

Momidži



30 min.



8+

PRAVIDLA

úvod

V posledních měsících roku se stromy zbarvují do živých odstínů žluté, oranžové a červené. Kombinace chladného počasí a působivých pohledů dělá z podzimu jedno z nejúchvatnějších období v Japonsku. Studený vítr, tanec listů padajícího z javorů a zvířata připravující se na zimní spánek vytvářejí romantický obraz, na který návštěvníci nikdy nezapomenou.

Navštivte císařskou zahradu, obdivujte krásy přírody a nechte se okouzlit nádhernými barvami podzimního Japonska.

CÍL HRY

Hráči se snaží získat co nejvíce vítězných bodů. Pokouší se splnit své cíle a nasbírat co nejvíce cenných podzimních listů v císařské zahradě. Vítězem se stává hráč, který má na konci hry nejvíce vítězných bodů.

Obsah hry



84 karet listů,
6 typů listů, 14 od každého



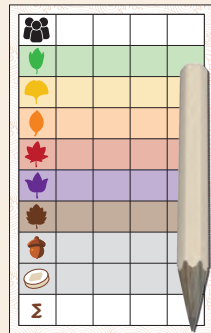
16 žetonů cílů (se symbolem Torii na druhé straně)



34 karet krajiny



32 žetonů žaludů,
8 v hodnotě „5“ (růžové) a 24 v hodnotě „1“ (žluté)



1 bodovací sešit



PŘÍPRAVA HRY



- **První hráč.** Prvním hráčem je zvolen ten, kdo naposledy sebral list ze země.
- **Karty listů.** Ve 4 hráčích použijte všechny typy listů (6). Při 3 hráčích použijte pouze 5 typů listů, při 2 hráčích použijte pouze 4 typy listů: 14 karet každého nepoužívaného typu listů vraťte zpět do krabice. Zamíchejte zbývající karty listů a každému hráči rozdejte 6 karet ❶. Položte balíček zbývajících karet lícem dolů doprostřed stolu ❷. Vezměte 4 karty a položte je vedle balíčku – seřaďte je do oddělených sloupců lícem nahoru podle typů listů. Čísla na kartách musí být viditelná, proto doporučujeme umístit karty do sloupců mírně posunutě ❸.

Každý typ listů obsahuje následující karty: 5 karet hodnoty „0“, 4 karty „1“, 3 karty „2“ a 2 karty „3“.

POZNÁMKA: Žaludy pro bonus za sousedící žaludy (viz odstavec Bonus za sousedící žaludy) jsou pouze na kartách s hodnotou „0“ nebo „1“, na levé/pravé straně nebo na obou stranách. **Tmavé symboly v levém a pravém horním rohu připomínají, že karta žalud na sobě má.**

- **Žetony cílů.** Odstraňte žetony vztahující se k nepoužívaným typům listů, poté náhodně vezměte a odhalte množství žetonů rovnající se počtu hráčů + 2 ❹. Položte je lícem nahoru na stůl v dosahu všech hráčů.
- **Žetony bran** (zadní strana žetonů cílů). Do středu stolu umístěte počet žetonů rovnající se počtu hráčů + 2 ❺. Zbylé žetony odložte do krabice. V této partii nebudou použity.
- **Karty krajiny.** Abyste se seznámili s císařskou zahradou Momidži, můžete použít sadu učebních karet krajiny. Pro svou první hru dostane každý hráč sadu tří karet krajiny se stejným symbolem. (Např. 3 karty krajiny se symbolem květiny ❻.)
Pro další hry odstraňte karty se symboly  (3) a  (3). Zamíchejte zbývající karty krajiny a 3 z nich položte doprostřed stolu. V pořadí po směru hodinových ručiček a počínaje prvním hráčem si každý hráč vybere jednu kartu krajiny a poté odkryje novou z balíčku. Pokračujte, dokud každý hráč nezíská 3 karty krajiny. Vybrané karty krajin hráči umístí do svého osobního prostoru před sebe tak, aby vytvořily souvislou krajinu. Zbývající karty krajin umístěte do krabice, v této partii nebudou použity.
- **Žetony žaludů.** První hráč si vezme 4 žetony žaludů, všichni ostatní hráči si pak vezmou 5 žetonů žaludů ❷. Zbývající žetony dejte do zásoby, v dosahu všech hráčů ❸.

