

BOBŘANY



Pravidla hry

Úvod

Jste bobří architekt a stavíte nové městečko na ná březí z budov, které vám po proudu řeky posílají stavitelé. Nejste však jediný. Na protějším břehu se druhý architekt snaží postavit vlastní město, které má konkurovat tomu vašemu! To nejlépe postavené městečko obdrží prestižní cenu, pečlivě tedy vybírejte, kam umístíte budovy, a získejte ty nejlepší, než se zřítí přes okraj vodopádu!

Cíl hry

Vaše město představuje mřížka 4x4, na kterou budete umisťovat dílky budov získané z řeky. Přitom si musíte dát pozor, aby na nich byly propojené dřevěné chodníčky. Za každý typ budovy získáte body (★) jiným způsobem. Jakmile oba hráči umístí všechny dílky, které budou moci, hra skončí. Hráč, který se nejlépe řídil bodovacími kartami, získá nejvíce ★ a zvítězí!

Herní materiál

- 2 desky města
- 2 nápořední karty
- 4 desky řeky
- 48 dílků budov
- 22 bodovacích karet
- 1 bodovací zápisník
- 1 bobr stavitel
- 3 figurky bobrů
- 11 figurek staveb
 - 3 jeřáby
 - 3 hráze
 - 1 červený vor
 - 1 modrý vor
 - 3 dvoubarevné vory

Příprava hry

1. Každý hráč si vezme desku města a náповědní kartu. Umístěte odpovídající jednobarevnou figurku voru na odpovídající pole své náповědní karty.
 2. Ten z hráčů, kdo naposledy viděl bobra, bude začínat. Umístěte desky řeky do řady vedle sebe tak, aby se na nich střídaly symboly desek měst. Přitom se ujistěte, že deska řeky se symbolem odpovídajícím desce města začínajícího hráče (👤/👤) bude v řadě jako první.
 3. Zamíchejte všechny dílky budov dohromady a umístěte je ve třech sloupečcích lícem dolů vedle první desky řeky. Odhalte ze sloupečků tři dílky a vyložte je lícem vzhůru na první desku řeky.
 4. Pokud hrajete poprvé, najděte 7 bodovacích karet pro první hru (označené 🍀 v levém dolním rohu) a umístěte je tak, aby na ně oba hráči viděli.
Při dalších partiích rozdělte bodovací karty do 7 balíčků podle barev, jednotlivé balíčky zamíchejte a náhodně vyberte jednu kartu od každé barvy. Zbylé karty vraťte do krabice.
- ❗ **Ve hře je pouze jedna červená a jedna hnědá bodovací karta.**
5. Umístěte zbývající figurky a bodovací zápisník (nevyobrazen) na dosah obou hráčů.

Přehled

Během partie hry *Bobřany* hráči v každém kole provedou jeden tah, ve kterém si obvykle vezmou dílek budovy z řeky a umístí jej na svou desku města do odpovídajícího sloupce dle pravidel pro umísťování budov (str. 7). Hráč, jehož symbol odpovídá první desce řeky, v kole vždy odehraje tah jako první, v každém kole se tedy první hráč mění. Hra skončí, jakmile oba hráči umístili svůj poslední dílek budovy nebo již nemohou umístit žádné další dílky. Poté se obě města obodují.



deska města



poslední



odložené
dítky

nápuvědní karta

1



bobři



bobr stavitel

5

figurky staveb



jeřáby



duoubarevné vory



hráze

4

bodovací karty



pro první hru ^

^ typ dílků budov

Průběh hry

V každém kole oba hráči odehrají po jednom tahu. Tah sestává z jedné hlavní akce a několika volných akcí, které lze provést v libovolném pořadí. Před začátkem každého kola se desky řeky posunou po proudu a na první desku řeky se umístí nové dílky budov.

❗ **Před začátkem hry se ujistěte, že oba hráči rozumí bodovacím kartám!**

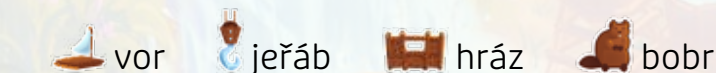
Hlavní akce

Hráči mohou v každém tahu provést **jednu** hlavní akci.

Získání dílku z řeky:

Vyberte si jeden dílek budovy z řeky a umístěte jej na svoji desku města na libovolné pole ve stejném sloupci dle pravidel pro umísťování budov (str. 7). Před umístěním můžete dílek libovolně natočit.

