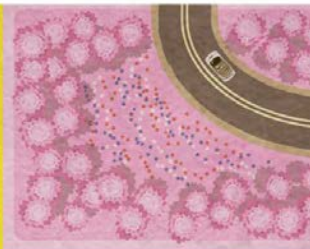




VELKOVŠECHNO

PRAVIDLA HRY





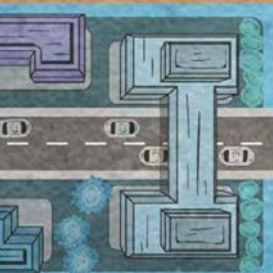
OBSAH

Městostatek	4
Městopark	8
Statkopark	12
Velkovšechno	16



MĚSTOSTATEK

SPOJUJE VELKOMĚSTO A VELKOSTATEK



O HŘE

Pod vaším bedlivým dozorem se město a zemědělská půda rozvíjejí a prolínají. Vše roste a všude se staví závratnou rychlostí. A vedení přebíráte vy!

SEZNAM KOMPONENT

6 karet s územími a bodovacími podmínkami. Budete také potřebovat základní hry Velkoměsto a Velkostatek.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte zvláště oba balíčky základních her a vytvořte jeden dobírací balíček Velkoměsta a jeden dobírací balíček Velkostatku. Oba balíčky umístěte stranou s územími vzhůru. Obraťte vrchní kartu z každého balíčku a vyložte je bodovací stranou vzhůru. Tyto karty určují dvě ze tří bodovacích podmínek hry.

Zamíchejte balíček karet Městostatku. Obraťte vrchní kartu z balíčku a vyložte ji bodovací stranou vzhůru jako třetí bodovací podmínku hry.

Měli byste tak mít po jedné bodovací podmínce z Velkoměsta, z Velkostatku a z Městostatku. Sečtěte hodnotu všech tří těchto karet a získáte cílový počet bodů.

Poté doberte z balíčku karet Městostatku další kartu a umístěte ji do stavební oblasti. Zbylé čtyři karty z tohoto balíčku vraťte do krabice, ve hře již nebudou třeba.

Určete místo, kde vznikne v průběhu hry společný odkládací balíček.

PŘÍKLAD ROZLOŽENÍ HRY

2 ROZKVĚT MĚSTA

1 ☆ za každou budovu a silnici, ve kterých jsou příměsí 3 území parků.

-1 ☆ za každou budovu a silnici, ve kterých není ani jedno území parků.

**BODOVACÍ PODMÍNKA
VELKOMĚSTA**

13 TETRISOVÝ SAD

Získáte 1 ☆ za každou skupinu území sadů dle její velikosti, nezávisle na její tvaru.

Příměsí 2 území 1o
Příměsí 3 území 3o
Příměsí 4 území 6o

**BODOVACÍ PODMÍNKA
VELKOSTATKU**

15 NABÍDKA A POPTÁVKA

Pro každý blok sestavení své největší skupiny území sadů a silnic je třeba mít příměsí 3 území.

1 ☆ za každou budovu a silnici z těchto dvou skupin.

**BODOVACÍ PODMÍNKA
MĚSTOSTATKU**



STAVEBNÍ OBLAST



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOMĚSTA**



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOSTATKU**

**ODKLÁDACÍ
BALÍČEK**

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček.

Na začátku tahu si hráč nejprve dobere 1 kartu z balíčku Velkoměsta a 1 kartu z balíčku Velkostatku a umístí je před sebe stranou s územími vzhůru tak, aby obě karty viděli i ostatní hráči.

Poté jednu z těchto karet umístí do stavební oblasti dle běžných pravidel. Všechna území se mohou libovolně překrývat nebo spolu sousedit. Zbylou kartu hráč odloží na odkládací balíček a tím je jeho tah u konce.

Hráči se střídají v tazích, dokud nejsou oba dobírací balíčky prázdné.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Při závěrečném bodování postupujte dle běžných pravidel s těmito výjimkami:

Při bodování největších skupin území si zvolte a obodujte jen 2 druhy území z Velkoměsta a 2 druhy území z Velkostatku.