TAH HRÁČE

Kola probíhají po směru hodinových ručiček od prvního hráče. Během svého tahu může hráč provést pouze jednu ze tří hlavních akcí:

A – Sbírat karty listů z nabídky na stole;

B – Zahrát karty listů do svého osobního prostoru;

C – Aktivovat žeton cíle.

Během svého tahu mohou hráči provést také tyto nepovinné akce:

- Použít schopnost krajiny;
- Odložit 2 libovolné karty z ruky a získat 1 žeton žaludu.

Hráč může provést jednu z nich nebo obě, každou však pouze jednou během svého tahu.

POZNÁMKA: Na konci svého tahu mohou mít hráči v ruce maximálně 8 karet listů. Přebývajících karty musí být odloženy. Všichni hráči mohou kdykoli zkontrolovat karty v odkládací hromádce.

A – SBÍRÁNÍ KARET LISTŮ

Hráč si vezme celý sloupec karet listů z nabídky a přidá si jej do ruky.

Předtím, než si karty vezme, se může rozhodnout vrátit 1 žeton žaludu do zásoby a odhalit z balíčku 4 nové karty. Přidá je do stávajících sloupců v nabídce – seřadí je podle jejich typu. Teprve poté pokračuje zahraním akce sbírání karet listů.

Výjimka: Pokud je v určitém sloupci listů již 6 karet, odložte kartu daného typu ihned po jejím odhalení.

Nabídka karet listů uprostřed stolu by nikdy neměla být prázdná. Pokud na konci akce „Sbírání karet listů“ nezbyvají na stole žádné sloupce, pak ihned automaticky odhalte a seřadte 4 karty listů (toto není akce).

B – ZAHRÁNÍ KARET LISTŮ DO SVÉHO OSOBNÍHO PROSTORU

Hráči karty listů hrají před sebe do svého osobního prostoru. Řadí je tam v hromádkách podle jejich typu začínajících číslem „0“. Karty musí být zahrávány na sebe: čísla na kartách vespod tak nebudou vidět. Na každou hromádku může hráč položit kartu se stejným číslem, jaké má karta pod ní, nebo kartu s bezprostředně následujícím číslem. Např. nelze zahrát „2“ na „0“.

Není však možné zahrát žádnou kartu na „3“. Ta zobrazuje japonskou bránu, což připomíná, že hromádka je uzavřena. Pokaždé, když hráč hromádku listů uzavře kartou o hodnotě „3“, položí na ni žeton brány.



POZNÁMKA: Pokud v posledním kole hry dojdou žetony bran a hráč tak nemůže hromádku žetonem uzavřít, považuje se hromádka s číslem „3“ nahoře stejně za uzavřenou.

Hromádky karet listů jsou umístěny vedle sebe v osobním prostoru. Pro každý typ listu může být pouze jedna hromádka. Hráč nemůže založit novou hromádku mezi hromádkami, které již má před sebou na stole umístěny. Chce-li hráč zahrát karty listů do svého osobního prostoru, může si vybrat jednu z následujících akcí:

- Zahrát 2 nebo více karet listů různých typů a poté aktivovat bonus za sousedící žaludy.



- Zahrát 1 nebo 2 karty stejného typu (nezískává bonus za žaludy).



POZNÁMKA: Po zahrání karet již nelze pořadí hromádek měnit. Hráči navíc nikdy nemohou počítat karty v hromádkách soupeřů ani ve svých vlastních. Paměť může být skutečně rozhodujícím prvkem pro vítězství ve hře.



BONUS ZA SOUSEDÍCÍ ŽALUDY

Pokud po zahrání různých typů karet listů sousedí dva symboly žaludů na dvou sousedních kartách listů a jsou na konci tahu hráče stále viditelné, hráč získá 2 žetony žaludů. Je možné takto získat více než 2 žetony žaludů, pokud jsou v řadě více než 2 sousedící symboly.



POZNÁMKA: Bonus za sousedící žaludy hráč získá pouze tehdy, pokud zahrál dva nebo více různých typů karet listů. Sousedící symboly ale nemusí být na kartách, které zahrál v aktuálním tahu!

