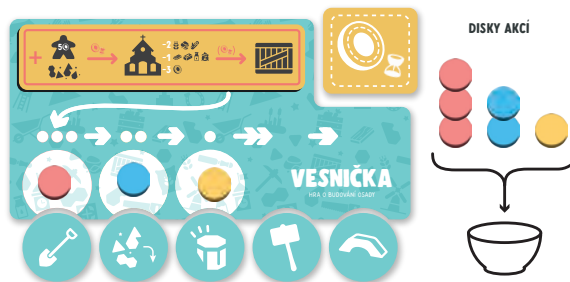
Pytlík nebo miska na disky akcí (musíte si ho obstarat sami – nebo použít jen ruce!)

PŘÍPRAVA HRU

1. Příprava je stejná jako pro hru dvou hráčů s následujícími změnami:
 - a. Botrik nepoužívá ani nenajímá osly, takže za něj nemusíte na kostel umisťovat startovního osla. Vraťte jeho osly zpět do krabice, protože ve hře se nepoužijí.
 - b. Jste začínající hráč, takže začínáte se 3 zlatáky ☉. Botrik však začíná se 2 zlatáky ☉ (nikoli se 4), které umístíte na dílek přízně.
2. Do Botrikovy herní oblasti umístěte desku akcí.
3. Do výřezu v pravém horním rohu desky akcí umístěte lícem nahoru dílek přízně (na něj umístěte výše zmíněné 2 zlatáky ☉).
4. Do řady pod desku akcí umístěte zleva doprava v náhodném pořadí 5 žetonů akcí. Ty tvoří Botrikovu „řadu akcí“.
5. Vezměte si 4 disky hráčů nepoužité barvy, 3 disky jiné nepoužité barvy a 2 disky Botrikovy barvy. V pravidlech pro sólovou hru se na ně bude odkazovat jako na „disky akcí“.
6. Umístěte 1 ze 4 stejnobarevných disků akcí na místo ve spodní řadě desky akcí nejvíce vlevo (pod tři tečky).
7. Umístěte 1 ze 3 stejnobarevných disků akcí na druhé místo ve spodní řadě desky akcí (pod dvě tečky).
8. Umístěte 1 ze 2 Botrikových disků na třetí místo ve spodní řadě desky akcí (pod jednu tečku).
9. Zbývajících 6 disků akcí vložte do pytlíku/misky.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY BOTRIKA

V tomto příkladu byste hráli se zelenými komponenty (nejsou na obrázku) a Botrik by používal žluté komponenty – proto je žlutý disk akce umístěn na desce akcí nejvíce vpravo a do pytlíku byste vložili pouze 1 žlutý disk akcí.



PRŮBĚH HRU FÁZE AKCÍ

Vy i Botrik se střídáte v obvyklém pořadí. Své akce provádíte podle obvyklých pravidel.

BOTRIKŮV TAH

Když je Botrik na tahu, vybere si akci, kterou provede s každým ze svých vesničanů, a to na základě desky akcí. **Pro každého z vesničanů musí Botrik vždy znovu rozhodnout, kterou akci s ním provede.** Vždy se pokusí provést jednu z „přednostních“ akcí, pokud je to možné, jinak provede jednu z ostatních akcí.

Přednostní akce jsou ty, které jsou zobrazeny v horní části desky akcí: najímání vesničanů, dodávka do kostela a prodej na tržišti.

Vedlejší akce jsou ty, které jsou uvedeny na žetonech akcí pod deskou akcí: výroba 🪚, nákup plánu budovy 📄, zpracování surovin 🪦, stavba budovy 🏠 a stavba cesty 🛤️.

Všechny tyto akce jsou podrobně popsány dále v těchto pravidlech.

PO BOTRIKOVÝCH AKCÍCH

Pokud je pytlík/miska na losování po Botrikově akci prázdný:

- Vraťte všech 6 vytažených disků zpět do pytlíku/misky (neodstraňujte ale disky z desky akcí!).
- Je-li dílek přízně lícem dolů, otočte jej lícem nahoru.
- Na dílek přízně (ať už byl právě otočen lícem nahoru, nebo již lícem nahoru byl) umístěte 1 zlaták ☉.

