

Mláďata z Divokraje

PRAVIDLA HRY



VÍTEJTE!



Dobré ráno! Ty jsi v Divukraji nový, že? Rád tě budu provázet!

Vím o každém místečku, kde se dají nalézt větvičky a bobule. Můžeme si postavit domeček a hrát si, že je to zámek! Já budu velitel a ty budeš žonglér. Myslím, že ostatní děti už na nás čekají u koupaliště. Postavíme ten nejlepší bunkr na světě!

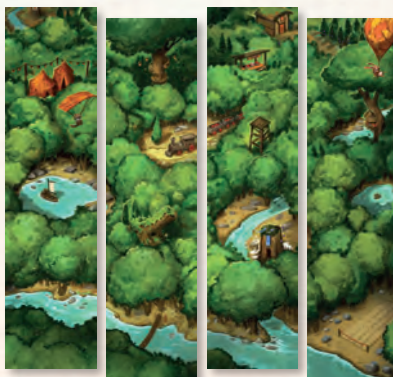
A uvidíš, že večer při přehlídce se z nás stanou nejlepší kamarádi. Tak na co ještě čekáš?

Pojďme si hrát s ostatními mláďaty z Divukraje!

KOMPONENTY



Herní plán



4 desky domovů



54 základních karet



16 žetonů Přehlídky



1 žeton slunce

(Označuje začínajícího hráče)



1 žeton měsíce

(Ukazatel kol)



4 karty velitelů a 4 karty domečků

(Nemíchejte dohromady se základními kartami.)

Kamarádi



3 motýli



3 lišky



3 ještěrky



3 myši



Dodatečně kartonové bobule, větvičky a smůla



Bobule



Větvičky



Smůla



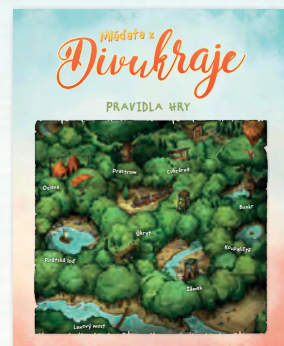
Bodovací žetony



4 kostky surovin



1 karta vítězství



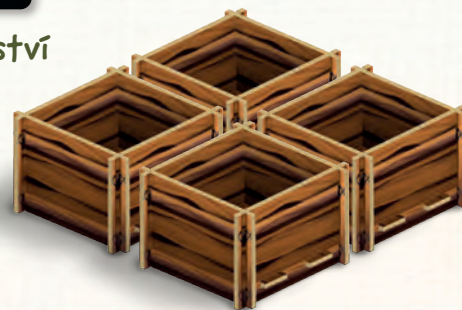
Tato pravidla



1 oboustranná karta pro sólovou variantu



1 osmistěnná kostka pro sólovou variantu

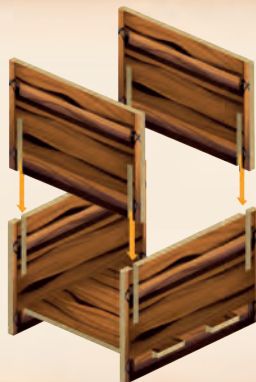


4 bedýnky na zásoby

1.

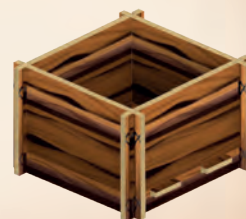


2.



3.

POSTUP SLOŽENÍ
BEDÝNEK NA
ZÁSOPY



PŘÍPRAVA HRY

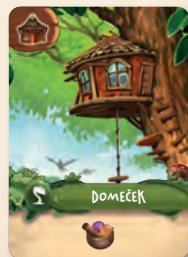
1. Herní plán položte doprostřed stolu. Nad místo pro první kolo položte žeton měsíce.
2. Roztříděte bobule, větvičky a smůlu do bedýnek na zásoby a položte je na herní plán.
3. Bodovací žetony dejte do poslední bedýnky a položte ji poblíž herního plánu.
4. Za každého hráče položte na místa pro kostky na herním plánu jednu kostku surovin. Případné zbývající kostky vraťte do krabice.
5. Zamíchejte balíček základních karet a položte jej poblíž herního plánu. Potom z něj pod herní plán vyložte lícem nahoru osm karet.
6. Žetony Přehlídek roztříděte podle typu a seřadte je na sebe tak, aby byl žeton s nejnižší bodovou hodnotou (3) vespod a žeton s nejvyšší bodovou hodnotou (6) navrchu. Takto poskládané hromádky žetonů položte na cestu na herním plánu.
7. Každému hráči dejte desku domova a sadu tří stejných kamarádů. Nepoužité kamarády a suroviny si hráči pokládají na svoji desku domova.
8. Nejmenšímu hráči dejte žeton slunce. Bude začínajícím hráčem.