C – AKTIVACE ŽETONU CÍLE

Za 3 žetony žaludů mohou hráči aktivovat (koupit si) dostupný žeton cíle (jejich efekty najdete v seznamu žetonů cílů). Hráč umístí aktivovaný žeton cíle ve svém osobním prostoru tak, aby byl viditelný pro všechny hráče, a stává se jeho vlastníkem.

Každý hráč se může během hry pokusit splnit aktivovaný žeton cíle, i když není jeho vlastníkem. Na konci hry mají splněné žetony cílů hodnotu určitého počtu vítězných bodů (viz část Závěrečné bodování).

SCHOPNOSTI KRAJIN

Ve svém tahu může hráč využít schopnost krajiny umístěním žetonu žaludu na jednu ze svých karet krajiny. Každou schopnost lze během hry využít pouze jednou. Schopnosti karet krajiny jsou vysvětleny na straně 11 pravidel.

POZNÁMKA: Žeton žaludu použitý k aktivaci schopnosti se nezapočítává do konečného bodování.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile je vyčerpán balíček karet nebo jakmile uprostřed stolu nezůstává už žádný žeton brány. Každý hráč, včetně toho, který spustil konec hry, odehraje ještě jeden, poslední tah.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráči odstraní žetony žaludů umístěné na kartách krajiny a spočítají si skóre takto:

- Za každou hromádku karet listů ve svém osobním prostoru získají hráči počet vítězných bodů, který se rovná počtu karet na této hromádce vynásobenému hodnotou uvedenou na její svrchní kartě (např. pokud má hráč 5 karet na hromádce s číslem „3“ navrchu, získá 15 bodů).
- Růžové žetony žaludů mají každý hodnotu 5 vítězných bodů.



$$5 \times 3 = 15$$

- Žluté žetony žaludů mají každý hodnotu 1 vítězného bodu.
- Každý splněný žeton cíle má hodnotu určitého počtu bodů podle následujícího pravidla:

- 10 bodů, pokud je vlastníkem žetonu hráč, který úkol splnil,
- 3 body, pokud hráč, který splnil úkol, není vlastníkem žetonu.

Pokud jeden nebo více hráčů dosáhnou remízy, všichni zúčastnění hráči si vezmou 3 vítězné body s výjimkou vlastníka žetonu, který si v případě remízy vezme 10 vítězných bodů.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě remízy vyhrává hráč, který má v ruce nejvíce karet. V případě další remízy se vítězství dělí.

SÓLOVÁ HRA

VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

Sólo verze této hry se hraje stejně jako verze pro více hráčů, s několika změnami:

- Na začátku hry si vezmete 4 žetony žaludů.
- Vezmete si karty krajiny podle pravidel scénáře: jsou označeny písmenem.
- Používejte pouze typy listů požadované v pravidlech scénáře.
- Při sběru karet listů nikdy nemůžete doplnit nabídku uprostřed stolu tím, že vrátíte 1 žeton žaludu do zásoby.
- Když seberete sloupec karet z nabídky uprostřed stolu, odložte z nabídky všechny zbývající karty a ihned odhalte 4 nové karty z balíčku.

Upřesnění: Pokud díky schopnosti krajiny F seberete vrchní kartu listu ze sloupce a získáte 2 žetony žaludů, zbývající karty v nabídce se neodkládají.

Pokud prostřednictvím schopnosti krajiny B seberete 2 sloupce karet, odložte zbývající karty z nabídky jako obvykle.

Při zahrávání karet prostřednictvím schopnosti krajiny E nemusíte odkládat kartu z ruky.

Když použijete schopnost krajiny D, nemusíte odhazovat zbývající karty z nabídky.

- Když zahráváte karty do svého osobního prostoru, musíte také odložit 1 kartu z ruky; nicméně nemusíte odložit nic, pokud po zahrání karet nemáte v ruce žádné další karty.
- Když aktivujete žeton cíle, odložte všechny sloupce karet listů z nabídky a okamžitě odhalte 4 nové karty z balíčku.
- Ceny, významy a požadavky žetonů cílů se mění podle pravidel scénáře.
- Hra končí, když nemůžete odhalit 4 nové karty listů, protože balíček je vyčerpán. Můžete ještě provést jednu poslední akci.
- Vítězství nebo prohra se řídí podmínkami vítězství ve scénáři.