OBEČNÉ ZMĚNY PRAVIDEL PRO BOTRIKA:

- Osly si nenajímá ani nepoužívá; může použít suroviny (základní/zpracované) z jakéhokoli dílku, který je napojen na síť cest.
- Nikdy nenakupuje suroviny na volném trhu.
- Nezískává zlatáky ☉ z žádných bonusů ani při nákupu plánů budov. Kdykoli by měl získat nějaké zlatáky ☉ z bonusu nebo ze zakoupeného plánu, získá místo celé částky ve zlatácích ☉ právě 1 bod ★.
- Zlatáky ☉ utrací pouze za najímání vesničanů nebo za dodávku 10 zlatáků ☉ do kostela. Tyto případy jsou podrobněji vysvětleny u příslušných akcí dále v těchto pravidlech.
- Botrik najímá každého dalšího vesničana pouze za 5 zlatáků ☉ (ne tedy za 5/7/9 zlatáků ☉ jako hráč).
- Botrik získává slevu při dodávkách do kostela:
 - » Základní suroviny: sleva 2 suroviny (takže platí 8 základních surovin).
 - » Zpracované suroviny: sleva 1 surovina (takže platí 2 zpracované suroviny).
 - » Zlatáky ☉: sleva 3 zlatáky ☉ (takže platí 7 zlatáků ☉).

DÍLEK PŘÍZNĚ

Botrik má vazby na místní vlivné zemany, kteří mu poskytnou malé množství zlatáků ☉, aby se mohl prosadit. Tyto vztahy jsou představovány dílkem přízně, který je položen u desky akcí. Zlaták ☉ sem budete umisťovat vždy, když Botrik nebude moci ve svém tahu provést akci najímání vesničana nebo dodávka do kostela. Podrobněji je vše vysvětleno v části Přednostní akce.

Jako připomínku, zda jste Botrikovi ve svém tahu dali zlaták ☉, položte na dílek přízně žeton začínajícího hráče. Na začátku svého tahu si jej vezměte zpátky.

PŘEDNOSTNÍ AKCE

Botrik se nejprve pokusí provést jednu z akcí zobrazených v horní řadě na desce akcí, přičemž upřednostňuje akci nejvíce vlevo. Pokud se Botrikovi podaří provést některou z těchto akcí, nezapomeňte přesunout a položit jednoho vesničana na příslušnou budovu (rychta, kostel nebo tržiště), abyste označili provedenou akci.

NAJMUŤ VESNIČANA + NÁKUP PLÁNU BUDOVY

Pokud Botrik již najal všechny čtyři své vesničany, tuto akci zcela přeskočí (nepočítá se ani jako úspěch ani jako neúspěch – v tomto případě nepřidáváte zlaták ☉ na dílek přízně, ani jej neotáčejte).

Pokud má Botrik na dílku přízně dostatek zlatáků ☉, najme si vesničana z rychty, což ho stojí 5 zlatáků ☉ (zlatáky ☉ z dílku přízně vrátte zpět do zásoby).

Úspěch: Pokud Botrik **najme** vesničana:

- Pokud ještě nemá v zásobě 3 plány budov, zakoupí si navíc plán z nabídky (viz Nákup plánu). Pozor – v tomto případě se žeton akce nákupu plánu nepřesune na pravou stranu akčního řádku!
- Otočte dílek přízně lícem dolů (bude otočen zpět, jakmile se žetony akcí vrátí do sáčku/poháru).

Neúspěch: Pokud Botrik nemůže najmout vesničana v rámci **první akce** ve svém tahu a dílek přízně je otočený lícem nahoru, umístěte na něj 1 zlaták ☉ ze zásoby. Ten může použít při příští akci najmutí vesničana nebo dodávky do kostela (v tomto nebo některém z dalších tahů). **Toto Botrik provede pouze jednou za tah, ne za každého vesničana!**

DODÁVKA DO KOSTELA

Botrik provede dodávku do kostela, je-li toho schopen (s použitím zlatáků ☉ z dílku přízně na místo vyžadující platbu 10 zlatáků ☉ a s uplatněním své slevy na dodávku do kostela).

Může-li Botrik splnit více dodávek do kostela, vybírá si dodávku v pořadí podle následujícího seznamu:

- Za nejvíce bodů ★;
- s využitím co nejvíce vlastních kvalitních surovin;
- s využitím co nejvíce vlastních zpracovaných surovin;
- vyžadující nejmenší celkový počet surovin.

V případě nerozhodného výsledku si hráč vybere.

Vy i Botrik získáte bonusy za všechny použité zpracované (a kvalitní) suroviny jako obvykle. Nezapomeňte, že Botrik získává 1 bod ★ místo **jakéhokoli množství** zlatáků ☉ za každý takto spuštěný bonus. Například pokud Botrik použije pro dodávku dvě vlastní kvalitní suroviny, získá 2 + 1 bod ★ (2 body ★ jako obvykle plus 1 bod ★ místo 2 zlatáků ☉) za každou použitou surovinu, celkem tedy 6 bodů ★.