Příprava při hře s mladšími dětmi

Při hraní hry máte dvě možnosti, jak ji mladším dětem ulehčit, a tím ji vyvážit při hraní se zkušenějšími hráči. V každé hře můžete využít jen některou nebo obě tyto možnosti.



Počáteční bonus: Mladší hráč začne hru s 1 smůlou, 1 větvičkou a 1 bobulí.



Velitel a domeček: Mladší hráč začne hru s 1 kartou velitele a/nebo 1 kartou domečku. Tyto karty lze použít pro dokončení Přehlídek. Při přípravě hry se neaktivují. Aktivují se podle běžných pravidel v kroku Zisk surovin (včetně prvního kola). Zbývající karty velitelů a domečků vraťte do krabice.

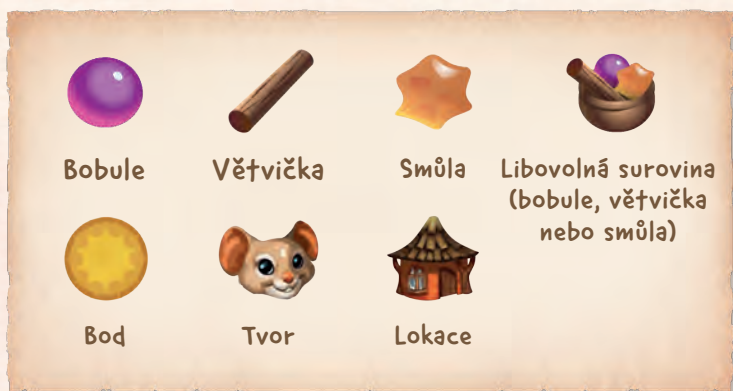


PRŮBĚH HRY

V každém tahu hráč umístí jednoho kamaráda a poté vyloží jednu kartu (pokud může a chce). Hra se skládá ze stanoveného počtu tahů a na konci zvítězí hráč s nejvíce získanými body! Níže se dovíte, jak se hra hraje.

Hra trvá 4 kola. Každé kolo se skládá z těchto kroků:

1. Hod kostkami
2. Zisk surovin 
3. Provádění tahů
(umístění kamaráda, vyložení karty)
4. Návrat domů
5. Přesun žetonů slunce a měsíce



1. Hod kostkami

Na začátku každého kola vezme začínající hráč kostky surovin z plánu a hodí jimi. Poté je vrátí na herní plán, jednu kostku do každé lokace.



Příklad umístění kostek ve hře čtyř hráčů.

2. Zisk surovin

Každý hráč aktivuje v libovolném pořadí všechny své vyložené **zelené** karty (karty vyložené vedle své desky domova). Pozn.: V prvním kole hry hráči nemají žádné **zelené** karty, pokud nehrají s kartami velitelů nebo domečků.

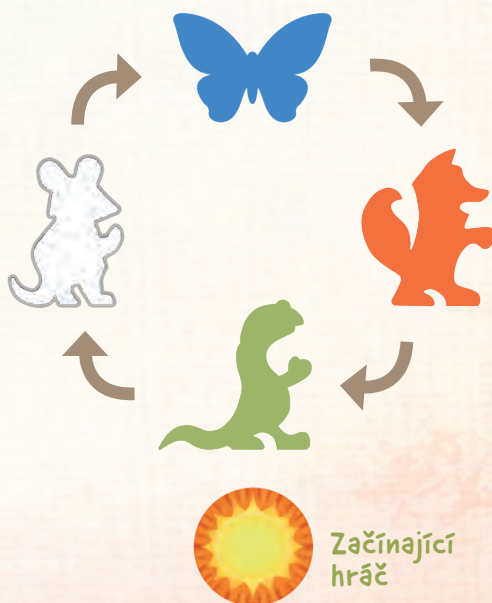
Připomínka: Zelené karty se aktivují vždy při vyložení a poté vždy v kroku Zisk surovin v každém kole.

