

POČET HRÁČŮ: 2–4 HERNÍ DOBA: 30–60 MIN. VĚK: 10+

KLUB SBĚRATELŮ

MITCH WALLACE



PRAVIDLA HRY



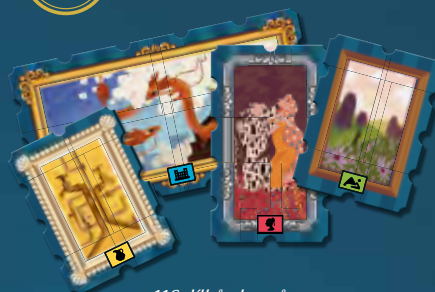
KOMPONENTY

Jako velký znalec umění se snažíte udělat dojem na své kolegy tím, že získáte tu nejmódnější sbírku umění ze všech!

Vydražte umělecká díla, která teď nejvíc letí, a rozvěste je ve své domácí obrazárně s takovou elegancí a vkusem, že celá místní umělecká scéna pukne závistí.

Mějte se však na pozoru! Módní trendy jsou proměnlivé a dají se jen těžko předvídat. Obrazy, které vy ani vaši sběratelští kolegové nenakoupíte, nakonec skončí v muzeu, a ovlivní tak celkový vkus společnosti, a tím i hodnotu vaší sbírky.

O čí stěně se nakonec bude ve městě hovořit nejvíc?



116 dílků obrazů



108 dílků dekorací



4 karty počáteční nabídky



20 karet nabídky pro každého hráče



4 ukazatele prestiže
(jeden pro každý typ obrazů)



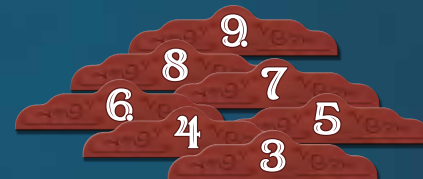
2 bodovací žetony pro každého hráče



4 žetony zaplněné stěny
(jeden v barvě každého hráče)



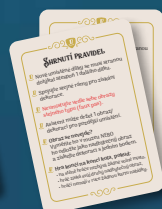
1 dražební kladívko



7 žetonů hodnot obrazů (s čísly 3–9)