Jestliže Botrik provede dodávku 10 zlatáků do kostela, otočte dílek přízně lícem dolů. Pokud by Botrik provedl **všechny** dodávky do kostela sám, nezbudou mu žádné disky, které by mohl umístit na kostel, a označit tak svoji čtvrtou dodávku. V takovém případě použijte jednoho z jeho oslů (bude tam jen do konce tohoto tahu!).

Neúspěch: Pokud Botrik nemohl provést dodávku do kostela jako svou **první akci** v tomto tahu, dílek přízně je aktuálně otočený lícem nahoru a na dílek přízně nebyl umístěn zlaták ☉ z neúspěšné akce najmutí vesničana, položte na dílek přízně 1 zlaták ☉ ze zásoby. Ten může Botrik použít v budoucí akci najmutí vesničana nebo dodávky do kostela (v tomto nebo dalších tazích). **Toto Botrik provede pouze jednou za tah, ne za každého vesničana!**

PRODEJ NA TRŽIŠTI

Botrik prodává suroviny na tržišti, pokud je toho schopen. Je-li na výběr více dílků prodeje, které může Botrik splnit, vybírá podle následujícího seznamu v pořadí:

- Za nejvíce bodů ★;
- s využitím co nejvíce vlastních kvalitních surovin;
- s využitím co nejvíce vlastních zpracovaných surovin;
- vyžadující nejmenší celkový počet surovin.

V případě nerozhodného výsledku vybere hráč.

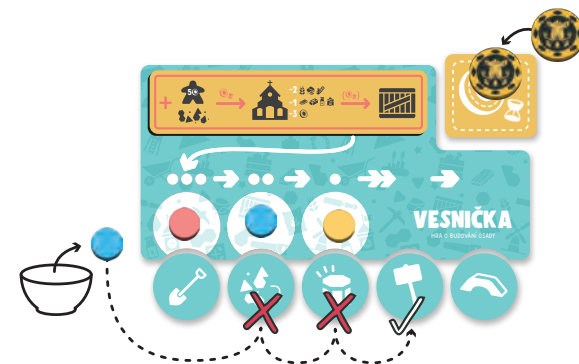
Vy i Botrik získáte bonusy za všechny použité zpracované (a kvalitní) suroviny jako obvykle. Nezapomeňte, že Botrik získává 1 bod ★ místo **jakéhokoli množství** zlatáků ☉ za každý takto spuštěný bonus.

VEDELEJŠÍ AKCE

Pokud Botrik nemůže provést žádnou z přednostních akcí, provede některou z vedlejších akcí. V takovém případě vylosujete disk akce z pytlíku/misky a poté:

- Přiřaďte jeho barvu k barvě disku na desce akcí.
- Botrik se pokusí provést akci uvedenou na žetonu akce přímo pod odpovídajícím diskem.
- Pokud Botrik nemůže tuto akci provést, pokusí se provést následující akci vpravo a tak dále, dokud nějakou akci neprovede.
 - » Pokud se dostane na konec řady akcí a stále nemůže provést žádnou akci, vrátí se zpět k žetonu akce nejvíce vlevo atd.
 - » Pokud nemůže provést žádnou akci, položí nepoužitý žeton vesničana na dílek kostela a umístí 1 zlaták ☉ na dílek přízně (je-li lícem nahoru). Poté pokračuje v tahu se svým dalším nepoužitým vesničanem.

- Při provádění akce nezapomeňte přesunout jednoho dosud nepoužitého Botrikova vesničana na příslušný dílek, proveďte akci a poté ho položte. To, který vesničan musí být v rámci akce přesunut, je vysvětleno vždy u příslušné akce.
- Přesuňte žeton prováděné akce na konec řady žetonů akcí (tj. úplně doprava) a posuňte všechny ostatní žetony doleva, abyste vyplnili vzniklou mezeru. Pokud je provedená akce úplně napravo, zůstane na svém místě.
- Vylosovaný disk prozatím odložte stranou.



PŘÍKLAD VEDELEJŠÍ AKCE

Botrik provádí první akci vesničanů. Nepodaří se mu najmout vesničana, a tak položí 1 zlaták ze zásoby na dílek přízně. Poté zjistí, že nemůže provést ani dodávku do kostela, ani prodej na tržišti.

