

Karavana poutníků



Pravidla hry

Herní materiál



135 karet



4 figurky karavan
(1 v každé barvě)



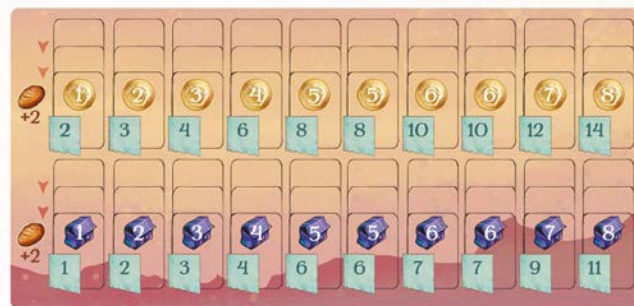
1 deska žhnoucích zombií



1 destička
Východní Lhoty



4 mapové díly
(oboustranně)



1 deska trhu



4 desky hráčů
(oboustranné, s pravidly pro
sólovou hru na druhé straně)



4 sady kostiček
(15 v každé barvě)



4 sady táborů
(12 v každé barvě)



25 kostek



48 žetonů jídla
(v hodnotě 1)



16 žetonů mošen
(v hodnotě 1)



16 žetonů mincí
(v hodnotě 1)



8 žetonů jídla
(v hodnotě 3)



8 žetonů mošen
(v hodnotě 3)



8 žetonů mincí
(v hodnotě 3)



21 žetonů
žhnoucích zombií



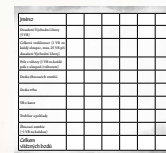
8 žetonů jídla
(v hodnotě 5)



30 žetonů
truhlic s pokladem



17 žetonů ovoce



1 bodovací bloček

Poznámka: Jediný herní materiál, který je omezen fyzickým množstvím komponent, jsou tábory a truhlice. Pokud vám dojdou jiné herní součásti než tyto, použijte vhodnou náhradu.



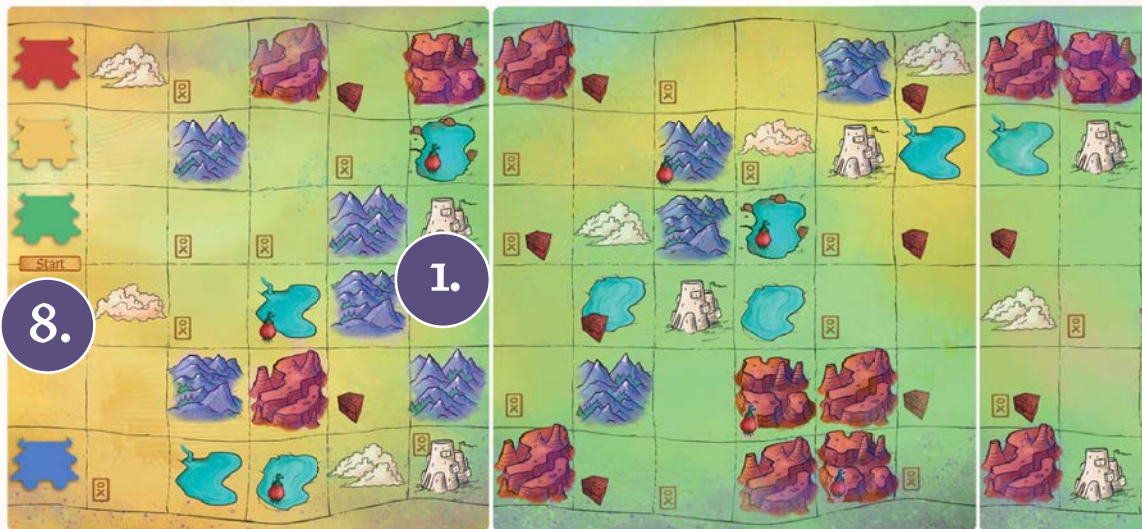
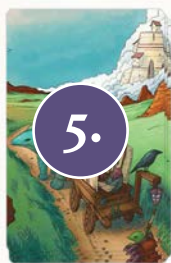
Příprava hry

1. Umístěte na stůl startovní mapový díl (označený „Start“), libovolnou stranou vzhůru. Zbývající mapové díly umístěte v náhodném pořadí a libovolnou stranou vzhůru do řady napravo od startovního dílu tak, aby na sebe pole na dílech navazovala. Umístěte destičku Východní Lhoty na pravý konec řady. Východní Lhota sousedí se všemi šesti poli, kterých se dotýká.
2. Umístěte desku trhu a desku žhnoucích zombií poblíž mapových dílů na dosah všech hráčů.

3. Vytvořte hromádky žetonů jídla, mošen, mincí, ovoce a žhnoucích zombií a položte je poblíž.

4. Otočte žetony truhlic s pokladem stranou s odměnami dolů, zamíchejte je a položte je poblíž ostatních žetonů.

5. Zamíchejte karty a umístěte je v balíčku lícem dolů na dosah všech hráčů. V případě potřeby můžete tento balíček rozdělit zhruba v polovině a vytvořit tak dva dobírací balíčky. Vedle dobíracího balíčku nechejte místo na odkládací hromádku.