3. Provádění tahů

V každém kole se budou hráči střídat v tazích po směru hodinových ručiček, **počínaje začínajícím hráčem**. **V každém tahu** hráč nejprve **umístí jednoho svého kamaráda** na místo na desce a provede příslušnou akci.

Po umístění kamaráda hráč může **vyložit před sebe jednu kartu** z nabídky karet pod herním plánem. Při vyložení karty musí hráč zaplatit její cenu. Poté si hráč vezme horní žeton Přehlídky z každé hromádky, jejíž žeton dosud nemá a jejíž požadavky splňuje.

Poté pokračuje svým tahem hráč po jeho levici. Takto každý hráč provede tři tahy.



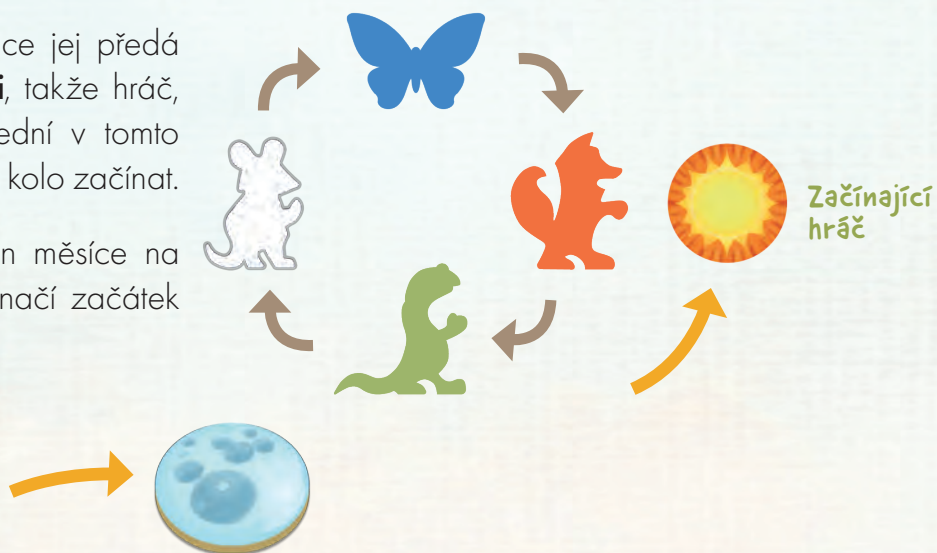
4. Návrat domů

Jakmile všichni hráči provedou tři tahy, kolo končí. Každý hráč si vrátí své tři kamarády na svoji desku domova.

5. Přesun žetonů slunce a měsíce

Hráč s žetonem slunce jej předá hráči po své pravici, takže hráč, který hrál jako poslední v tomto kole, bude následující kolo začínat.

Hráči přesunou žeton měsíce na další pole, čímž naznačí začátek dalšího kola.



Hra pokračuje opět krokem 1., dokud hráči neodehrají čtyři kola. Poté si sečtou získané body a určí vítěze (viz strana 12).



UMÍSTĚNÍ KAMARÁDA

Na tři místa v horní části plánu může své kamarády umístit kterýkoli hráč, a to dokonce i tehdy, jsou-li již na takovém místě umístěni jeho nebo soupeřovi kamarádi. Umístěním kamaráda na tato místa získá hráč surovinu uvedenou nad takovým místem.



Příklad: Pokud hráč umístí kamaráda na místo vlevo, získá 1 smůlu.

Na speciálních místech s kostkami může být umístěn vždy pouze jeden kamarád. Jakmile hráč umístí svého kamaráda na takovéto místo, vezme si suroviny uvedené na kostce položené nad tímto místem. Na místech s kostkami mohou hráči získat více surovin, ale ne vždy v kombinaci, kterou potřebují.



Příklad: Umístění kamaráda na toto místo umožní hráči vzít si 1 bodovací žeton a 1 libovolnou surovinu (smůlu, větvičku nebo bobuli). Na toto místo již nesmí být umístěn žádný další kamarád, dokud se kamarádi nevrátí domů na konci kola.

Hráči mohou umístit kamaráda na místo na **červené** kartě, kterou mají vyloženou před sebou, a provést popsanou akci nebo získat uvedené suroviny. Hráč nemůže umístit kamaráda na **červenou** kartu soupeře.