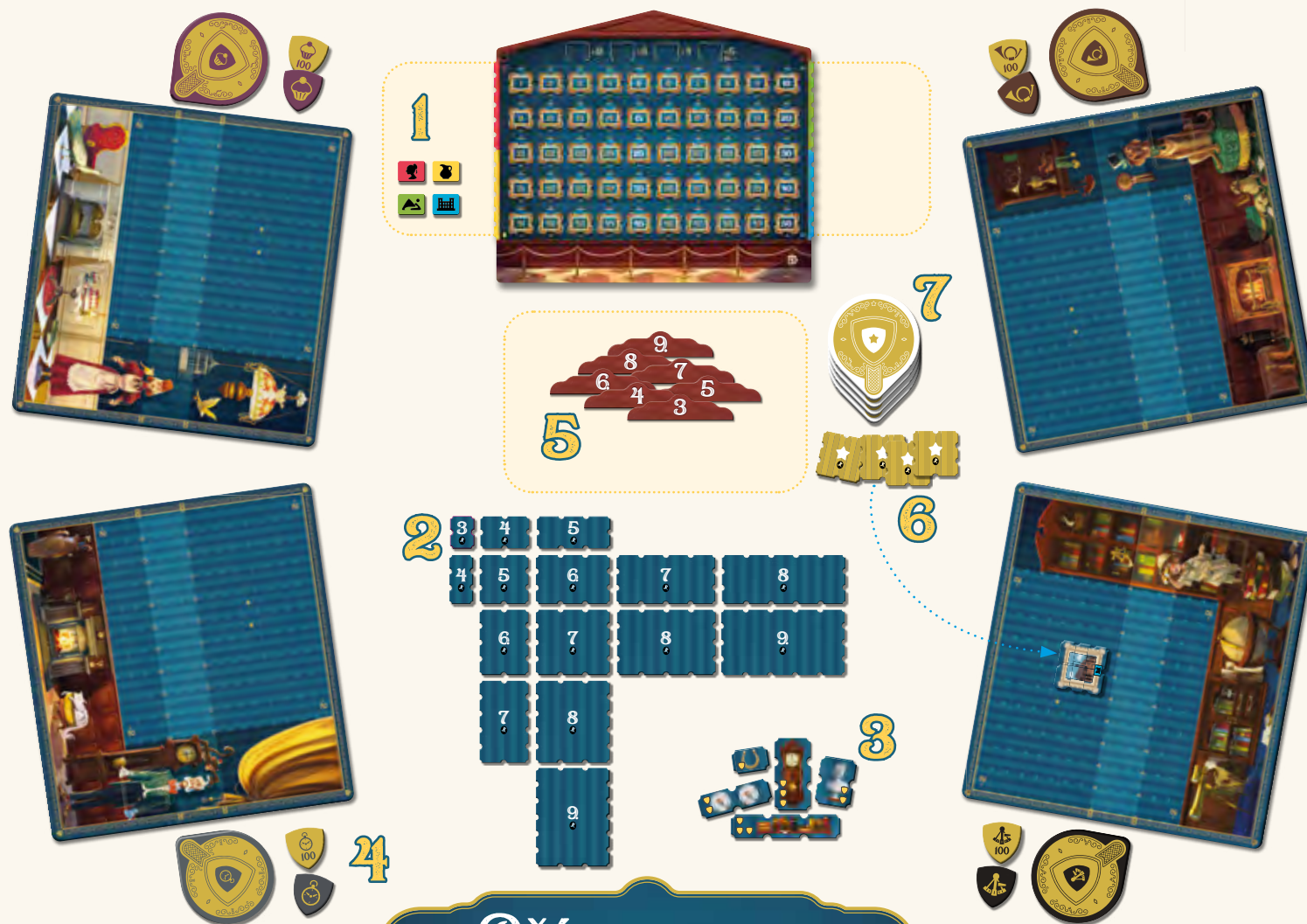
1 deska muzea



4 karty nápovědy



4 desky hráčů



PŘÍPRAVA HRY

- 1. Bodovací stupnice:** Desku muzea umístěte doprostřed stolu. Po obou stranách ponechte prostor pro odložené dílky obrazů. Vedle desky položte 4 ukazatele prestiže.
- 2. Obrazy:** Roztříděte všechny obrazy v pořadači nebo na stole podle jejich velikosti.
- 3. Dekorace:** Všechny dílky dekorací položte na hromádku na stůl tak, aby byly všem na dosah.
- 4. Komponenty hráčů:** Každý hráč si vybere desku hráče a vezme si dva odpovídající bodovací žetony a 20 karet nabídky (viz symbol na zadní straně desky hráče). Každý hráč umístí své bodovací žetony vedle desky muzea (použijí se až na konci hry). Každý hráč si vezme do ruky všech 20 svých karet nabídky.

- 5. Aukční oblast:** Žetony hodnoty obrazů umístěte do aukční oblasti.
- 6. Počáteční obrazy:** Zamíchejte počáteční obrazy (dílky o rozměrech 2 × 3 pole se zlatým rubem a symbolem ★) a každému hráči dejte jeden. Každý hráč musí umístit svůj obraz lícem nahoru na stěnu na své desce tak, aby zakrýval jedno nebo obě políčka se symbolem ★ uprostřed stěny. Zbývající počáteční obrazy se odloží stranou a ve hře se nepoužijí.
- 7. Počáteční nabídka:** Zamíchejte 4 karty počáteční nabídky (bílé karty označené ★) a před každého hráče položte jednu z nich lícem nahoru. Hráč, jehož karta počáteční nabídky má nejnižší hodnotu, dostane kladívko a stává se prvním dražitelem. Každý hráč si nechá svou kartu lícem nahoru, čímž vznikne balíček karet nabídky každého hráče.



PRŮBĚH HRY

Hra **Klub sběratelů** se hraje na kola. Každé kolo se skládá z pěti kroků, které jsou podrobně popsány níže.