Vylosuje tedy z pytlíku disk akce. Ten má modrou barvu, a Botrik se tedy pokusí provést druhou akci zleva (akci pod modrým diskem na desce akcí). Jde o nákup plánu budovy. Botrik zjistí, že si nemůže vzít nový dílek, protože už má v zásobě 3. Přesune se tedy na následující akci vpravo: zpracování surovin. Ani tuto akci nemůže Botrik provést, protože na plánu nejsou žádné dílky zpracovatelských budov s volnými místy. Přesune se tedy na další akci vpravo: výroba. Botrik je schopen tuto akci provést, takže akcí prvního vesničana bude výroba.



Jakmile je akce výroby dokončena, musí Botrik přesunout žeton akce výroby na pravou stranu řady a přesunout všechny ostatní žetony doleva, aby zaplnil mezeru, jak je znázorněno výše.

To znamená, že provedení další akce výroby je nyní **nejméně pravděpodobné** ze všech akcí, zatímco akce stavby cesty se stala **pravděpodobnější**.

VÝROBA

Botrik vyrábí na dílku budovy, na němž zbývá nejméně surovin (a které nejsou na svém maximu), a jako odměnu získá 1 bod ★ (místo všech zlatáků ☺).

- Pokud se na více dílcích nachází shodný počet surovin, Botrik si vybere dílek, jenž je nejbližší kterémukoli z jeho vesničanů.
- Pokud je více dílků stejně vzdálených od vesničana nebo více vesničanů stejně vzdálených od vybraného dílku, může si z nich **hráč** vybrat, který dílek/vesničana použije.
- Při výrobě ve stodole si Botrik vyrobí po jednom kusu od **každé** suroviny.

NÁKUP PLÁNU BUDOVY

Pokud Botrik ještě nemá v zásobě 3 dílky budov, koupí si v rychtě nový dílek plánu budovy, který si zvolí podle následujícího pořadí priorit:

- zpracovatelská budova (typu, který má stále k dispozici svůj milník) > památka > zpracovatelská budova (libovolného typu) > stodola

V případě, že je na výběr více dílků se stejnou prioritou, si vybere ten z nich, který leží nejvíce vlevo.

Botrik položí zlaták ☺ **ze společné zásoby** (ne z dílku přízně) na všechny vynechané dílky v nabídce a poté přidá vybraný dílek plánu zprava ke všem ostatním dílkům, které má (a které tvoří stavební frontu). Doplněte nabídku dílků nad bodovací deskou jako obvykle. Kdyby byly na dílku, který si Botrik vzal, **nějaké** zlatáky ☺, odloží je a místo toho získá celkem 1 bod ★.

ZPRACOVÁNÍ

Botrik aktivuje dílek zpracovatelské budovy připojený k síti cest. V budově musí být volné místo pro zpracovanou surovinu a někde ve vesnici pro ni musí být dostupné potřebné základní suroviny. Pokud může vybírat mezi více dílky, vybere si následovně:

- dílek, na němž **Botrik** vyrobí kvalitní surovinu,
- dílek, na němž vytvoří nejvíce zpracovaných surovin,
- dílek, který je nejbližší některému z Botrikových vesničanů.

Je-li více dílků stejně daleko od vesničana nebo více vesničanů stejně daleko od vybraného dílku, **hráč** z nich vybere, který dílek/vesničana bude použit.

Po aktivaci se spotřebují požadované suroviny nacházející se nejbližší k dílku (je-li více možností, vybere hráč) a poté se na dílek přidá příslušná Botrikova zpracovaná surovina (nebo kvalitní surovina, pokud Botrik dosáhl příslušného milníku).

STAVBA BUDOVY

Botrik postaví budovu ze své stavební fronty, kterou si může dovolit postavit (ve vesnici musí být k dispozici pouze potřebné suroviny – Botrik nemusí platit žádné zlatáky ☺). Budovu, kterou postaví, vybírá podle následujícího pořadí priorit:

- zpracovatelská budova (typu, který má stále k dispozici svůj milník) > památka > zpracovatelská budova

(libovolného typu) > stodola,

- dílek nejvíce vlevo ve frontě (nejstarší).

Botrik zaplatí stavební náklady na dílek (bez ohledu na případné náklady ve zlatácích ☺). Suroviny si vybírá v tomto pořadí:

- vlastní kvalitní suroviny > vlastní zpracované suroviny > nejbližší dílku, z něž byla akce spuštěna.

Botrik pak vybere místo, kde budovu postaví, podle následujících priorit:

- Ve všech níže uvedených případech se Botrik vyhýbá připojení k síti **hráčových** cest, pokud je to možné, a vyhýbá se připojování k **hráčovým** památkám, pokud je to možné.
- Vedle co nejdelší sítě cest, která nezahrnuje žádnou z hráčových cest, a kde může propojit alespoň jeden úsek se shodným terénem (z cesty na cestu, z lesa do lesa nebo z hor do hor).
- Vedle dílku co nejbližší kostela.

