

Divokraj

PRAVIDLA HRY

NOVÝ ROK ZAČÍNÁ...

Podél proudu řeky a mechem pokrytých strá-
ní, pod korunami vysokých stromů leží Divu-
kraj. V něm spokojeně žije národ lesních tvo-
rů. Již od dob slavného dobrodruha Křovína
Chvůstka, jenž před dávnými časy toto skryté
království objevil, zde tato společnost pod
větlemi Prastromu žije a vzkvétá.

Uběhlo již mnoho let a nastal čas, aby byla
založena nová města na nových územích. Ty
vedeš jednu ze skupin, která má za úkol město
vystavět. Musíte postavit mnoho budov, se-
tkat se s barvitými obyvateli a být svědky čet-
ných událostí, bude to náročný rok. Stihnete
vše dokončit, než napadne první sníh?

Nechte se vtáhnout překrásným světem Divu-
kraje, kdo do něj jednou vstoupí, již nikdy ne-
bude chtít odejít.

Divukraj

*Kde lesní říčka pramení
pod korunami stromů,
sbírejme dříví, kameni
u stezky cestou domů.
Ze šišek, z trámků, z jehličí
vztyčme tam stěny zpříma,
ať sníh a mráz je nezničí,
když léto střídá zima.*

*Potom tu můžem spolu žít
v zeleni husté trávy,
z říčky se vodou osvěžit
lunu když slunce zdraví.
Už nemám, co chtit ke štěstí,
když ležím s tebou v stráni,
ve vánku listky šelesti
a Prastrom větve sklání.*

*Sedlák tu sklízí polička,
haviř zas kope v dole,
z pařezu je dnes kaplička,
remízek vede k škole.
Když každý tlapky propůjčí,
společně máme sílu,
král s krvi v barvě borůvčí
moudrost svou přidá k dílu.*

*Navečer můžem spolu snít
v měkkém objetí mechu,
z říčky se vodou osvěžit,
ulehnout pod hvězdnou střechu.
Teď už vím, kde je lesní ráj,
když v stráni s tebou ležím.
Tichem se halí Divukraj,
Prastrom náš domov střeží.*





O HŘE

Ve hře budete posílat své zvířecí pomocníky na různá místa na herním plánu, abyste získali suroviny. Suroviny budete používat k vykládání karet před sebe, čímž budete budovat své vlastní lesní město.

V každém tahu provedete jednu z následujících akcí:

- umístění pomocníka,
- vyložení karty,
- příprava na další roční období.

Svého pomocníka můžete umístit na kterékoli volné místo nebo na místo, kde může být více pomocníků. Ihned získáte uvedené suroviny nebo provedete uvedenou akci.

Pro vyložení karty musíte zaplatit požadované suroviny. Karty můžete hrát buď z ruky, nebo z nabídky na herním plánu, které se říká *Louka*.

Jakmile umístíte všechny své pomocníky, můžete se připravit na další roční období. To provedete tak, že si všechny umístěné pomocníky vezmete zpět k sobě, získáte nového pomocníka či pomocníky a provedete akci související s daným ročním obdobím.

Hráč dohraje v momentě, kdy projde všemi ročními obdobími a už nemůže provést žádnou další akci. Poté co všichni dohrají, je konec hry a hráč s nejvyšším počtem bodů se stane vítězem.

OBSAH HRY



I HERNÍ PLÁN



4 DÍLKY BĚŽNÝCH UDĚLOSTÍ



24 POMOCNÍKŮ (6 NA HRÁČE)

JEŽCI, MYŠI, VEVERKY, ŽELVY



BODOVACÍ ŽETONY

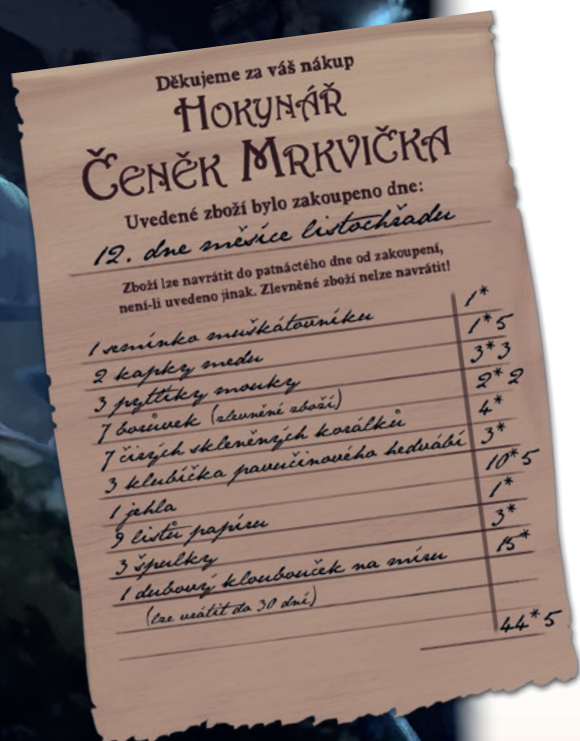
(10 TŘÍBODOVÝCH A 20 JEDNOBODOVÝCH)



20 ŽETONŮ I OSMISTĚNNÁ KOSTKA

OBYVATEL

(PRO SÓLO HRU)