6. Každý hráč si vezme desku hráče, 5 kostek a 1 minci. Poté si vybere barvu a vezme si všech 15 kostiček, 12 táborů a 1 figurku karavany v této barvě.

7. Každý hráč si dobere 8 karet z balíčku, které před ostatními drží skrytě.

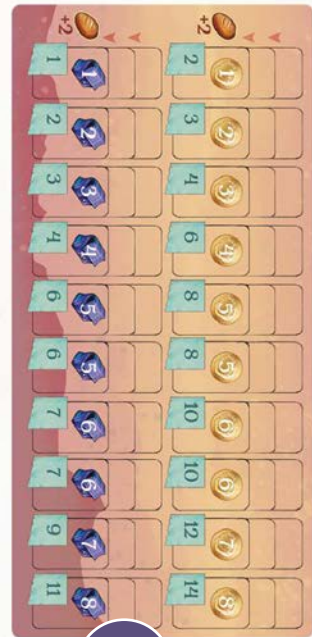
8. Nejmladší hráč jako první umístí svoji figurku karavany na mapu. Může si vybrat libovolné pole v prvním sloupci startovního mapového dílu. Poté ostatní hráči postupně po směru hodinových ručiček provedou totéž, každý žeton karavany však musí začínat na jiném poli.



4.

3.

2.



Navrhl a ilustroval Ryan Laukat

1–4 hráči

Věk 13+

60–90 minut

Příběh

V zemi Arzium číhá nová hrozba. Ze sopečných krajin na severu se rojí žhnoucí zombie. V jejich zuhelnatělých tělech hnízdí zlovlné ohnivé víly. Nejbližším útočištěm je město Východní Lhota, kde jsou obyvatelé chráněni mocným artefaktem. Musíte cestovat přes pouště a stepi, přes hory a rudé kaňony a pomáhat potulným tvorům všech tvarů a velikostí do bezpečí města.

Ve hře Karavana poutníků budou hráči cestovat po nádherné, ale nebezpečné zemi a vykládat před sebe karty různých tvorů. Hráči své tahy hrají současně, umísťují kostky na akce na svých kartách a deskách, pohybují svými karavanami po mapě směrem k Východní Lhotě a přidávají do své karavany nové karty tvorů.

Hráči také soupeří v obchodování se vzácnými předměty na společném trhu, prohledávají tajemné bílé věže, objevují poklady, sbírají vzácné ovoce a na cestách bojují proti žhnoucím zombiím. Hra končí po 12 tazích, a kdo má na konci hry nejvíce vítězných bodů, zvítězí.

Přehled hry

Karavana poutníků se hraje na tahy. V každém tahu všichni hráči provádějí akce současně, dokud nejsou s prováděním akcí hotovi. Na konci každého tahu každý hráč umístí stan na své aktuální pole na mapě (čímž se může spustit určitý efekt). Jakmile všichni hráči umístí svůj dvanáctý tábor, hra skončí a hráči si spočítají vítězné body. Hráč s nejvíce vítěznými body zvítězí.

Tah

Na začátku každého tahu si každý hráč vezme všechny své kostky a hodí všemi najednou. Pokud si nechcete ponechat první výsledek, můžete před provedením jakékoli akce hodit kostkami ještě jednou, ale v takovém případě musíte znovu hodit všemi kostkami najednou.

V každém tahu všichni hráči současně umísťují své kostky na akce na svých deskách hráčů nebo na karty, které mají vyložené před sebou (svoji karavanu). Vždy musíte zcela dokončit jednu akci, než začnete provádět další. Jakmile umístíte kostku, nemůžete akci „vzít zpátky“ ani kostku až do dalšího tahu kamkoli přesunout. Každou akci můžete provést pouze jedenkrát za tah.



Akce

U každé akce je uveden symbol strany kostky s požadovanou minimální hodnotou, kterou můžete pro provedení akce použít. Napravo od symbolu kostky jsou uvedeny efekty, které se aktivují ihned po umístění kostky. Abyste provedli jakoukoli akci, musíte na ni nejprve umístit kostku, která má alespoň požadovanou minimální hodnotu.

Výjimka: Akce na desce hráče umožňující cestování na libovolný typ krajiny vyžaduje dvě kostky.



Po umístění kostky můžete provést kterákoli nebo i všechny efekty dané akce v libovolném pořadí, musíte však akci dokončit, než provedete další akci. *Příklad: Máte ve své karavaně kartu Jezdec na ještěrovi. V akci na kartě je symbol kostky se 3 tečkami. Umístíte na něj kostku s hodnotou 5. Poté můžete cestovat na sousední pole stepi, cestovat na sousední pole kaňonu a získat kartu. Nebo můžete získat kartu, cestovat na sousední pole kaňonu a poté cestovat na sousední pole stepi. Anebo můžete cestovat na pole kaňonu, získat kartu a poté ukončit akci bez cestování na pole stepi.*



Některé karty obsahují více než jednu akci. Můžete provést jednu z akcí, aniž byste provedli druhou, ale pokud chcete provést obě akce, musíte na každou z nich umístit kostku a vyhodnotit jednu po druhé.