Pokud je stále k dispozici více míst, **hráč** z nich vybere, kam bude dílek umístěn.

Botrik umístí dílek tak, aby navázal cestou na cestu, pokud je to možné, jinak lesem na les nebo horami na hory (obojí má stejnou prioritu). Propojení lesu s horami je **po slední možnost**. Botrik se při postavení vždy snaží navázat co nejvíce úseky.

Vy i Botrik získáváte bonusy za všechny zpracované suroviny spotřebované na stavbu (Botrik získává jako odměnu 1 bod ★ místo **jakéhokoli** množství zlatáků ☺ za každý bonus).

Nakonec Botrik získá body ★ z nově postaveného dílku a milník zpracovatelské budovy, pokud je ještě k dispozici.

STAVBA CESTY

Pokud jsou požadované suroviny k dispozici (případně chybějící suroviny pro tuto akci **nesmí** Botrik koupit na volném trhu), Botrik hledá:

- Nepropojený dílek budovy na plánu co nejbližší ke kostelu (kde lze vybudovat cestu).

Jinak hledá:

- Dílek připojený co nejmenším počtem spojení (opět tam, kde lze vybudovat cestu).

Je-li k dispozici více než jedna možnost, Botrik vybírá podle následujících priorit:

- Ve všech níže uvedených případech se Botrik vyhýbá stavbě cesty, která by připojila k síti cest **hráčovy** památky, pokud je to možné.
- Rozšiřuje nejdelší síť svých cest.
- Rozšiřuje nejdelší síť s pouze **hráčovými** cestami.
- Rozšiřuje nejdelší síť cest, na které dosud nejsou postaveny žádné cesty (jím ani hráčem).
- Z dílku co nejbližší kostelu.

Pokud je stále k dispozici více možností, **hráč** si z nich může vybrat, kde bude cesta postavena.

Jakmile Botrik postaví všech 5 svých cest, tuto akci již nemůže provést. Odstraňte její žeton z řady akcí (poté v ní zůstanou pouze 4 žetony akcí).

KONEC HRY

Konec hry se spustí běžným způsobem. Body ★ hráč získává podle obvyklých pravidel. Botrik získává body ★ podle běžných pravidel (včetně bodů za zlatáky ☺, které zůstaly na jeho dílku přízně), s následujícími výjimkami:

- **Každá** jeho památka má hodnotu **3 body** ★ (nehledě na bodovací podmínky na dílku a na požadovaná propojení cestami).

Pokud jste získal více bodů než Botrik, vyhrál jste!

NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI

Vyberte si jeden nebo více modifikátorů a upravte obtížnost hry proti Botrikovi. Nedoporučuje se používat **všechny** modifikátory z jedné kategorie! Vyberte si kombinaci, která vyhovuje vašemu stylu hraní.

SNADNĚJŠÍ HRA

- Hráč začíná se dvěma osly na kostele.
- Botrik získává na konci hry za každou památku pouze 1 bod ★.
- Kdykoli by Botrik měl za něco zaplatit zlatáky ☺, ale nemá je (tedy ve všech případech kromě najmutí vesničana a dodávky 10 zlatáků ☺ do kostela), ztratí počet bodů ★ rovnající se počtu nezaplacených zlatáků ☺.

TĚŽŠÍ HRA

- Botrik začíná se 2 vesničany, ale bez zlatáků ☺.
- Botrik po najmutí vesničana / dodávce do kostela nepřevrací dílek přízně. Ten je vždy lícem nahoru.
- Abyste mohli získat ocenění *Obchodník*, musíte provést většinu prodejů na tržišti a celkem provést alespoň 5 prodejů. V případě shody automaticky vyhrává Botrik – body se nerozdělují.
- Abyste mohli získat ocenění *Kaplan*, musíte splnit většinu dodávek do kostela. V případě shody automaticky vyhrává Botrik – body se nerozdělují.
- Botrik získává na konci hry za každou památku 5 bodů ★.
- Botrik na konci hry prodá všechny své zbývající zpracované suroviny ve vesnici, jako by je spotřeboval (tedy za bonusové body ★ včetně 1 bodu ★ za zlatáky ☺, které by měl získat).



MIGHTY
BOARDS

Copyright 2022 Mighty Boards.
Vydává Mighty Boards. Všechna
práva vyhrazena.

www.mighty-boards.com