Pokud má dílek v pravém horním rohu symbol, ihned si vezměte nebo umístěte odpovídající figurku (jak je uvedeno v popisu bodovací karty: figurku stavby umístěte na svoji náповědní kartu a figurku bobra na dílek, ze kterého jste ji získali). Pokud figurku lze použít, můžete tak učinit v tomto nebo kterémkoli pozdějším tahu.



Použití voru:

Umístěte figurku voru na dílek budovy v řece. Když je na dílku váš vor, můžete jej získat pouze vy. Vor nemůžete umístit na dílek budovy, na kterém se již vor nachází.

Pasování:

Vynechte v tomto tahu svou hlavní akci.

Volné akce

Hráči mohou v každém tahu provést **libovolný počet** volných akcí.

Získání dílku budovy pod svým vorem:

Pokud je vor jednobarevný, vezměte si jej zpátky, jinak jej odložte. Poté získajte dílek budovy, který byl pod vašim vorem.



Použití jeřábu:

Odložte figurku jeřábu, když získáváte dílek budovy, abyste jej umístili do libovolného sloupce své desky města. Všechna ostatní pravidla pro umísťování budov musíte dodržet.



Použití hráze:

Odložte figurku hráze, abyste v tomto tahu z řeky získali jeden dílek budovy navíc, přitom musíte dodržet všechna pravidla pro umísťování budov.

Rozebrání figurky stavby:

Vezměte jednu svoji figurku stavby (jeřáb, hráz nebo vor) a umístěte ji na svou desku města mezi dva dílky budov, čímž mezi nimi vytvoříte spojení. Tuto volnou akci budete obvykle provádět při získání dílku budovy, abyste dílek mohli umístit na pole, kde by to jinak nebylo možné. Můžete rozebrat figurku stavby, kterou získáte spolu s dílkem budovy, abyste mohli právě tento dílek ve stejném tahu umístit.

Řeka

Na začátku každého kola kromě prvního proved'te tyto kroky:



1. Odeberte dílky budov z poslední desky řeky (té, která je nejdále od sloupečků budov) a odložte je – tyto budovy již nelze nijak získat.

Případné jednobarevné vory z této desky řeky vraťte majiteli. Odložte všechny ostatní figurky z této desky řeky.

Položte tuto desku řeky na stranu.



2. Posuňte zbylé tři desky řeky směrem k odloženým dílkům tak, aby zhruba odpovídaly sloupcům desek měst, aniž byste z nich odebírali dílky budov (dílky budov zůstanou na deskách řeky, na nichž jsou umístěny, dokud je nezíská hráč nebo nejsou odloženy).

Desku řeky, kterou jste v předchozím kroku dali na stranu, přesuňte na prázdné místo u sloupečků budov – stane se první deskou řeky.



3. Odhalte ze sloupečků budov tři náhodné dílky budov a vyložte je lícem vzhůru na právě přesunutou první desku řeky.

! *Vždy poznáte, kdo v kole odehraje první tah, podle symbolu na první desce řeky. Pokud tento symbol odpovídá symbolu vaší desky města, budete hrát jako první.*

Dílky budov

Ve hře je 7 různých typů dílků budov:

-  Hnědé dílky bobrů
-  Zelené parky
-  Červené dílky staveníšť
-  Fialové chrámy
-  Oranžová tržiště
-  Žluté domy
-  Modré dílny

Popis dílku

ilustrace s barevnými pruhy

symbol figurky
(pouze na červených
a hnědých dílcích)



chodníčky (spojení/↔/↕)

typ budovy

Nezapomeňte!

Můžete rozebrat svou figurku stavby, abyste vytvořili spojení mezi dvěma dílky, mezi nimiž je pouze jeden, nebo dokonce žádný chodníček! Viz 3B v příkladu vpravo.

Umístění dílku

Když umísťujete dílek na svou desku města, musíte dodržovat pravidla pro umísťování budov (str. 7). Na ilustraci níže jsou uvedeny příklady správného i nesprávného umístění.

Nesprávné umístění: Dílek je propojený s A2, ale ne s C2 a má nepropojený chodníček vedoucí na B1.

Správné umístění: Dílek je propojený s B1 a okrajem desky města.



Správné umístění: Dílek je propojený s C3 a D2.