SCÉNÁŘ 1: STUDENÝ VÁNEK (STŘEDNÍ)

PŘÍPRAVA HRY

- Použijte pouze 3 typy listů: hnědé, zelené, fialové (42 karet).
- Na začátku si z balíčku do ruky doberte 6 karet.
- Hrajte s následujícími krajinami: A-E-C (každá pouze jednou).
- Používejte pouze následující žetony cílů a u nich uvedené ceny a významy:





Požadavek: Tyto žetony cílů si vezměte pouze v případě, že jste už zahráli alespoň jednu kartu na odpovídající hromádku listů (může to být i „0“).

Cena: Cena těchto žetonů cílů závisí na hodnotě uvedené na kartě navrchu příslušné hromádky karet listů ve vašem osobním prostoru.



Požadavek: Na prostřední hromádce ve svém osobním prostoru máte nejvyšší počet karet (pro určení nejvyššího počtu karet musí být ve vašem osobním prostoru alespoň 1 karta od každého typu listů).

Cena: 3 žetony žaludů.



Požadavek: Máte alespoň 4 karty hodnoty „0“ (buď v ruce a/nebo viditelné ve vašem osobním prostoru).

Cena: 3 žetony žaludů.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

- Na každé hromádce jste získali alespoň 10 vítězných bodů;
- Na prostřední hromádce ve své osobní oblasti máte nejvyšší počet karet (ve srovnání s ostatními hromádkami ve vašem osobním prostoru).
- Vlastníte alespoň 3 žetony cílů.



SCÉNÁŘ 2: MEDITACE (STŘEDNÍ)

PŘÍPRAVA HRY

- Použijte pouze 4 typy listů: červené, zelené, žluté, hnědé (56 karet).
- Na začátku si z balíčku do ruky doberte 4 karty.
- Hrajte s následujícími krajinami: F (2 karty) a B (1 karta).
- Používejte pouze následující žetony cílů a u nich uvedené ceny a významy:



Požadavek: Tyto žetony cílů si vezměte pouze v případě, že jste už zahráli alespoň jednu kartu na odpovídající hromádku listů (může to být i „0“).

Cena: Cena těchto žetonů cílů závisí na hodnotě uvedené na kartě navrchu příslušné hromádky karet listů ve vašem osobním prostoru.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

- Máte 4 hromádky karet listů a navrchu každé hromádky je karta hodnoty alespoň „1“;
- Máte 10+ bodů ve třech různých hromádkách (každá 10+ bodů) a jejich typům odpovídající žetony cílů;
- Máte 10 a více žetonů žaludů.

SCÉNÁŘ 3: ROVNODENNOST (OBTÍŽNÝ)

PŘÍPRAVA HRY

- Použijte pouze 3 typy listů: červené, oranžové, žluté (42 karet).
- Na začátku si z balíčku do ruky doberte 6 karet.
- Hrajte s následujícími krajinami: D-B-G (každá pouze jednou).
- Používejte pouze následující žetony cílů a u nich uvedené ceny a významy:



Požadavek: Tyto žetony cílů si vezměte pouze v případě, že jste zahráli alespoň jednu kartu na odpovídající hromádku listů (může to být i „0“).

Cena: Cena těchto žetonů cílů závisí na hodnotě uvedené na kartě navrchu příslušné hromádky karet listů ve vašem osobním prostoru.



Požadavek: Na každé hromádce ve vaší osobní oblasti je viditelná brána Torii.

Cena: Polovina vašich žetonů žaludů (zaokrouhleno dolů).



Požadavek: Máte alespoň 5 žetonů žaludů.

Cena: Polovina vašich žetonů žaludů (zaokrouhleno dolů).

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

- Navrchu každé hromádky máte žeton Torii.
- Vlastníte 4 a více žetonů žaludů.
- Máte alespoň 3 žetony cílů.



TVŮRCI HRY

Autoři: Francesco Testini a Dario Massarenti

Vydavatel: Deer Games
Ilustrace: Apolline Etienne

Produkce: Matteo Gravina
Grafická úprava: Huachong Zhuang

Umělecká ředitelka: Ylenia D'Abundo
Jazyková úprava: Floriana Luciani

Testeři: Elena Audrito, Francesco Binetti, Cristian Busato, Julie Carpinelli, Renato Ciervo, Paolo Chiorri, Alessandra Cino, Simone Colognese, Emanuele Colognese, Michele Cristofali, Alessandro Cuneo, Pasquale Facchini, Carlo Gervasio, Simona Greco, Gioca Giullari, Chiara Massarenti, Giulia Massarenti, Ivan Morra, Stefano Nicotra, Alessandro Pabis, Pierpaolo Paoletti, Marco Rava, Alberto Regonini, Paola Rosso, Alessandro Sciacqua, Stefano Stievano, Francesco Ubbiali, Gianluca Ulisse, Alberto Vendramini.