1. **PŘÍPRAVA AUKE:** Dražitel (držitel kladívka) vybere počet obrazů odpovídající počtu hráčů +1 a umístí je lícem nahoru tak, aby na ně hráči viděli.
2. **DRAŽBA A POŘÍZENÍ OBRAZŮ:** Všichni hráči si současně vyberou jednu svoji kartu nabídky. V pořadí od nejvyšší po nejnižší nabídku si každý hráč vezme jeden obraz.
3. **UMÍSTĚNÍ OBRAZŮ A DEKORACÍ:** Každý hráč umístí získaný obraz na svou desku.
4. **ZVÝŠENÍ PRESTIŽE:** Zbylý obraz se přesune do muzea a prestiž tohoto typu obrazu se zvýší.
5. **KONEC KOLA:** Kladívko dražitele se přesune k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček a začne nové kolo.

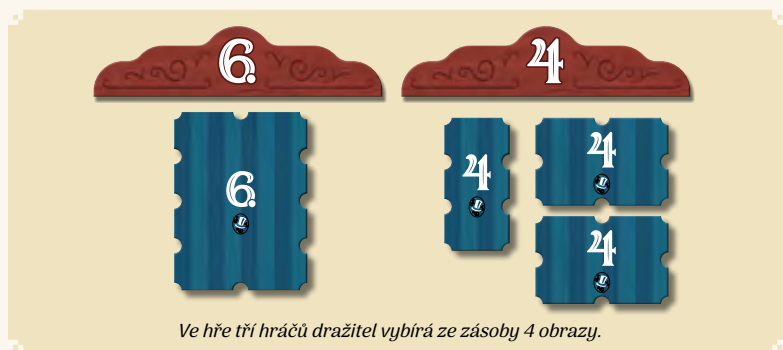
Hra pokračuje, dokud některý z hráčů nezaplní svoji stěnu nebo dokud jeden z hráčů nemá 2 nadbytečné obrazy (viz kapitola Dochází místo, str. 6) nebo všichni hráči nezahráli všechny své karty nabídek (viz Konec hry, str. 7).



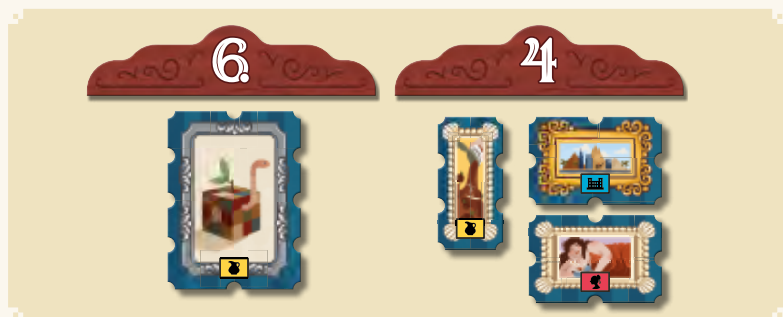
1. PŘÍPRAVA AUKE

Na začátku každého kola vybere dražitel ze zásoby tolik dílků obrazů, kolik odpovídá počtu hráčů plus jeden, přičemž je vybírá pouze podle zadní strany každé destičky. Dražitel může vybrat více dílků se stejným číslem.

Jakmile dražitel dokončí výběr dílků, vezme žetony hodnot odpovídající číslům na zadní straně vybraných obrazů a položí je nad obrazy (viz níže).



Poté dílky obrazů otočí lícem nahoru, čímž zahájí dražbu.

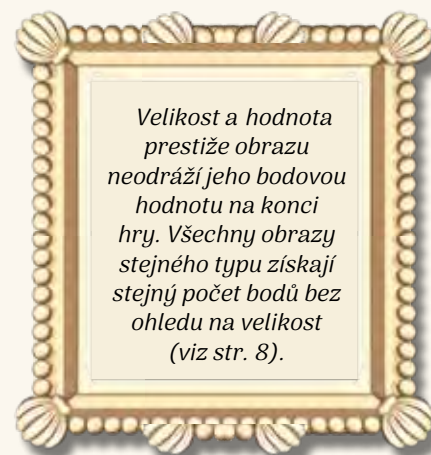


2. DRAŽBA A POŘÍZENÍ OBRAZŮ

Poté, co dražitel vybere obrazy, všichni hráči (včetně dražitele) současně vyberou 1 kartu nabídky ze své ruky a umístí ji lícem dolů na svou dříve zahranou kartu nabídky (v prvním tahu na bílou kartu počáteční nabídky, kterou dostali při přípravě hry) před sebe. Jakmile jsou všichni připraveni, otočí každý hráč svou kartu lícem nahoru, a odhalí tak svou nabídku.