Příklad: Umístění kamaráda na Rozhlednu hráči umožní zkopírovat jednu kostku surovin na herním plánu, a získat tak suroviny na ní zobrazené, i když už jiný hráč obsadil místo s touto kostkou.

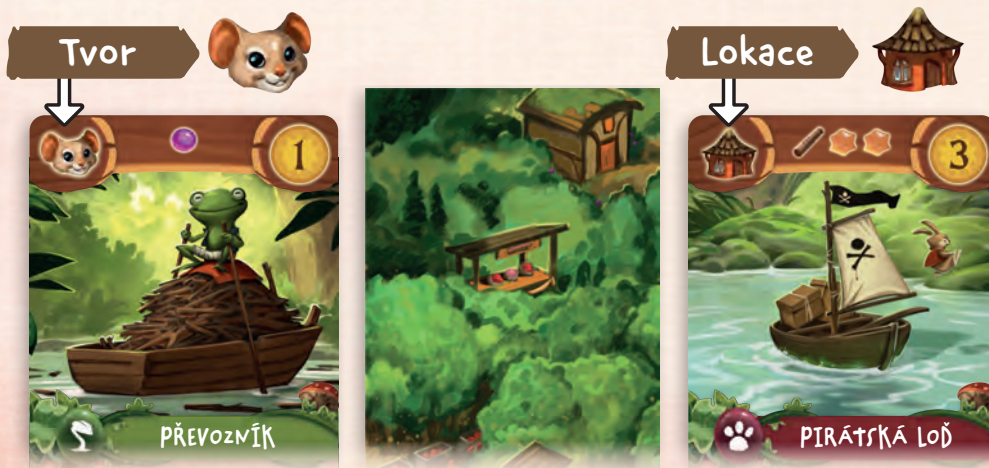
Umístění kamaráda na Zahradníka umožní hráči aktivovat dvě jeho různé vyložené zelené karty.

VYLOŽENÍ KARTY

Hráč může v každém tahu po umístění kamaráda vyložit jednu kartu z nabídky pod herním plánem. Když chce hráč vyložit kartu, musí nejprve zaplatit cenu uvedenou v horní části karty. Zaplacené suroviny hráč vrátí zpátky do bedýnek. Po zaplacení ceny hráč vyloží danou kartu lícem nahoru vedle svého domova. Na uvolněné místo po vyložení kartě hráč položí lícem nahoru novou kartu z balíčku.



Pro dokončení Přehlídek je nejpřehlednější, když si hráči budou vykládat tvory na jednu stranu desky domova a lokace na druhou stranu této desky.



Barevné symboly určují, kdy jsou karty aktivovány. Je-li karta aktivována, poskytne hráči následující odměnu.



Zelené karty se aktivují ihned po vyložení a poté vždy ve fázi získ surovin.



Modré karty se aktivují při vyložení určitého typu karty nebo při dokončení Přehlídky a umožňují vykládat určité karty levněji.



Hnědé karty se aktivují ihned po vyložení. Znovu se již neaktivují.



Červené karty se aktivují, jakmile na ně hráč umístí kamaráda. Hráč může aktivovat pouze karty, které sám vyložil.



Fialové karty se aktivují až na konci hry. Přinesou hráči body za jeho vyložené karty nebo dokončené Přehlídky.

PŘEHLÍDKY

Hráči se mohou pokusit dokončit čtyři typy Přehlídek. Jakmile hráč splní požadavek pro dokončení Přehlídky, vezme si žeton odpovídající Přehlídce z plánu s nejvyšší bodovou hodnotou a položí ho ke své desce domova. Každou Přehlídku může hráč dokončit pouze jednou.