© Deer Games srl. Všechna práva vyhrazena. Výroba: Deer Games srl, corso Venezia 40 – 20121 Milano, ITÁLIE



ČESKÁ VERZE

Překlad: Martin Hrabálek
Grafická úprava: Vladimír Smolík
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Ondřej Hrabálek a Jan Březina



KARTY KRAJIN



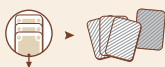
A Pokud se jako hlavní akci rozhodnete zahrát karty listů do svého osobního prostoru, můžete jednou přeskočit jedno číslo (např. zahrát „2“ na „0“ nebo začít novou hromádku s „1“).



B Pokud se jako hlavní akci rozhodnete sebrat karty listů, můžete si z nabídky vzít až dva různé sloupce. Můžete si vzít pouze celé sloupce a celkový počet sebraných karet nesmí překročit 4.



C Můžete změnit pozice hromádek listů ve svém osobním prostoru a poté si vzít 2 žetony žaludů ze zásoby.



D Pokud se jako hlavní akci rozhodnete sebrat karty listů, neberte si sloupec viditelných karet z nabídky. Vezměte si místo toho do ruky svrchní 4 karty z balíčku karet listů. Jednu z nich odložte.



E Pokud se jako hlavní akci rozhodnete sebrat karty listů, můžete navíc zahrát až dvě karty z ruky do svého osobního prostoru podle běžných pravidel.



F Vezměte si svrchní kartu listu ze sloupce v nabídce a získajte 2 žetony žaludů.



G Vezměte si 1 odloženou kartu listu dle vlastního výběru.



H Pokud se rozhodnete jako hlavní akci zahrát 1 nebo 2 karty listů stejného typu, můžete si okamžitě koupit žeton cíle. Případně můžete vyměnit jeden ze svých žetonů cílů za žeton cíle ze zásoby.



I Pokud se rozhodnete jako hlavní akci aktivovat žeton cíle, můžete si také vzít jeden sloupec karet z nabídky.



J Pokud se jako hlavní akci rozhodnete zahrát karty, můžete zahrát až 4 karty na 2 různé hromádky.



K Pokud se jako hlavní akci rozhodnete sbírat karty, seberte až 3 svrchní karty ze tří různých sloupců v nabídce podle svého výběru.



L Odložte libovolný počet karet z ruky a za každou odloženou kartu si ze zásoby vezměte 1 žeton žaludu. Poté si ze zásoby vezměte 2 žetony žaludů navíc.



M Pokud se jako hlavní akci rozhodnete zahrát karty listů, můžete navíc zahrát až 2 karty listů pod libovolnou hromádku bez symbolu Torii na svrchní kartě. Není nutné, aby se typ listu shodoval.



N Postupně, jednu po druhé, si dobírejte 4 karty. Pokud můžete, položte je přímo na své hromádky, jinak je umístěte do sloupců v nabídce. Po provedení akce získáte bonus za sousedící žaludy.

ŽETONY CÍLŮ



Mějte nejvyšší počet karet určitého typu listu.



Mějte nejvyšší počet karet v jedné hromádce.



Mějte nejvyšší součet hodnot karet svých vrchních listů (sečtěte hodnoty všech vrchních karet na všech hromádkách ve svém osobním prostoru).



Mějte nejvyšší počet hromádek se symbolem Torii navrchu.



Mějte nejvyšší počet žaludů.



Mějte nejvyšší součet počtu různých hromádek a neaktivovaných schopností krajiny.



Mějte nejvyšší počet zahraničních karet „0“ ve všech svých hromádkách (nemusí být nutně viditelné).



Mějte nejvyšší počet karet v červených, oranžových a žlutých hromádkách dohromady.



Mějte nejvyšší počet karet v zelených, fialových a hnědých hromádkách dohromady.



Mějte nejnižší počet zahraničních karet ve svém osobním prostoru.



Na konci hry mějte nejvyšší počet karet v ruce.