Náklady akce: Někdy je u akce v levém dolním rohu symbolu kostky vyobrazen symbol jídla, mošny nebo mince. Abyste takovou akci provedli, musíte kromě umístění kostky také zaplatit uvedený zdroj. *Příklad: Máte ve své karavaně kartu Prokletý pobuda. Umístíte na symbol kostku s hodnotou 1 a poté zaplatíte 1 jídlo do zásoby, než si vezmete 1 minci.*



Než ukončíte svůj tah, nemusíte využít všechny své kostky, a také můžete kdykoli během tahu provést libovolný počet volných akcí. Volné akce nevyžadují kostky a můžete je ve svém tahu provést kdykoli a libovolněkrát (kromě akcí „jednou za tah“). Volné akce jsou popsány níže.

Volné akce

Odložení karet z ruky za jídlo nebo mince: Odložte 1 kartu z ruky a získáte 1 jídlo. Odložte 3 karty z ruky a získáte 1 minci.



Přidání tvora do karavany: Vyberte si kartu tvora z ruky. Zaplatte náklady uvedené v levém horním rohu karty a vyložte kartu licem vzhůru vedle své desky hráče. Všechny akce na kartě jsou ihned k dispozici a efekty na kartě jsou ihned aktivní, včetně efektů „v každém tahu“. Efekty „začátek tahu“ se ovšem vyhodnotí až na začátku příštího tahu a efekty založené na vykládání jiných karet se při vyložení karty s tímto efektem neuplatní. *Příklad: Zaplatíte 3 jídla a 1 mošnu za přidání Glogského mudrce do své karavany. Na kartě se píše „Karty magie stojí o 1 jídlo méně“, tento efekt se ale neuplatní pro přidání samotného Glogského mudrce do karavany. Na kartě se také píše „Pokaždé když vyložíš kartu magie, získáš 1 kartu“, při vyložení Glogského mudrce si ale kartu nedoberete, i když má sám klíčové slovo magie.*

Efekty „při vyložení této karty“ se vyhodnotí pouze jednou, když kartu vyložíte.

Ve své karavaně můžete mít až 12 karet, neuvádí-li efekt některé karty jinak. Jakmile kartu vyložíte do své karavany, nemůžete ji odložit, neuvádí-li efekt některé karty jinak. Počet karet v ruce není nijak omezen.

Provedení akce „jednou za tah“: Pokud se na kartě píše „jednou za tah“ spolu s efektem, jedná se o volnou akci, kterou můžete provést bez umístění kostky. Tuto akci v každém tahu provádět nemusíte. Efekty „v každém tahu“ a „začátek tahu“ se také vyhodnotí jednou za tah a jsou volitelné.

Volitelné pravidlo: Obchodování mezi hráči

Použijte toto pravidlo, pokud ve hře chcete více interakce mezi hráči. Hráči mezi sebou mohou kdykoli vyměňovat jídlo a karty v ruce, ale nesmí si vyměňovat nic jiného. Hráči si nemohou kartu před obchodem ukázat, mohou však říct její název nebo klíčová slova. Například „Starý inženýr“ nebo „magie“ atp. Hráči nesmějí při obchodování odhalit žádné další informace o kartách v ruce.



Typy akcí

Cestování: Pohněte svou figurkou karavany na sousední pole mapy uvedeného typu krajiny. Můžete se pohybovat vodorovně a svisle kterýmkoli směrem, nikoli však diagonálně (pokud to neumožňuje efekt některé karty), musíte se ale pohnout na typ krajiny uvedený u akce cestování. Stepi jsou všechna pole bez kaňonu, hor či jezera. Všechna pole s mraky, celá Východní Lhota a bílé věže jsou považovány za pole stepi (leda by se bílá věž nacházela na jiném typu krajiny). Symboly se dvěma různými typy krajiny lze využít k pohybu na kterýkoli z těchto dvou typů (nikoli však na oba). Symboly se všemi čtyřmi typy krajiny lze využít k pohybu na kterékoli sousední pole. Pokud akce cestování obsahuje slovo „svisle“, nelze ji použít cestování směrem k Východní Lhotě nebo naopak od ní, pouze nahoru či dolů ve stejném sloupci.

Step, kaňon, jezero, hory



Pole se symbolem hrozby představuje žhnoucí zombii. Když se pohnete na pole se symbolem hrozby nebo přes něj, ihned si vezměte 1 žeton žhnoucí zombie a umístěte jej na svoji desku hráče. Za každý žeton žhnoucí zombie na konci hry ztratíte 1 vítězný bod. Když zaútočíte na žhnoucí zombii, můžete se zbavit 1 žetonu zombie ze své desky. (Viz Útok na str. 9.)