5 lokací



5 tvorů



Alepoň 1 symbol
každé barvy



3 karty stejné barvy
(kromě zelených)

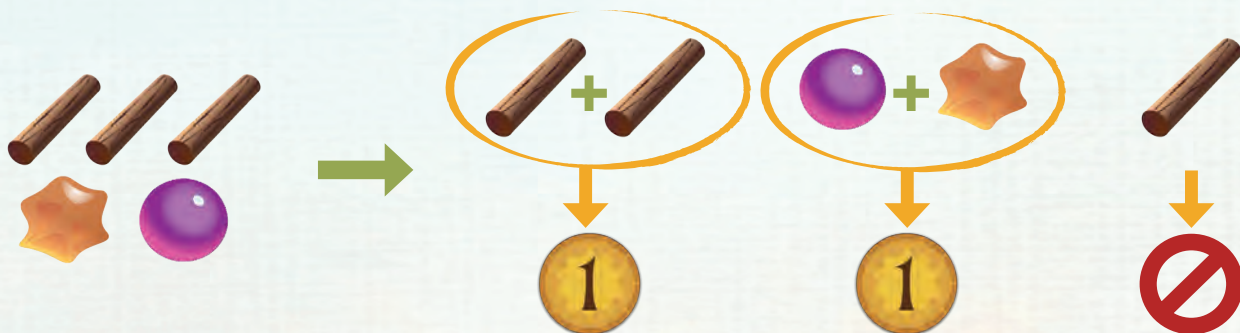
První hráč, který vyloží 5 tvorů, získá žeton Přehlídky se 6 body. Další hráč, který vyloží 5 tvorů, získá žeton Přehlídky s 5 body atd. Hráč může současně dokončit více než jednu Přehlídku.

KONEC HRY

Jakmile poslední hráč dokončí svůj třetí tah ve čtvrtém kole, hra končí.

Výměna surovin

Všechny zbývající suroviny si každý hráč vymění za body: za každé dvě zbývající suroviny libovolného druhu si vezme jeden bod. Suroviny poté vrátí do bedýnek.



Příklad: Hráč má na konci hry 5 surovin (3 větvičky, 1 smůlu a 1 bobuli). Může vyměnit 2 větvičky za jeden bod a 1 bobuli a 1 smůlu za další bod. Za zbývající větvičku už žádný bod nezíská.

Body za fialové karty

Za každou svoji **fialovou** kartu hráč získá body navíc podle textu na kartě. (Král a Prastrom žádné body navíc nepřinášejí, počítá se pouze jejich hodnota.)



Příklad: Zámek hráči na konci hry přinese jeden bod za každou jeho vyloženou zelenou kartu.



Příklad: Král hráči nepřináší žádné body navíc.



Celkový součet bodů

Každý hráč si sečte všechny bodové hodnoty na svých **kartách**, **žetonech Přehlídek** a **bo-dovacích žetonech**. Hráč s nejvyšším celkovým součtem zvítězí! V případě shody zvítězí hráč s větším součtem bodů za vyložené karty.



SÓLOVÁ VARIANTA

Při hraní sólové varianty budete soupeřit buď s princem Koblížkem, nebo Princeznou Fialkou.

Příprava

Hru připravte běžným způsobem, ale použijte jen dvě kostky surovin a žetony Přehlídek pouze s hodnotami 6 a 3. Zvolte si, zda chcete hrát proti princovi, nebo princezně, a na stůl položte kartu pro sólovou variantu odpovídající stranou vzhůru. Vašemu královskému soupeři dejte desku domova, sadu kamarádů a osmistěnnou kostku.



Průběh hry

V každém kole budete začínat. Váš tah bude probíhat podle běžných pravidel: nejprve umístíte pomocníka, poté budete moci vyložit kartu. Váš soupeř provede svůj tah podle následujících pravidel.

Princ ani princezna nezískávají žádné suroviny ani body. Všechny své karty vykládají zdarma a každý tah vyloží jednu. Na konci hry tak budou mít vždy 12 vyložených karet. **To, zda splnili podmínky pro dokončení Přehlídky, se však ověřuje až na konci každého kola, a ne ihned po vyložení každé karty.**



Princ Koblížek

Je-li volné jakékoli místo s kostkou surovin, umístí Koblížek jednoho svého kamaráda na takové místo. Je-li takových volných míst více, umístí je na volné místo nejvíce vlevo. Jsou-li obě místa s kostkami obsazená, princ pošle svého kamaráda na bobule.