V pořadí od nejvyšší po nejnižší nabídku si každý hráč vybere z aukční oblasti 1 dílek obrazu a v dalším kroku jej umístí podle pravidel pro umísťování (viz str. 5). Hráči si mohou při výběru obrazu „vyzkoušet“ kterýkoli z obrazů z nabídky na své stěně, než se pro jeden z nich rozhodnou. Další hráč si nesmí vzít obraz, dokud aktuální hráč nepotvrdí svůj výběr.

Pokud dva nebo více hráčů zahrají stejnou kartu nabídky, odhalí každý z nich kartu pod kartou, kterou zahrál, a tuto kartu použijí k rozhodnutí remízy. Pokud je stav stále nerozhodný, porovnají si hráči další kartu ze svého balíčku karet nabídky a tak dále, dokud není nerozhodný stav vyřešen. (Nezapomeňte, že bílé karty počáteční nabídky se považují za první kartu hráčova balíčku karet nabídky.) Balíčky karet svých soupeřů si však hráči jinak prohlížet nesmějí.



*Velikost a hodnota
prestiže obrazu
neodráží jeho bodovou
hodnotu na konci
hry. Všechny obrazy
stejněho typu získají
stejný počet bodů bez
ohledu na velikost
(viz str. 8).*

3. UMÍSTĚNÍ OBRAZŮ A DEKORACÍ

Kdykoli hráč získá nový **obraz** nebo **dekoraci**, může se rozhodnout, zda je umístí na svoji **stěnu** podle níže uvedených pravidel pro umísťování dílků, nebo je dá svému **asistentovi**, aby si mohl dílek ponechat na později.

PRAVIDLA PRO UMÍSŤOVÁNÍ NA STĚNU

Když hráč umísťuje dílek obrazu nebo dekorace na stěnu, musí tento dílek:

- * být zcela uvnitř mřížky,
- * se stranou (nestačí rohem) dotýkat alespoň 1 dalšího dílku (obrazu nebo dekorace),
- * být orientován tak, aby byla kresba nahoře a štítek označující typ obrazu byl dole (nelze jej otočit).



Příklad zobrazující jedno správné a 4 nesprávná umístění dílků.

Během rozhodování o umístění nového dílku jej můžete libovolně přesouvat po stěně, a můžete tak činit až do konce kola. Dražitel nesmí odhalit další sadu obrazů, dokud všichni hráči nedokončí umísťování. Jakmile se tak stane, nemůžete již přesunout žádné dříve umístěné dílky. Na stěně je vyznačena světlejší barvou a ohraničena symboly oka oblast „**ve výšce očí**“. Za obrazy umístěné ve výšce očí mohou hráči na konci hry získat další body (viz Závěrečné bodování na str. 8).

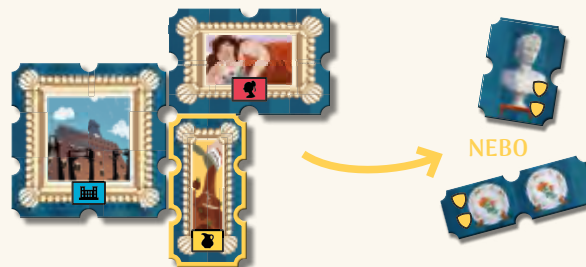
SHODNÉ RÁMY A ZÍSKÁVÁNÍ DEKORACÍ

Pokud nově umístěný obraz sousedí s jedním nebo více obrazy se **shodným stylem rámu**, obdrží hráč **bonusovou dekoraci**, za kterou na konci hry získá body. Dekoraci si hráč musí vzít ihned a umístit ji na **zed'** podle běžných pravidel pro umísťování nebo ji dát svému asistentovi (viz Používání asistenta na str. 6).