Získání zdrojů: Získejte uvedený zdroj ve vyobrazeném množství. (Nezapomeňte zaplatit odpovídající zdroj, pokud jsou v levém dolním rohu symbolu kostky uvedeny náklady.)



Dobráni karet: Doberte si uvedený počet karet z balíčku. Pokud se u této akce nachází symbol ruky, doberte si uvedený počet karet, ale ponechte si pouze počet uvedený v symbolu ruky. Rozhodněte se, které karty si necháte, a zbytek odložte na odkládací hromádku. Níže uvedený symbol znamená, že si doberete 2 karty a 1 z nich si ponecháte.



Obchodování na trhu: Proveďte jeden z dostupných obchodů na trhu. Každá ikona obchodu na desce trhu obsahuje určitý počet mošen nebo mincí a také počet vítězných bodů. Abyste provedli dostupný obchod, vraťte uvedený počet mošen nebo mincí do zásoby a vezměte si stejný počet jídla plus 2, poté umístíte jednu svoji kostičku na vrchní pole tohoto sloupečku obchodu. Na konci každého tahu se všechny kostičky na desce trhu posunou o jedno pole níže směrem k ikoně obchodu. Jakmile se kostička kteréhokoli hráče posune až na ikonu obchodu, ihned posuňte všechny ostatní kostičky ve stejném sloupečku na ikonu obchodu. Tento obchod již není dostupný. Pokud se na polích nad ikonou obchodu nacházejí kostičky ostatních hráčů, ale žádné ještě nejsou přímo na ikoně obchodu, je tento obchod stále dostupný. Každý hráč však může provést pouze jeden obchod v každém sloupečku.

Příklad: Máte 2 mince, se kterými chcete obchodovat, ve sloupečku obchodu se 2 mincemi se však již nachází vaše kostička. Ve sloupečku s 1 mincí se nachází červená kostička na prvním poli a ikona obchodu je stále prázdná. Vraťte 1 minci do zásoby, vezmete si 3 jídla (1 + 2) a poté umístíte svoji modrou kostičku na vrchní pole sloupečku obchodu s 1 mincí. Na konci tohoto tahu se modrá a červená kostička v prvním sloupečku posunou o 1 pole níže. Modrá kostička ve druhém sloupečku se posune až na ikonu obchodu, takže obchod se 2 mincemi pro hráče již nebude dostupný.

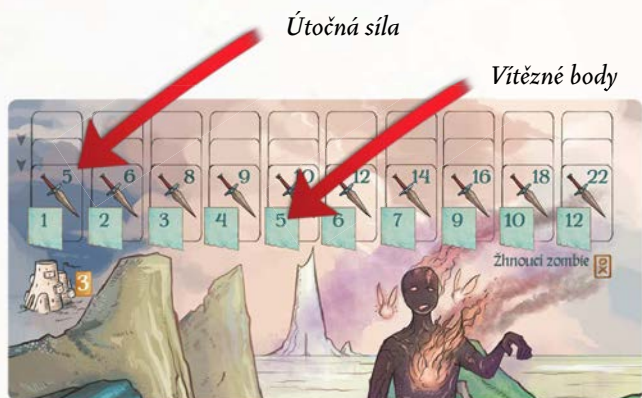


Ikona obchodu



Ikona útoku

Útok: Pokud se vaše figurka karavany nachází na poli se symbolem hrozby, ale ještě na něm nemáte umístěný tábor, můžete zaútočit na 1 zombii na desce žhnoucích zombií.



Každá ikona útoku na desce žhnoucích zombií představuje jednu zombii a obsahuje útočnou sílu (v podobě meče a čísla) a také počet vítězných bodů.

Abyste zaútočili na zombii, umístěte kostky libovolné hodnoty na akce útok na své desce a/nebo kartách ve své karavaně tak, aby součet hodnot na kostkách a případné bonusy k útoku dosáhly útočné síly zvolené zombie nebo její sílu přesáhly. Pokud nedokážete alespoň dosáhnout útočné síly žádné dostupné zombie, nemůžete v tomto tahu útočit.



Na konci každého tahu se všechny kostičky na desce žhnoucích zombií posunou o jedno pole níže směrem k ikoně útoku. Jakmile se kostička kteréhokoli hráče posune až na ikonu útoku, ihned posuňte všechny ostatní kostičky ve stejném sloupečku na ikonu útoku. Tato zombie je poražena. Hráči na ni již nesmí útočit. Pokud se na polích nad ikonou útoku nacházejí kostičky ostatních hráčů, ale žádné ještě nejsou přímo na ikoně útoku, tato zombie je stále hrozbou a ostatní hráči na ni mohou útočit. Každý hráč však může na každou zombii útočit pouze jednou.