Pravidla pro umísťování budov

Když získáváte dílek z řeky, musíte být schopni tento dílek umístit na svou desku města. Pokud dílek nemůžete umístit dle pravidel pro umísťování budov, nemůžete takový dílek získat. Pravidla pro umísťování budov vyžadují, abyste:

- **Dílek budovy umístili do stejného sloupce** své desky města, jako je deska řeky, z níž jste dílek získali. Pokud například získáte dílek z druhé desky řeky, musíte jej umístit do druhého sloupce své desky města. Jeřáb umožňuje toto pravidlo ignorovat.
- **Propojovali dřevěné chodníčky na dílcích** tak, aby žádný chodníček nevedl jinam než na jiný chodníček, okraj desky města nebo prázdné pole. Jinými slovy, chodníček na dílku nesmí vést do strany jiného dílku bez chodníčku. Můžete rozebrat figurku stavby, abyste vytvořili spojení chodníčků tam, kde chodníček na dílcích chybí. Dílek můžete před umístěním libovolně natočit, aby chodníčky byly propojené.

Karty

Popis bodovací karty



Skupiny

Když je dílek umístěn na desku města tak, že stranou sousedí s dílkem stejné barvy, tyto dílky vytvoří skupinu. Dílky nemusí být propojené chodníčky, aby vytvořily skupinu, stačí, že spolu sousedí. Jeden dílek určité barvy sám o sobě skupinu netvoří. Skupina dvou dílků se nazývá dvojice. Skupina tří dílků se nazývá trojice.

Konec hry

Hra skončí, když ani jeden hráč nemůže získat další dílky. První hráč, který zaplní všech 16 polí své desky města, si vezme bobra stavitele, za kterého získá 5 🌟. Tento hráč musí ve všech svých dalších tazích pasovat, dokud protihráč nemůže získat žádný další dílek (protože zaplní svoji desku města, nemůže dodržet pravidla pro umísťování budov nebo již byly odloženy všechny dílky budov z řeky a sloupečky jsou prázdné).

Jakmile je splněna jedna z těchto podmínek, přejděte k bodování.

Bodování

Města jsou obodována podle umístěných figurek a dílků budov, jak je uvedeno na bodovacích kartách (pro bližší vysvětlení jednotlivých karet viz přílohu na str. 10–15). Každý dílek se může počítat do více bodovacích karet. Každý hráč oboduje své dílky dle stejných bodovacích karet, které byly vybrány na začátku hry. V případě remízy vyhrává ten z hráčů, kdo má bobra stavitele, a pokud se ho nepodařilo získat nikomu, vítězství je sdílené.

Příklad bodování

Hra skončila a hráč oboduje svoji desku města dle bodovacích karet.

Červená bodovací karta: Ve městě má 1 červený dílek (C2), takže získá 2 🌟.

Zelená bodovací karta: V rozích města má 1 zelený dílek (A4), takže získá 5 🌟.

Oranžová bodovací karta: Ve městě má 3 oranžové dílky, z nichž 1 stranou sousedí se 3 neoranžovými dílky (B4) a 2 sousedí se 4 neoranžovými dílky (B2 a C3). Celkem tedy získá 22 🌟.

Modrá bodovací karta: Má 2 modré dílky. Jeden (D3) je ve sloupci se 2 různými nemodrémi dílky a získá za něj 4 🌟. Druhý (C4) je ve sloupci se 3 různými nemodrémi dílky a získá za něj 6 🌟. Celkem tedy získá 10 🌟.

Žlutá bodovací karta: Má 2 žluté dílky umístěné ve dvojici (B1 a C1), takže získá 5 🌟 za každý.

Fialová bodovací karta: Má celkem 6 fialových dílků, takže získá 24 🌟. Navíc získá 6 🌟, protože má více fialových dílků než protihráč, celkem tedy získá 30 🌟!