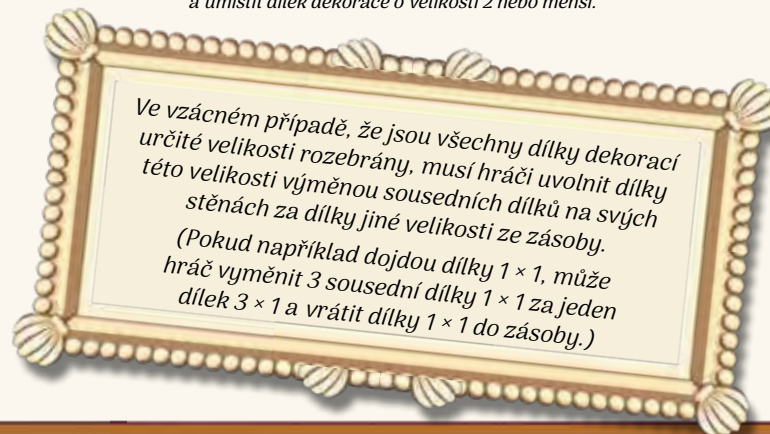
Může si vybrat libovolný dílek dekorace, jehož bodová hodnota (počet štítů) je stejná nebo nižší než počet odpovídajících rámců, které sousedí s právě umístěným obrazem. Pokud hráč umístí nový obraz, který se dotýká **čtyř nebo více** jiných obrazů se stejným rámem, vybere si libovolnou kombinaci dekorací, jejichž celková bodová hodnota se rovná počtu dotýkajících se obrazů. Nově umístěný obraz se do tohoto součtu nepočítá; počítají se pouze obrazy, s nimiž sousedí.

Pokud hráč získá dekoraci v kole, v němž zaplnil svoji stěnu, nezískává ani nebuduje dekoraci navíc a ani ji nepočítá jako nadbytečný obraz (viz Závěrečné bodování na str. 8).

Nástěnné dekorace lze použít k vyplnění míst, do nichž se nevejdou obrazy. Ve hře nejsou žádné obrazy velikosti 1×1 , 2×1 ani 3×1 .



Žlutě označený obraz sousedí se 2 stejnými rámy, takže hráč může získat a umístit dílek dekorace o velikosti 2 nebo menší.



FAUX PAS (VYHÝBÁNÍ SE SHODNÝM TYPŮM OBRAZŮ)

Ve hře jsou 4 různé typy obrazů:

život ve městě , portrét , zátíší  a krajina .

Pokud nově umístěný obraz **stranou sousedí** s jedním nebo více obrazy stejného **typu**, dopustil se hráč faux pas! Za žádný takový obraz hráč **nezíská žádné body** za prestiž na konci hry (viz Závěrečné bodování, str. 8).



Za tyto 2 obrazy typu „život ve městě“ nezíská hráč žádné body prestiže.

POUŽÍVÁNÍ ASISTENTA

Pokud hráč **nemůže nebo nechce** umístit obraz nebo dekoraci na svoji stěnu, může je dát svému asistentovi. Asistent hráče může držet nejvýše **1 dílek** (buď obraz, nebo dekoraci).

Kdykoli hráč umístí nový dílek, může **také** umístit dílek od svého asistenta, a to buď před umístěním nového dílku, nebo po něm. (To znamená, že může nejprve umístit na stěnu dílek od svého asistenta a poté mu dát nově pořízený dílek.)

Pokud má asistent hráče na konci hry v ruce dílek, hráč za takový obraz **nezískává žádné body**. Nepočítá se však jako nadbytečný obraz. Jakmile je obraz předán asistentovi, může být umístěn pouze na stěnu **a nesmí být vyměněn do muzea** (viz níže část Dochází místo).



Tento hráč se chce vyhnout faux pas, a tak dá tento obraz typu „život ve městě“ svému asistentovi.



V následujícím kole se hráč rozhodne nejprve umístit obraz, který získal v dražbě, a poté umístit obraz od svého asistenta.

DOCHÁZÍ MÍSTO

Pokud si hráč vezme dílek obrazu, který se nevejde na jeho stěnu, musí okamžitě provést následující kroky:

1. Obraz může dát svému asistentovi (viz výše).
2. Pokud nechce dát obraz svému asistentovi (nebo nemůže, protože jeho asistent už drží jiný obraz, který se mu nehodí na zed'), **může jej vyměnit** za 1 obraz **stejněho typu** (např. „krajinu“ za „krajinu“), který byl přesunut do muzea (viz Zvyšování prestiže na str. 7). Ten poté musí normálně umístit. **Tato výměna nemá vliv na prestiž daného typu obrazu na desce muzea.**
3. Pokud nemůže nový obraz vyměnit (protože v muzeu není odpovídající typ obrazu, který by se mu vešel na stěnu), musí obraz uložit **vedle své desky jako nadbytečný obraz**. Poté si **vezme dekoraci s 1 bodem** a podle běžných pravidel ji umístí. Za každý nadbytečný obraz, který hráč má, ztratí na konci hry **2 body**. Pokud hráč získá svůj **druhý nadbytečný obraz**, **nastává konec hry** (viz Konec hry na str. 7).