Příklad: Rozhodnete se zaútočit na zombii. Umístíte kostku s hodnotou 5 na svoji kartu Obří netopýr a kostku s hodnotou 4 na svoji desku hráče. Jejich součet je 9. Obří netopýr také poskytuje bonus +1 za každé 2 létající (včetně sebe). Jelikož v karavaně máte i Dračí bárku (další létající kartu), získáte bonus +1 k útoku. Vaše celková útočná síla je 10. Umístíte kostičku na vrchní pole sloupečku s útočnou silou 10 na desce žhnoucích zombií a odložíte žeton zombie ze své desky hráče.



Po útoku na jednu žhnoucí zombii umístěte jednu ze svých kostiček na vrchní pole odpovídajícího sloupečku na desce žhnoucích zombií a poté odložte 1 žeton žhnoucí zombie ze své desky hráče. Tip: Když zaútočíte na zombii hned, jakmile se pohnete na pole hrozby na mapě, zabráníte tak ztrátě bodů za žhnoucí zombie na konci hry.

Konec tahu

Jakmile všichni hráči dokončí všechny své akce, připravte se následujícím způsobem na další tah:

Desky trhu a žhnoucích zombií: Všechny kostičky na polích nad ikonou obchodu nebo ikonou útoku se posunou o 1 pole níže. Pokud se kterákoli kostička posune až na ikonu, ihned posuňte všechny ostatní kostičky ve stejném sloupečku až na ikonu. Tento obchod s mošnamy, obchod s mincemi nebo tato zombie již nejsou dostupné.



Tábory: Každý hráč umístí tábor (utáboří se) na pole se svou figurkou karavany. Na jednom poli můžete mít více táborů a můžete se utábořit na poli s táborem nebo figurkou karavany jiného hráče.

Efekty karet tvorů týkající se mapy: Má-li hráč ve své karavaně karty, které mu poskytují odměny za táboření na určitých polích, nyní tyto odměny získá, pokud splňuje podmínky.

Efekty na mapě: Pokud se hráč utáboří na poli s bílou věží, symbolem ovoce nebo symbolem pokladu a nemá na tomto poli dosud tábor (tábory ostatních hráčů se nepočítají), získá uvedený bonus:

- **Bílá věž:** Doberte si 3 karty.



- **Symbol ovoce:** Získáte 1 žeton ovoce. Žeton ovoce můžete kdykoli umístit na kartu tvora, aby se po zbytek hry snížily požadované hodnoty kostek všech akcí na kartě o 1. Žetony ovoce si můžete hromadit, dokud je nebudete připraveni umístit, ale jednou umístěný žeton ovoce již nelze nijak přesunout. Žetony ovoce nelze umístit na akce na desce hráče.



- **Symbol pokladu:** Získáte náhodný žeton truhlice s pokladem. Ihned se podívejte na stranu s odměnou. Pokud se na ní nachází mošna, ovoce nebo mince, vezměte si odpovídající žeton. Žeton truhlice s pokladem poté otočte odměnou dolů a nechte si jej vedle své desky hráče kvůli vítězným bodům, které si započítáte na konci hry.



Na začátku dalšího tahu každý hráč opět hodí všemi svými kostkami, které případně může jednou přehodit, a pokračuje ve hře. Pokud máte ve své karavaně karty tvorů s efektem „začátek tahu“, tyto odměny získáte, ještě než začnete hrát akce.

Mapové díly

Tábory a figurky karavan ostatních hráčů: Ignorujte na mapě tábory a figurky karavan ostatních hráčů pro účely pohybu, táboření, získání pokladu, ovoce, karet (z bílých věží) a také získání žetonů žhnoucích zombií.

Vaše tábory a figurka karavany: Pokud máte tábor na bílé věži, symbolu ovoce nebo symbolu pokladu, již z těchto polí nezískáte odměnu, ani když na ně umístíte další tábor. Pokud máte tábor na poli hrozby, nemůžete z tohoto pole útočit na zombii.

Pole hrozby: Kdykoli se pohnete na pole se symbolem hrozby nebo přes něj, musíte si vzít žeton žhnoucí zombie. Za každý žeton žhnoucí zombie na konci hry ztratíte 1 vítězný bod. Pokaždé když zaútočíte na zombii, můžete odložit 1 žeton zombie. Při táboření na poli hrozby si neberete další žeton žhnoucí zombie.



Typy krajiny: Čtyři typy krajiny jsou step (vše, co neobsahuje hory, jezera nebo kaňony), hory, jezero a kaňon.

Mraky: Pole s mraky se také počítají jako stepi. Nemají žádná zvláštní pravidla, ale odkazují se na některé karty v balíčku.



Pohyb do Východní Lhoty: Destička Východní Lhoty se počítá jako jedno velké pole, které sousedí se všemi 6 poli v sloupci nalevo od destičky. Jakmile se pohnete do Východní Lhoty, již se nemůžete dále pohybovat. Když máte figurku karavany ve Východní Lhotě, na konci každého tahu na ni umístíte tábor jako obvykle.