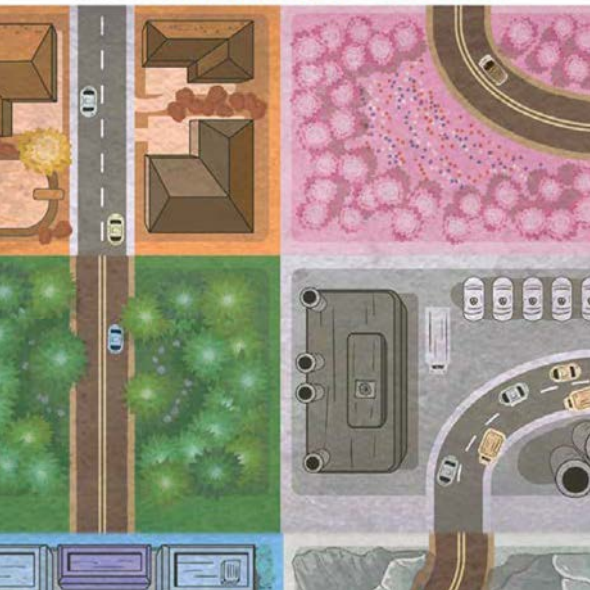
Např. si zvolíte, že obodujete průmyslová a obytná území za Velkoměsto a území sadů a výběhů za Velkostatek. Za největší skupiny zbylých druhů území již žádné body neobdržíte.

Každý sled navazujících úseků silnice je považován za 1 silnici. Je lhostejno, zda se jedná o úseky silnic Velkoměsta, Velkostatku či jejich kombinaci.



MĚSTOPARK

SPOJUJE VELKOMĚŠTO A VELKOPARK



O HŘE

Pod vaším bedlivým dozorem se město a národní park rozvíjejí a prolínají. Vše roste a všude se staví závratnou rychlostí. A vedení přebíráte vy!

SEZNAM KOMPONENT

6 karet s územími a bodovacími podmínkami. Budete také potřebovat základní hry Velkoměsto a Velkopark.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte zvláště oba balíčky základních her a vytvořte jeden dobírací balíček Velkoměsta a jeden dobírací balíček Velkoparku. Oba balíčky umístěte stranou s územími vzhůru. Obraťte vrchní kartu z každého balíčku a vyložte je bodovací stranou vzhůru. Tyto karty určují dvě ze tří bodovacích podmínek hry.

Zamíchejte balíček karet Městoparku. Obraťte vrchní kartu z balíčku a vyložte ji bodovací stranou vzhůru jako třetí bodovací podmínku hry.

Měli byste tak mít po jedné bodovací podmínce z Velkoměsta, z Velkoparku a z Městoparku. Sečtěte hodnotu všech tří těchto karet a získáte cílový počet bodů.

Poté doberte z balíčku karet Městoparku další kartu a umístěte ji do stavební oblasti. Zbylé čtyři karty z tohoto balíčku vraťte do krabice, ve hře již nebudou třeba.

Určete místo, kde vznikne v průběhu hry společný odkládací balíček.

PŘÍKLAD ROZLOŽENÍ HRY

2 ROZKVĚT MĚSTA

1 ☆
Ze každého tahu a silnice, ve kterých jsou příměstské parky.

-1 ☆
Ze každého tahu a silnice, ve kterých není ani jedno z uvedených parků.

**BODOVACÍ PODMÍNKA
VELKOMĚSTA**

11 LESNÍ REKA

2/3 tahu 1 reka z domovské oblasti v lese
2/3 tahu 1 silnice z parkovny ve městě nebo
(reka může procházet i dalšími zónami lesa)

**BODOVACÍ PODMÍNKA
VELKOPARKU**

12 LESNÍ MĚSTO

1/3 tahu 1 park
1/3 tahu 1 silnice z parkovny
1/3 tahu 1 silnice z domovské oblasti

**BODOVACÍ PODMÍNKA
MĚSTOPARKU**



STAVEBNÍ OBLAST



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOMĚSTA**



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOPARKU**

**ODKLÁDACÍ
BALÍČEK**

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček.

Na začátku tahu si hráč nejprve dobere 1 kartu z balíčku Velkoměsta a 1 kartu z balíčku Velkoparku a umístí je před sebe stranou s územími vzhůru tak, aby obě karty viděli i ostatní hráči.

Poté jednu z těchto karet umístí do stavební oblasti dle běžných pravidel. Všechna území se mohou libovolně překrývat nebo spolu sousedit. Zbylou kartu hráč odloží na odkládací balíček a tím je jeho tah u konce. Hráči se střídají v tazích, dokud nejsou oba dobírací balíčky prázdné.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Při závěrečném bodování postupujte dle běžných pravidel s těmito výjimkami:

Při bodování největších skupin území si zvolte a obodujte jen 2 druhy území z Velkoměsta a 2 druhy území z Velkoparku.