Tento hráč byl donucen vzít si obraz typu „krajina“, který se mu nehodí!



Naštěstí jej může vyměnit za menší „krajinu“ z muzea, a vyhnout se tak zisku nadbytečného obrazu.



4. ZVÝŠENÍ PRESTIŽE

V průběhu hry se sleduje prestiž jednotlivých typů obrazů v rámci umělecké komunity, a to tak, že se odpovídající ukazatel prestiže posouvá na bodovací stupnici na desce muzea. Na konci hry budou všechny 4 typy obrazů seřazeny podle získané prestiže. Čím vyšší je prestiž daného typu obrazu, tím více bodů získají hráči za každý obraz tohoto typu na své stěně na konci hry (viz Hodnocení prestiže).



V současné době odborná veřejnost nejvýše hodnotí „krajiny“.

Po každé aukci zůstane jeden neprodaný obraz. Tento obraz získá muzeum, a tím se zvýší prestiž odpovídajícího typu obrazů. Neprodaný obraz hráči umístí vedle desky muzea do odpovídající oblasti. Tyto 4 oblasti budou tvořit zásobu neprodaných obrazů daného typu.

O **hodnotu prestiže neprodaného obrazu** (je uvedena na zadní straně obrazu a na žetonu hodnoty, pod kterým se nachází) posuňte ukazatel prestiže odpovídajícího typu na bodovací stupnici.

Více ukazatelů prestiže na bodovací stupnici se **nikdy nesmí nacházet na stejném poli**. Pokud by měl být ukazatel posunut na místo, na němž už se nachází jiný ukazatel, posune se namísto toho zpět na první volné místo (viz níže). Obrazy **vyměněné** s muzeem **nemají vliv na prestiž** daného typu obrazu. Pokud ukazatel prestiže překročí hodnotu 50 bodů na stupnici, otočte jej černou stranou nahoru a pokračujte v postupu od začátku bodovací stupnice. Černé ukazatele mají hodnotu +50.

Po dražbě zůstane v aukční oblasti portrét hodnoty 4, takže se červený ukazatel prestiže posune o 4 pole. Měl by být přesunut na modrý ukazatel, vrátí se tedy o 1 pole zpět (tj. pole s hodnotou 3). Pokud bude ukazatel prestiže života ve městě na konci hry stále před ukazatelem portrétů, budou mít obrazy života ve městě vyšší hodnotu než portréty.



5. KONEC KOLA

Na konci kola předá dražitel dražební kladívko hráči po své levici, který se stane novým dražitelem. Další kolo začíná výběrem nových obrazů.

KONEC HRY

Konec hry se spustí, když nastane kterákoli z následujících podmínek:

- * na stěně hráče nezbyvá žádné volné místo; nebo
- * hráč získá svůj druhý nadbytečný obraz; nebo
- * hráči nemají v ruce žádnou kartu nabídky.

Hráči dokončí aktuální kolo a poté spočítají konečné skóre (viz Závěrečné bodování na str. 8). Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

HODNOCENÍ PRESTIŽE

Než hráči spočítají svá skóre, je potřeba určit konečné pořadí prestiže všech 4 typů obrazů podle pořadí ukazatelů na stupnici prestiže. Hráči přesunou ukazatele prestiže do horní části desky muzea tak, aby byla patrná jejich hodnota. Nejprestižnější typ obrazu (nejdále na stupnici) umístí na pole „(×5)“, druhý nejprestižnější typ umístí na pole „(×4)“ a tak dále, dokud nebudou umístěny všechny 4 ukazatele. Ve vzácných případech, kdy se jeden nebo více typů obrazů do muzea nedostane, budou hodnoceny jako nejníže bodované, tj. „(×2)“.