Konec hry

Po dvanácti tazích hra skončí. Poté, co všichni hráči umístili svůj poslední tábor a získali odměny z mapy, mohou ještě provést libovolný počet volných akcí. Poté si všichni spočítají vítězné body (VB). Pro usnadnění počítání bodů můžete použít bodovací bloček. Kdo má nejvíce vítězných bodů, vítězí. V případě shody vítězí ten z hráčů ve shodě, kdo má dohromady více kostiček na desce trhu a desce žhnoucích zombií.

Bodování

Dosažení Východní Lhoty: Musíte mít alespoň jeden tábor ve Východní Lhotě. (5 VB)

Celková vzdálenost: Spočítejte, o kolik polí se posunula vaše karavana, včetně startovního pole a pole, na němž skončila vaše figurka karavany. V tomto kroku nepočítejte tábory, pouze o kolik sloupců jste se pohnuli mezi startovním polem a Východní Lhotou. (1 VB za každý sloupec, max. 25 VB, pokud táboříte ve Východní Lhotě.)

Pole s tábory: Spočítejte, na kolika polích se nacházejí vaše tábory. Počítejte pole, nikoli tábory. (1 VB za každé pole) *Příklad: Na jednom poli máte 4 tábory, takže za toto pole získáte 1 VB.*

Deska žhnoucích zombií: Za každou kostičku na desce žhnoucích zombií získáte uvedený počet VB.

Obchody na trhu: Za každou kostičku na desce trhu získáte uvedený počet VB.

Body z karet: Spočítejte všechny VB v praporecích na všech kartách ve své karavaně (viz „Vítězné body z karet“ ve vedlejším sloupci). Nepočítejte karty v ruce.

Poklady: Spočítejte všechny VB v praporecích na svých žetonech truhlic s pokladem.

Žetony žhnoucích zombií: Za každý žeton žhnoucí zombie ztratíte 1 VB. (Nezapomeňte, že pokaždé když zaútočíte na zombii přes desku žhnoucích zombií, odložíte 1 žeton zombie.)

Vítězné body z karet

Za některé karty jednoduše získáte vítězné body, jiné obsahují požadavky, které musíte splnit, abyste VB získali. *Například na kartě Prastarý kostlivec se píše: „8, pokud máš 4+ smrtící.“ To znamená, že na konci hry získáte 8 vítězných bodů, pokud v karavaně máte alespoň 4 smrtící karty. Pro tyto požadavky počítejte všechny karty ve své karavaně. V tomto příkladu počítejte Prastarého kostlivce jako jednu ze smrtících karet ve své karavaně.*



Některé karty kromě základních vítězných bodů také poskytují bonusové body, pokud jsou splněny určité podmínky. *Například pokud máte v karavaně kartu Křišťálový pecobot, získáte 1 vítězný bod. Získáte 4 bonusové body, pokud máte v karavaně alespoň jednu kartu se slovem „ropušácký“ v názvu.*



Většina těchto požadavků vychází z klíčových slov na kartách, mezi něž patří **obyvatel, smrtící, stroj, plachý, magie, podzemí, obří, drobný, noční a létající**. Jiné požadavky jsou založeny na konkrétních názvech karet nebo slovech v těchto názvech, např. „ropušácký“, „glogský“, „Starý inženýr“ atd.



Popis karet a podrobnosti

Náklady karty

Klíčová slova: Většina karet má nad názvem uvedených několik klíčových slov. Na tato klíčová slova se odkazují různé schopnosti a praporečky s vítěznými body. Když počítáte klíčová slova, počítejte pouze karty ve své karavaně, nikoli karty v ruce.



Praporek s VB

Kostka navíc: Jakmile tuto kartu vyložíte, získáte jednu kostku navíc. Ihned ji hodíte a můžete ji ve stejném tahu umístit. Tato kostka vám zůstane až do konce hry.



Název karty

Cestování navíc: Když provedete tuto akci, můžete se posunout na sousední pole jezera nebo stepi. Pokud máte alespoň 2 létařící karty (včetně této), můžete se při provedení této akce posunout na 1 pole jezera nebo stepi navíc.

Sleva na vyložení: Na některých kartách je uvedena sleva nebo náklady „o“, pokud již máte v karavaně požadovaný počet karet s uvedeným klíčovým slovem. Tato sleva se týká pouze jídla, nikoli mincí nebo mošen.



Podmínka pro vítězné body: Za tuto kartu získáte 3 vítězné body. Také získáte 2 bonusové VB, pokud máte v karavaně kartu „Starý mystik“.



Akce na desce hráče

Každou akci na své desce hráče můžete použít pouze jednou za tah (kromě volných akcí). Žetony ovoce nelze umísťovat na akce na desce hráče.

Tato akce vyžaduje použití dvou kostek, ale umožňuje pohnout se o 1 pole (libovolného typu krajiny).

Toto pouze značí, že hru začínáte s 5 kostkami.

Na začátku hry máte pouze 1 akci útok. To znamená, že dokud nevyložíte karty s dalšími akcemi útok, můžete porazit pouze zombie s útočnou silou 5 nebo 6. Nezapomeňte, že k porážení jedné zombie můžete kombinovat více akcí útok. Pokud chcete ve svém tahu zaútočit na více než jednu zombii, musíte pro každou z nich použít samostatnou akci útok.