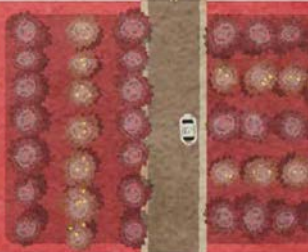
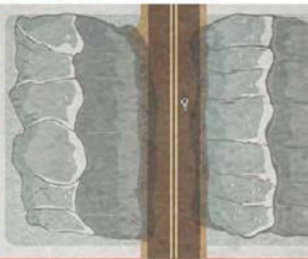
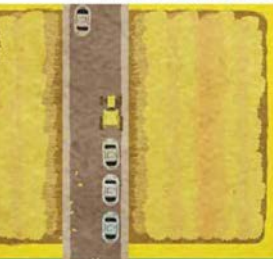
Např. si zvolíte, že obodujete průmyslová a obytná území za Velkoměsto a území jezer a lesů za Velkopark. Za největší skupiny zbylých druhů území již žádné body neobdržíte.

Každý sled navazujících úseků silnice je považován za 1 silnici. Je lhostejno, zda se jedná o úseky silnic Velkoměsta, Velkoparku či jejich kombinaci. Za každou silnici odečtete jen 1 bod dle pravidla pro silniční daň z Velkoměsta (a nikoliv 2 body, jak je tomu ve Velkoparku).



STATKOPARK

SPOJUJE VELKOSTATEK A **VELKOPARK**



O HŘE

Pod vaším bedlivým dozorem se zemědělská půda a národní park rozvíjejí a prolínají. Vše roste a bují závratnou rychlostí. A vedení přebíráte vy!

SEZNAM KOMPONENT

6 karet s územími a bodovacími podmínkami. Budete také potřebovat základní hry Velkostatek a Velkopark.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte zvláště oba balíčky základních her a vytvořte jeden dobírací balíček Velkostatku a jeden dobírací balíček Velkoparku. Oba balíčky umístěte stranou s územími vzhůru. Obraťte vrchní kartu z každého balíčku a vyložte je bodovací stranou vzhůru. Tyto karty určují dvě ze tří bodovacích podmínek hry.

Zamíchejte balíček karet Statkoparku. Obraťte vrchní kartu z balíčku a vyložte ji bodovací stranou vzhůru jako třetí bodovací podmínku hry.

Měli byste tak mít po jedné bodovací podmínce z Velkostatku, z Velkoparku a ze Statkoparku. Sečtěte hodnotu všech tří těchto karet a získáte cílový počet bodů.

Poté doberte z balíčku karet Statkoparku další kartu a umístěte ji do stavební oblasti. Zbylé čtyři karty z tohoto balíčku vraťte do krabice, ve hře již nebudou třeba.

Určete místo, kde vznikne v průběhu hry společný odkládací balíček.

PŘÍKLAD ROZLOŽENÍ HRY

13 TETRISOVÝ SAD

Získáte 1★ za každou skupinu číselné sadě dle její velikosti, nazváno se jejím tvarem.

Příklad 2 čísel 1c
 Příklad 3 čísel 3c
 Příklad 4 čísel 6c

**BODOVACÍ PODMÍNKA
VELKOSTATKU**

11 LESNÍ REKA

Číslo 1 nebo 2 nebo 3 znamená počet vln (číslo 1 = 1 vlna, číslo 2 = 2 vlny, číslo 3 = 3 vlny).
 (Karta s 1 vlnou představuje 1 vlnu, 2 vlny, 3 vlny.)

1c

**BODOVACÍ PODMÍNKA
VELKOPARKU**

13 HORSKÁ JABLÍČKA

1★
 2★
 3★

**BODOVACÍ PODMÍNKA
STATKOPARKU**



STAVEBNÍ OBLAST



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOSTATKU**



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOPARKU**

**ODKLÁDACÍ
BALÍČEK**

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček.

Na začátku tahu si hráč nejprve dobere 1 kartu z balíčku Velkostatku a 1 kartu z balíčku Velkoparku a umístí je před sebe stranou s územími vzhůru tak, aby obě karty viděli i ostatní hráči. Poté jednu z těchto karet umístí do stavební oblasti dle běžných pravidel. Všechna území se mohou libovolně překrývat nebo spolu sousedit. Zbylou kartu hráč odloží na odkládací balíček a tím je jeho tah u konce. Hráči se střídají v tazích, dokud nejsou oba dobírací balíčky prázdné.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Při závěrečném bodování postupujte dle běžných pravidel s těmito výjimkami:

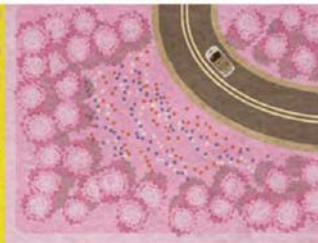
Při bodování největších skupin území si zvolte a obodujte jen 2 druhy území z Velkostatku a 2 druhy území z Velkoparku. Např. si zvolíte, že obodujete území vinic a polí za Velkostatek a území jezer a lesů za Velkopark. Za největší skupiny zbylých druhů území již žádné body neobdržíte.