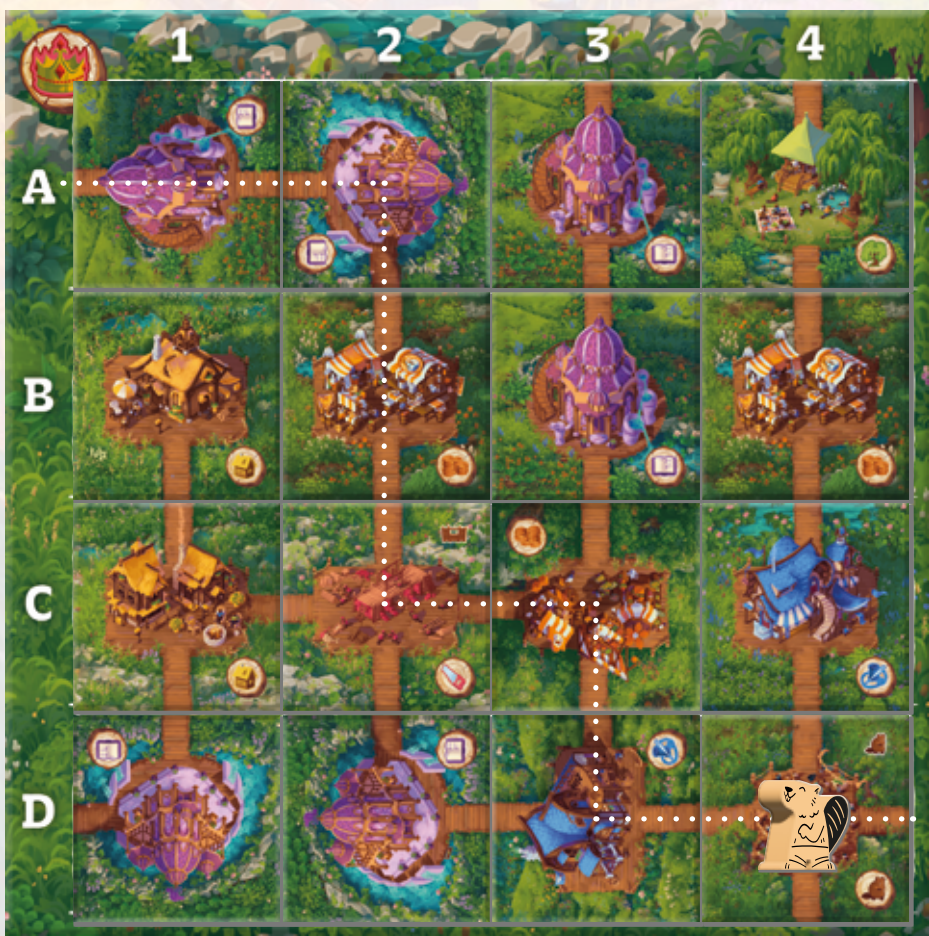
Po obodování dílků hráč získá body za figurky.

Figurky bobrů: Má jednu figurku bobra, který se může projít z A1 do D4 (viz tečkovanou čáru). Tato cesta zahrnuje hnědý dílek, takže získá 5 🌟.

Nepoužité figurky staveb: Má celkem 2 nepoužité figurky staveb (včetně startovního voru), takže získá celkem 2 🌟.

Bobr stavitel: Svě město dokončil jako první a získal bobra stavitele, takže získá 5 🌟.

Celkové skóre tohoto hráče je 91 🌟.



1 na dílek v řece
 j zarezervuji.

2 figurku hráze
tento tahu
k z řeky navíc.

3 Odlož figurku jeřába, když
získáš dílek z řeky, a umísti
získaný dílek do libovolného
sloupce své desky města.

Ve svém tahu proved' jednu hlavní akci a libovolný počet volných akcí:

Hlavní akce:

- Získání dílku z řeky
- Použití varu
- Pasování

Volné akce:

- Získání pod tv
- Př
- Př
- Ro
- Stav

	2
	5
	22
	10
	10
	30
	5
	2
	5
	91

Příloha: Dílky budov

Tato příloha obsahuje podrobnější vysvětlení bodovacích karet každého typu dílků budov. **Tuto přílohu nemusíte číst**, dokud nenastanou nejasnosti ohledně konkrétní bodovací karty.

Každý typ dílků budov se boduje jiným způsobem, obvykle podle umístění konkrétního dílku a okolních dílků. Každý typ dílků lze bodovat čtyřmi různými způsoby kromě hnědých dílků (které poskytují figurky bobrů, jež mají vlastní bodování) a červených dílků (za které vždy získáte 2 🌟 a figurky staveb, jež mají hodnotu 1 🌟, pokud nejsou použité). Každý hráč oboduje své dílky dle stejných bodovacích karet, které byly vybrány na začátku hry.

Hnědé dílky bobrů



Náměstí

🌟 **Bodovací karta pro první hru:** Za hnědé dílky nezískáte žádné 🌟. Místo toho poskytují figurku bobra, kterou umístíte na hnědý dílek ihned poté, co jej získáte z řeky.