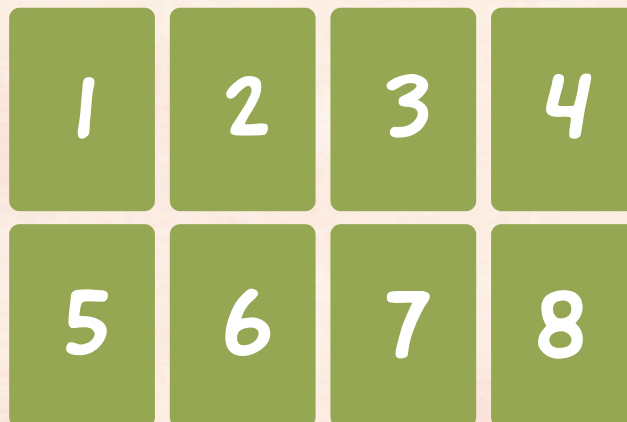
Po umístění kamaráda hodíte osmistěnnou kostkou, abyste podle diagramu níže zjistil, kterou kartu princ vyloží. Kartu vyložte vedle princovy desky domova a na uvolněné místo položte lícem nahoru novou kartu.



Princezna Fialka

Nejprve hodíte osmistěnnou kostkou, abyste podle diagramu níže zjistil, kterou kartu princezna vyloží. Kartu vyložte vedle princezny desky domova. Na uvolněné místo nepokládejte novou kartu, místo toho na ni umístíte jednoho princeznina kamaráda. Až do konce kola na toto místo nebudete přidávat novou kartu. Pokud na kostce padne číslo karty, místo ní už je umístěn princeznin kamarád, házejte znovu.

Jakmile se na konci kola vrátí všichni kamarádi domů, doplňte na tři volná místa nové karty.



Konec kola

Na konci každého kola (včetně posledního) ověřte, zda soupeř splňuje podmínky pro dokončení některé z Přehlídek. Pokud ano, položte takové žetony Přehlídek vedle jeho desky domova.

Konec hry

Spočítejte své a soupeřovy body dle běžných pravidel. Váš soupeř nezíská žádné body za zbylé suroviny, může však získat body za **fialové** karty, pokud nějaké vyložil. Získáte-li stejně nebo více bodů než váš soupeř, zvítězíte.

Další výzvy

Pokud chcete při hraní větší výzvu, použijte jednu nebo více následujících změn v pravidlech:

- Soupeř dokončuje Přehlídky ihned, ne až na konci kola.
- Soupeř každé kolo začíná.
- Soupeř začíná s kartami velitele a domečku.

Hra více hráčů

Prince Koblížka můžete přidat také do hry až tří hráčů. Platí pro něj stejná pravidla jako při sólo variantě s následujícími změnami:

1. Použijte tolik kostek surovin, kolik je hráčů +1.
2. Žeton začínajícího hráče se posouvá podle běžných pravidel.
3. Koblížek bude začínat vždy, když se k němu podle pozice u stolu přesune žeton slunce.



TVŮRCI HRŮ

Autoři: James a Clarissa A. Wilsonovi

Ilustrace: Andrew Bosley

Další ilustrace: Jacqui Davis

Pravidla: Tim Schuetz

Jazyková úprava: Ian McCormack, Tim Schuetz, Sara Yarrington

Grafická úprava: Jared Gannuscio

Výroba: Tim Schuetz

Vedoucí výroby: Dan Yarrington

Poděkování všem, kteří hru testovali: Alayna B., Aniya B., Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Christina Colantuoni, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Sean Johnson, Ian McCormack, Chris Mitchell, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Anna Papavasiliou, Peter Papavasiliou, Peter John Papavasiliou, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Becca Peterson, Lane Peterson, Bec Pouliot, Marissa Schuetz, Raelyn Schuetz, Tim Schuetz, Zoe Schuetz, Andrea Thomas, Caleb Wilson, Jeremiah Wilson, Josiah Wilson, Julianna Wilson, Noah Wilson, Olivia Wilson, Wesley Wilson, Dan Yarrington, Logan Yarrington, Malcolm Yarrington, Owen Yarrington, Sara Yarrington

© 2023 Tabletop Tycoon, Inc.

ČESKÁ VERZE – REXHRY

Překlad a sazba: Vladimír Smolík

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Ondřej Kurka, Jan Březina a Martin Hrabálek



Starling Games je značkou

Tabletop Tycoon, Inc.

**SLYŠTE, SLYŠTE, PŘEHLÍDKA
ZA MALOU CHVÍLI ZAČÍNÁ!
TVOREČKA, KTERÝ MI
PŘEDVEDE TO NEJLEPŠÍ, CO
SE MI BUDE LÍBIT, ODMĚNÍM
SPOUSTOU BLYŠTIVÝCH BODŮ!**