Každý sled navazujících úseků silnice je považován za 1 silnici. Je lhostejno, zda se jedná o úseky silnic Velkostatku, Velkoparku či jejich kombinaci. Za každou silnici odečtete jen 1 bod dle pravidla pro silniční daň z Velkostatku (a nikoliv 2 body, jak je tomu ve Velkoparku).



VELKOVŠECHNO

SPOJUJE VELKOMĚŠTO, VELKOSTATEK A VELKOPARK



O HŘE

Váš tým již dokázal, že si zvládne poradit se vším. Ať jde o města, statky či parky, nic pro vás není překážka. Jediné, co zbývá, je pokusit se stavět to všechno dohromady. Váš nejambicióznější projekt čeká!

SEZNAM KOMPONENT

6 karet s územími a bodovacími podmínkami. Budete také potřebovat základní hry Velkoměsto, Velkostatek a Velkopark.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte zvlášť každý z balíčků základních her a vytvořte samostatné dobírací balíčky Velkoměsta, Velkostatku a Velkoparku. Všechny tři balíčky umístěte stranou s územími vzhůru. Obraťte vrchní kartu z každého balíčku a vyložte je bodovací stranou vzhůru. Tyto karty určují tři ze čtyř bodovacích podmínek hry.

Zamíchejte balíček karet Velkovšechna. Obraťte vrchní kartu z balíčku a vyložte ji bodovací stranou vzhůru jako čtvrtou bodovací podmínku hry.

Měli byste tak mít po jedné bodovací podmínce z každé základní hry a navíc jednu kartu z rozšíření Velkovšechno. Sečtěte hodnotu všech čtyř těchto karet a získáte cílový počet bodů.

Poté doberte z balíčku karet Velkovšechna další kartu a umístěte ji do stavební oblasti. Zbylé čtyři karty z tohoto balíčku vraťte do krabice, ve hře již nebudou třeba.

Určete místo, kde vznikne v průběhu hry společný odkládací balíček.

PŘÍKLAD ROZLOŽENÍ HRY



**BODOVACÍ
PODMÍNKA
VELKOMĚŠTA**



**BODOVACÍ
PODMÍNKA
VELKOSTATKU**



**BODOVACÍ
PODMÍNKA
VELKOPARKU**



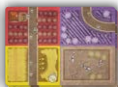
**BODOVACÍ
PODMÍNKA
VELKOVŠECHNA**



STAVEBNÍ OBLAST



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOMĚŠTA**



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOSTATKU**



**DOBÍRACÍ BALÍČEK
VELKOPARKU**

**ODKLÁDACÍ
BALÍČEK**

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček.

Na začátku tahu si hráč nejprve dobere po 1 kartě z každého dobíracího balíčku a umístí je před sebe stranou s územími vzhůru tak, aby všechny tři karty viděli i ostatní hráči.

Poté jednu z těchto karet umístí do stavební oblasti dle běžných pravidel. Všechna území se mohou libovolně překrývat nebo spolu sousedit. Zbylé karty hráč odloží na odkládací balíček a tím je jeho tah u konce. Hráči se střídají v tazích, dokud nejsou všechny dobírací balíčky prázdné.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Při závěrečném bodování postupujte dle běžných pravidel s těmito výjimkami:

Při bodování největších skupin území si zvolte a obodujte jen 1 druh území z každé základní hry (Velkoměsto, Velkostatek, Velkopark).

Např. si zvolíte, že obodujete obytná území za Velkoměsto, území polí za Velkostatek a území hor za Velkopark. Za největší skupiny zbylých druhů území již žádné body neobdržíte. Každý sled navazujících úseků silnice je považován za 1 silnici. Je lhostejno, ze které hry jednotlivé úseky silnic pocházejí. Za každou silnici odečtete jen 1 bod dle pravidla pro silniční daň z Velkoměsta (a nikoliv 2 body, jak je tomu ve Velkoparku).

Autoři hry:

Steven Aramini, Danny Devine a Paul Kluka

Spoluautor:

Jason Tagmire

Ilustrace:

Danny Devine a Marty Cobb

Úprava pravidel:

Travis D. Hill a Michael Lee

Překlad:

Jan Březina

Grafická úprava a ilustrace na boxu:

Jakub Matlovič

Jazyková úprava:

Eliška Pospíšilová

Redakce:

Ondřej Kurka a Vladimír Smolík



Licencováno Button Shy Games.