Za každou figurku bobra získáte 5 🌟, pokud se může projít z levého okraje vaší desky města až k pravému okraji (do sloupce 1, pak přes celou desku a ven ze sloupce 4) po propojených chodnících.

Cesta, po které se bobr projde, musí vést přes hnědý dílek, na který byl bobr umístěn.

Červené dílky staveníšť



Dvůr

🌟 **Bodovací karta pro první hru:** Za každý červený dílek vždy získáte 2 🌟. Navíc každý červený dílek při získání poskytuje figurku stavby, jak udává symbol v pravém horním rohu dílku.

Figurku si vezmete, když dílek získáte, ale ještě před jeho umístěním. Figurku tedy můžete rovnou rozebrat, abyste červený dílek mohli umístit.

Za každou nepoužitou figurku stavby (včetně jednobarvného voru) na konci hry získáte 1 🌟.

Figurky staveb můžete používat dle pravidel akcí (str. 4).

Zelené dílky parků



Zahrada

Bodovací karta pro první hru: Za každý zelený dílek získáte 5, pokud je umístěn v rohu vašeho města. Zelené dílky umístěné kamkoli jinam než do rohových polí (A1, A4, D1, D4) mají hodnotu 0.



Hřiště

Za každý zelený dílek získáte 5, pokud je umístěn ve středu vašeho města. Zelené dílky umístěné kamkoli jinam než do středových polí (B2, B3, C2, C3) mají hodnotu 0.



Statek

Každý zelený dílek má hodnotu více, čím dále od sloupčků budov je umístěn, dle tabulky níže.

Sloupec	
1	2
2	3
3	4
4	5



Lesopark

Za každý zelený dílek získáte 5, pokud je umístěn v řádce a sloupci, ve kterém není žádný další zelený dílek. Zelené dílky ve stejném řádku nebo sloupci jako další zelený dílek mají hodnotu 0.

Fialové dílky chrámů



Svatyně

Bodovací karta pro první hru: Za každý fialový dílek získáte 4 🌟. Pokud máte více fialových dílků než protihráč, získáte dalších 6 🌟.



Poustevna

Každý fialový dílek, který stranou sousedí s modrým, oranžovým nebo červeným dílkem, má hodnotu 0 🌟. Za každý jiný fialový dílek získáte 5 🌟.

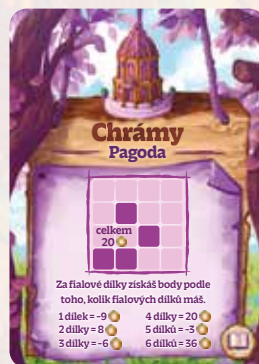


Klášter

Za každý fialový dílek získáte 1 🌟 za každý dílek v největší stranou sousedící skupině, která není fialová.

Za fialové dílky, které sousedí se dvěma stejně velkými skupinami, získáte body pouze za jednu skupinu.

Fialové dílky se skupinami nemusí být propojené chodníčky, abyste za ně získali body. Stačí, že spolu sousedí.



Pagoda

Za fialové dílky získáte body podle toho, kolik fialových dílků máte. Fialové dílky můžete umístit kamkoli na svou desku města, abyste za ně získali body.

0	0
1	-9
2	8
3	-6
4	20
5	-3
6	36

Oranžové dílky tržišť



Jídlo

Bodovací karta pro pruní hru: Za každý oranžový dílek získáte 2 za každý stranou sousedící dílek, který není oranžový.

Oranžové dílky nemusí být s ostatními dílky propojené, abyste za ně získali body. Stačí, že spolu sousedí.



Květiny

Za každý oranžový dílek získáte 2 za každý stranou sousedící různý dílek, který není oranžový. Pokud s oranžovým dílkem sousedí více dílků jedné barvy, získáte body pouze za jeden z nich.

Oranžové dílky nemusí být s ostatními dílky propojené, abyste za ně získali body. Stačí, že spolu sousedí.



Látky

Za každý oranžový dílek získáte 2 za každý rohem sousedící dílek, který není oranžový.



Šperky

Za každý oranžový dílek získáte 2 za každý rohem sousedící různý dílek, který není oranžový. Pokud s oranžovým dílkem sousedí více dílků jedné barvy, získáte body pouze za jeden z nich.



Modré dílky dílen



Bednářství

Bodovací karta pro první hru: Za každý modrý dílek získáte 2 za každý různý dílek ve stejném sloupci, který není modrý.