Tvůrci hry

Autor hry: Ryan Laukat

Ilustrace a grafický design: Ryan Laukat

Vývoj hry: Ryan Laukat, Malorie Laukat, Skye Larsen, Brenna Asplund, T. Alex Davis

Korektury: Malorie Laukat, Brenna Asplund

Testování hry: Chris Wallace, Justin Pedersen, Justin Webb, Trin Barron, Jordann Pfost, Adam Francescon, Ryan Ballinger, Patrick Foster, Bryan Jones, Jeffrey Sandberg, Noah Ogden, Sean Bean, Tynley Bean, Tyler Moyes, Dakota Warner, Chad Samuelson, Jalin Stockdale, Ben Andrus, Jameson Tanner, Dean White, Mark Petersen, Travis Walton, Brie Jensen, Russell Love, Katie Arends, David Shewan, Rachel Green, Matthew Green, Brandon Laukat, Cid Laukat, Zoey Laukat, Jamey Laukat, Jim Dixon, Jeremy Tritchler, Shaun Tritchler, Ronnie L. Norton II

Děkujeme všem, kteří nám pomohli s testováním hry, a všem, kteří pomohli tento projekt uskutečnit!

Tato hra je vyrobena z dřevěných a potištěných součástí s certifikátem FSC, které jsou šetrné k životnímu prostředí.

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.



Pravidla sólové hry

Vytvořili Malorie Laukat a Ryan Laukat

V sólové hře Karavany poutníků se postavíte protivníkovi v podobě bota, kterého ovšem pro větší výzvu můžete zapojit i do hry více hráčů. Při hře s botem připravte hráče jako obvykle. Bot používá pouze část herního materiálu a řídí se jen některými obvyklými pravidly:

Dejte botovi 1 desku hráče (stranou pro sólovou hru vzhůru), 5 kostek, sadu táborů, kostičky a figurku karavany. Hodem kostkou určete, kam umístíte botovu figurku karavany. (Pole na mapě ve startovním sloupci odpovídají číslům 1–6, odshora dolů.) Bot si na začátku hry nedobírá žádné karty do ruky. Místo toho v balíčku najdete jednu z níže uvedených dvojic karet a umístíte je vedle botovy desky hráče:

- Starý inženýr a Vůz s cetkami (Při první hře s botem doporučujeme použít tuto dvojici.)
- Čarodějnice Nizra a Vůz ze stepí
- Ještěrácký bylinkář a Šupinatý hřbec
- Glogský cestovatel a Urozený velitel

Akce hráčů se řídí obvyklými pravidly. V každém tahu, jakmile hráči dokončí své akce, proveďte botovy akce následovně:

1. HOĎTE PĚTI KOSTKAMI

2. POSTUPNĚ UMÍSTĚTE KOSTKY

Umístěte kostky na botovu desku hráče v pořadí odshora dolů podle čísel a kombinací, které padly. Kostky bude možné umístit několika způsoby. NEZAPOMEŇTE DODRŽET POŘADÍ ODSHORA DOLŮ. Na každou botovu akci umístíte pouze jednu kostku nebo jednu sadu kostek.

POŘADÍ UMÍSTĚNÍ KOSTEK ODSHORA DOLŮ:

- Nejprve umístěte pár čtyřek, pětek nebo šestek, pokud padl. Pokud takových párů padlo více, umístěte nejvyšší z nich (přednostně šestky).
- Poté umístěte pár jedniček, pokud padl (pokud padla pouze jedna jednička, neumísťujte ji na tuto akci).
- Poté umístěte zbývající kostky s hodnotami 2–6 na odpovídající symboly kostek.
- Pokud zbývají nějaké neumístěné kostky, umístěte je na pole „bojové kostky“.

3. PROVEĎTE AKCE KOSTEK:

Proveďte všechny akce, jejichž požadavky na kostky byly v tomto tahu splněny, v pořadí odshora dolů, jak jsou uvedeny na botově desce hráče.

Botovy akce v pořadí odshora dolů:

- Pár čtyřek, pětek nebo šestek: Umístěte 1 botovu kostičku na desku trhu na dostupné pole obchodu nejvíce vlevo. V případě shody vyberte obchod s mincemi. Bot se řídí stejnými pravidly jako hráči: v každém obchodu může mít pouze jednu kostičku a nemůže umístit kostičku na nedostupný obchod.
- Pár jedniček: Pohněte botovu figurku karavany o 2 pole dopředu (směrem k Východní Lhotě) a poté o 2 pole vzhůru, je-li to možné. Pokud dosáhne okraje mapy, ignorujte další pohyb v rámci této akce. Bot nezískává žetony žhnoucích zombií.
- Dvojka: Pohněte botovu figurku karavany o 1 pole dopředu (směrem k Východní Lhotě) a poté o 1 pole dolů, je-li to možné. Pokud dosáhne okraje mapy, ignorujte další pohyb v rámci této akce. Bot nezískává žetony žhnoucích zombií.
- Trojka: Otáčejte jednu po druhé karty z balíčku (nejvýše však šest karet), dokud nenarazíte na kartu, která botovi pomůže splnit dosud nesplněnou podmínku pro získání VB na kartě, kterou má v karavaně. Vyložte tuto kartu vedle botovy desky hráče. Ostatní otočené karty odložte. Pokud bot žádnou takovou nesplněnou podmínku ve své karavaně nemá, neotáčejte žádné karty. Pokud otočíte 6 karet a žádná z nich botovi nepomůže splnit podmínku, přestaňte otáčet karty. (Bot nemá žádný limit počtu karet v karavaně.) *Příklad nesplněné podmínky pro získání VB: Bot má v karavaně kartu Čarodějnice Nizra s podmínkou pro získání VB: „10 VB, pokud máš 4+ noční.“ Bot již má vyložené 2 noční karty. Aby bot splnil tuto podmínku, potřebuje další 2 noční karty.*
- Čtyřka: Pokud jsou na poli „bojové kostky“ na botově desce hráče nějaké kostky, hoďte jimi a poté sečtěte jejich hodnoty. K tomuto součtu přičtete 1 za každou akci útoku na botových kartách. Pokud je celkový součet 6 nebo vyšší, umístěte 1 botovu kostičku na dostupné pole útoku na desce žhnoucích zombií nejvíce vlevo. Pokud je celkový součet 5 nebo nižší nebo pokud bot neměl žádné bojové kostky, umístěte na botovu desku hráče jeden žeton žhnoucí zombie. *Příklad: Bot má dvě bojové kostky a kartu Urozený velitel. Na kostkách padne dohromady 5 a k této hodnotě přičtete 1 za akci útoku na Urozeném veliteli. Celkový součet je 6, takže bot porazí dostupnou žhnoucí zombii nejvíce vlevo. Poznámka: Často se stane, že bot bude mít bojové kostky, ale žádnou čtyřku ke spuštění útoku. V takovém případě bojové kostky v tomto tahu jednoduše ignorujte.*
- Pětka: Umístěte 1 žeton ovoce na botovu desku hráče. (Každý žeton ovoce má pro bota na konci hry hodnotu 1 VB.)
- Šestka: Otočte 5 karet z balíčku. Vezměte kartu s nejvyšší hodnotou VB (bez ohledu na modifikátory) a umístěte ji vedle botovy desky hráče. V případě shody si vyberte, kterou kartu botovi dáte. Ostatní karty odložte. (Bot nemá žádný limit počtu karet v karavaně.)

4. TÁBOŘENÍ:

Po provedení všech botových akcí umístíte tábor na pole s botovou figurkou karavany. Bot z mapy získá pouze ovoce a truhlice s poklady. Pokud se bot utáboří na poli se symbolem ovoce nebo pokladu, dejte mu příslušný žeton ze zásoby. Ostatní bonusy za táboření bot ignoruje. Pokud truhlice s pokladem poskytuje ovoce, bot získá žeton ovoce. Pokud truhlice s pokladem poskytuje minci nebo mošnu, bot nic nezíská.

POČÍTÁNÍ BOTOVÝCH VÍTĚZNÝCH BODŮ:

- VB z desky trhu a žhnoucích zombií získá jako obvykle.
- VB z mapy získá jako obvykle: 1 VB za každé pole s botovým tábořem a 1 VB za každý sloupec, o který se bot pohnul dopředu. Pokud bot dosáhl Východní Lhoty, získá 5 VB.
- 1 VB za každé pole s bílou věží, na které má bot tábor.
- 1 VB za každý botův žeton ovoce.
- VB z botových žetonů truhlic s pokladem.
- VB ze všech botových karet. Počítejte veškeré bonusy, jako jsou VB navíc za sady klíčových slov, poražené zombie atd. Pokud bot splní podmínku pro získání bonusových VB, která se týká umístění táborů na mapě, také tyto VB získá. Bot nezíská žádné VB za nedokončené sady.
- Pro bota platí případné záporné VB z karet a také ztratí 1 VB za každý žeton žhnoucí zombie.

Připomínky k pravidlům bota

Bot nepoužívá žádné akce na kartách (s výjimkou počítání hodnoty útoku), pouze akce na své desce. Bot ignoruje schopnosti a bonusy k útoku na kartách.

Bot nemá žádné karty v ruce. Bot nemá žádný limit počtu karet v karavaně.

Po botově útoku neodkládejte žádné žetony žhnoucích zombií.

Zvýšená obtížnost bota

Pokud chcete, aby hra proti botovi byla větší výzva, vyberte si jednu z těchto možností:

- **Bot úroveň 2:** Když má bot alespoň 5 žetonů ovoce, ve svém tahu hází 1 kostkou navíc (nikdy ale nemá více než 6 kostek).
- **Bot úroveň 3:** Za každé 4 žetony ovoce bot ve svém tahu hází 1 kostkou navíc.