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Před bodováním každý hráč ověří u hráče po své levici, zda se nedopustil nějakého faux pas. Poté každý hráč získá body, které zaznamená pomocí svého bodovacího žetonu na desce muzea:

- Prestiž obrazů:** Každý hráč získá body tak, že spočítá počet obrazů každého typu na své stěně a vynásobí jej hodnotou prestiže daného typu obrazu. Přitom nezapočítává obrazy, které jsou součástí faux pas (sousedí s obrazem stejného typu).

Uznávané: 2 body za obraz
Obdivované: 3 body za obraz
Populární: 4 body za obraz
Módní: 5 bodů za obraz

- Bonus za dekorace:** Každý hráč sečte bodové hodnoty (počet štítů) dekorací na své stěně.
- Bonus za obrazy ve výšce očí:** Každý hráč získá +3 body za každý obraz nejprestižnějšího typu ($\times 5$), který částečně nebo zcela zasahuje do světlé oblasti ohraničené symboly oka na jeho stěně. Započítávají se všechny obrazy, i když jsou součástí faux pas.
- Zaplněná stěna:** Každý hráč, který nemá na své stěně žádné prázdné místo, získává +5 bodů.
- Odkryté rohy:** Každý hráč ztrácí 2 body za každý roh své stěny, který není překrytý obrazem nebo dekorací.
- Nadbytečné obrazy:** Každý hráč ztrácí 2 body za každý svůj nadbytečný obraz (obraz, který drží asistent, není nadbytečný).

TVŮRČI HRY

Autor: MITCH WALLACE

Vedení projektu, hlavní grafik a design: MARK ASHA

Ilustrace: GIAGOMO VIGHI, SOFIA ROSSI, VERONICA GRASSI,

ANGELICA REGNI, DORIS SHERMADHI, MAX KOSEK

Grafická úprava: MAX KOSEK A MARK ASHA

Vývoj: MIGHTY BOARDS

Vedoucí projektu: DAVID GURGOP

Jazyková úprava pravidel: JEFF FRASER

Marketing: GVELINE FOUBERT

Vedoucí testování: Aphrodite Andreou. Testování: Emma Wallace, Felipe Sanchez, Matt Wolfe, Andy North, David Marron, Ed Shubert, Quentin Bursleson, Mark McGee, Taun Curtis, Emily Zucker, Clarence Simpson, Bob Schall, Susan Lupton, Joel Salda, Jeremy Baker, Jonah Klever, Wesley Toller, Anne Lupton, Juli Bierwirth, Elaine Wallace, Chris Wallace

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: VLADIMÍR ŠMOLÍK

Grafická úprava: JAKUB MATLOVIČ

Jazyková úprava: GLIŠKA POSPÍŠILOVÁ

Redakce: ONDŘEJ KURKA A JAN BŘEZINA

ROZHODOVÁNÍ REMÍZ

Pokud dva nebo více hráčů dosáhnou stejného počtu bodů, vyhrává hráč s nejvyšší celkovou hodnotou karet nabídky zbývajících v ruce. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězství je sdílené.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



Ve výše uvedeném příkladu hráč získá následující skóre:

Zátiší: 4 obrazy $\times$ 2 body každý = 8 bodů

Portrét: 3 obrazy $\times$ 3 body každý = 9 bodů

Život ve městě: 4 obrazy $\times$ 4 body každý = 16 bodů

Krajina: 3 obrazy $\times$ 5 bodů každý = 15 bodů

2 obrazy krajiny vedle sebe vytvářejí faux pas (červeně ohraničené), takže nejsou bodovány.

Bonus za dekorace: 11 štítů = 11 bodů

Obrazy ve výšce očí (oblast mezi žlutými tečkovanými čarami):

Nejprestižnější (módní) jsou krajiny, takže 3 krajiny $\times$ 3 body = 9 bodů

Výše uvedené krajiny tvořící faux pas se do hodnocení obrazů ve výšce očí také započítávají.

Zaplněná zeď = 0 bodů

Nezaplněné rohy: 1 roh $\times$ -2 body = -2 body

Nadbytečné obrazy: 1 obraz $\times$ -2 body = -2 body

CELKEM = 64 bodů



Pravidla verze 1.1

© 2023 Mighty Boards Ltd.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nemůže být reprodukována bez souhlasu společnosti Mighty Boards.
www.mighty-boards.com