Krejčovství

Za každý modrý dílek získáte 2 za každý další modrý dílek ve stejném řádku a sloupci.



Truhlářství

Za každý modrý dílek získáte 2 za každý různý dílek ve stejném řádku, který není modrý.



Kovářství

Za každý modrý dílek získáte 2 za každý různý dílek na diagonálách, který není modrý. Diagonály musí zahrnovat bodovaný modrý dílek a mohou být libovolně dlouhé a vést libovolným směrem.

Žluté dílky domů



Chalupa
● **Bodovací karta pro první hru:** Za každý žlutý dílek získáte 5 ●, pokud je ve dvojici (za každou dvojici žlutých dílků získáte celkem 10 ●). Samostatné žluté dílky a skupiny tří a více dílků mají hodnotu 0 ●.

Žluté dílky nemusí být propojené chodníčky, aby vytvořily dvojici, stačí, že spolu sousedí.



Srub
Za každou skupinu propojených žlutých dílků získáte body podle počtu žlutých dílků ve skupině, dle uvedené tabulky. Žluté dílky ve skupině **musí** být propojené, abyste za ně získali body. Za žluté dílky, které nejsou propojené s jinými žlutými dílky, žádné body nezískáte.

Aby byly dílky propojené, musí být spojeny chodníčkem nebo rozebranou figurkou stavby, která spojí dva sousedící dílky.



Bouda
Za každý žlutý dílek získáte 5 ●, pokud je ve trojici (za každou trojici žlutých dílků získáte celkem 15 ●). Samostatné žluté dílky, dvojice žlutých dílků a skupiny čtyř a více dílků mají hodnotu 0 ●.

Žluté dílky nemusí být propojené chodníčky, aby vytvořily trojici, stačí, že spolu sousedí.



Salaš
Za každou skupinu stranou sousedících žlutých dílků získáte body podle počtu žlutých dílků ve skupině, dle uvedené tabulky.

Žluté dílky nemusí být propojené chodníčky, abyste za ně získali body, stačí, že spolu sousedí. Za samostatné žluté dílky žádné body nezískáte.

Velikost skupiny	●
2	5
3	8
4	12
5	17
6	23
7	30
8+	40



Distribuce dílků

Typ budovy	Celkem dílků	Spojení ↔ / ↕	Počet
 Park	6	2 vedle 2 naproti	3 3
 Bobr	3	4	3
 Staveniště	9	4 4 4	3 (jeřáb) 3 (hráz) 3 (vor)
 Chrám	6	2 vedle 2 naproti	3 3
 Tržiště	6	2 vedle 2 naproti 3	2 2 2
 Dílna	8	2 vedle 2 naproti 3 4	2 2 2 2
 Dům	10	1 2 vedle 2 naproti 3 4	3 2 2 2 1



Tvůrci hry

Autor hry: Ryan Boucher

Vývoj hry: Caezar Al-Jassar, David Digby
a Joshua Parry

Redakce: Liam Collins

Ilustrace: Isabelle Overturf (@Phinnze)

Grafický design: Florentyna Butler
a Isabelle Overturf (@Phinnze)

Grafický design: Javier Inkgolem

Návrh figurek: Rory Muldoon

Zvláštní poděkování: James Versace, Jess Kirwan
a Josh Sacco

Testování hry: Amanda Fyock, Amy C Robinson, Avis J Clarke, Beniot Briere, Clarice Sam-Yue, Daniel Chamberlain, Dylan, Jack Rosetree, James Versace, Jay Bendixen, Jennie Florez, Jess Kirwan, Kenneth Zieres, Nicholas Nesbitt, Oleg Domansky, Pam Malone, Peak Distapan, Ryan Pearson, Sean Ogden, Tim Smith, Tony Tse, Zach Hoekstra, Alex Washtell, Lizzie Moore, Jack Spearing, Jeremy Dobler, Paul Otter, Joelle Alcaidinho, Allan Siao Ming Witherick, Sam Parry, Chris Ingold, Sam Ali, Mary Ann Pham, John Robinson, 61Prime, Ruth Richards, St. John Skeates, Steve Danes, Dale Haxton, Maciej Hermanowicz, Deborah Smith, komunita na Discord serveru ACG, testovací komunita ACG Letchworth, testovací komunita ACG Harrow

Vydavatel: Alley Cat Games Ltd, 2025

České vydání

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz
a my vám ji pošleme.