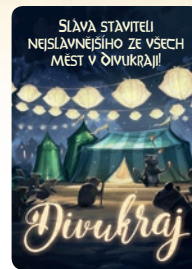
128 KARET TVORŮ A STAVEB



11 KARET LESA



16 KARET VÝZNAMNÝCH UDÁLOSTÍ



1 KARTA VÍTĚZSTVÍ



30 BOBULÍ



30 VĚTVIČEK



25 ÚLOMKŮ SMŮLY



20 OBLÁZKŮ



1 PRASTROM



NÁZVOSLOVÍ

Získej: Hráč si vezme ze společné zásoby uvedené body nebo suroviny.
Zaplat: Hráč odloží uvedené suroviny ze své zásoby do společné zásoby.
Dober: Hráč si vezme horní kartu z balíčku a dá si ji do ruky.
Odhal: Hráč otočí horní kartu z balíčku a položí ji lícem nahoru, aby ji viděli všichni hráči.



Žeton bodů



Body na konci hry



Karta



Větvička (surovina)



Smůla (surovina)



Oblázek (surovina)



Bobule (surovina)



Libovolná surovina



PŘÍPRAVA HRY

1. **Herní plán** položte doprostřed stolu. **Prastrom** postavte na **pařez** v horní části herního plánu.
2. **Větvičky, smůlu, oblázky a bobule** rozložte podél **řeky**, **bodovací žetony** a **žetony obyvatel** položte poblíž **herního plánu**. Tím vytvoříte **společnou zásobu**.
3. **Karty lesa** zamíchejte a několik jich vyložte na **lesní mýtiny**. Ve dvou hráčích použijete 3 karty, ve třech nebo čtyřech hráčích použijete 4 karty. Zbývající karty vraťte zpět do krabice.
4. **Čtyři dílky běžných událostí** rozložte podél **řeky**. **Karty významných událostí** zamíchejte a čtyři z nich položte na **spodní větev Prastromu**. Zbývající karty významných událostí vraťte zpět do krabice.
5. **Karty staveb a tvorů** důkladně zamíchejte do jednoho balíčku, náhodně z něj vyložte 8 karet na **Louku** a balíček karet položte **ke kořenům Prastromu**.
6. Každý hráč si zvolí barvu a vezme si **dva pomocníky** ve zvolené barvě. **Hru zahájí nejskromnější hráč** – ten si dobere 5 karet z balíčku. Následující hráč sedící po směru hodinových ručiček si dobere 6 karet, třetí hráč v pořadí si dobere 7 karet a poslední hráč si dobere 8 karet.
7. Zbývající pomocníky hráči položí **do kořuny Prastromu** následovně: 1 pomocník na jaro, 1 pomocník na léto a 2 pomocníci na podzim.

Pacient: Plkein Klouzek - žabák

Průznaky: Četné fialové puchýře, převážně na hlavě a krku, velice svědivé. Neustálé kýchnutí. Zvýšená citlivost na slunečnímu svít. Křeče v podbřišku.

Diagnóza: Průznaky poukazují na rané stadium kuřkového moru.

Léčba: Karanténa. Pětkrát denně horký čaj z kořene třesiky. Puchýře vydatně masat alespoň třikrát denně směsí z manukového medu a výtažku z černého rybízu. Vyhnout se všem druhům namáhavé činnosti.

Zákaz konzumace sladkosti a žákusků.

6

Hráč 1



5 karet

1

6

Hráč 2



6 karet



2

2

Hráči mohou mít **neomezené** množství surovin. Pokud vám některá ze surovin během hry dojde, použijte jakoukoli vhodnou náhradu.



3

5

3

Výprava

Ložka

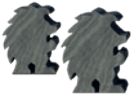
Svatyně

Zde odkládáte karty lícem dolů. (odkládací balíček)

Odhoď z ruky libovolný počet . Za každé 2 odhozené získáš 1 .

6

Hráč 4



8 karet

6

Hráč 3



7 karet

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu vždy provede jednu z akcí.

Umístění pomocníka

NEBO

Vyložení karty

NEBO

Příprava na další roční období

UMÍSTĚNÍ POMOCNÍKA

Pro úspěšný rozvoj města jsou pomocníci nezbytní. Hráči je budou umísťovat na různá místa Divukraje, aby získali suroviny, dobírali karty, pořádali události nebo se vydali na výpravu.

Místa mohou být dvou druhů – **pro jednoho** nebo **společná** (nemají obrys kolem celého


místa). Na místo pro jednoho může být umístěn pouze jeden pomocník, na společné místo může být umístěn libovolný počet pomocníků (i více od jedné barvy).



MÍSTO PRO JEDNOHO



SPOLEČNÉ MÍSTO

Aby hráč provedl akci daného místa, umístí svého pomocníka na symbol  a ihned provede uvedenou akci nebo získá uvedené suroviny. Takový pomocník se považuje za umístěného v daném místě a zpět ho hráč dostane akcí *Příprava na další roční období*.




Příklad: Umístění pomocníka na toto místo umožní hráči dobrat 2 karty a získat jednobodový žeton.

MÍSTA, KTERÁ MOHOU HRÁČI NAVŠTÍVIT

MÍSTA ZÁKLADNÍCH AKCÍ



MÍSTA V LESE

V každé hře jsou náhodně vybraná a obecně jsou výhodnější než místa základních akcí. Při hře dvou nebo tří hráčů je dostupné pouze jedno ze dvou míst na každé kartě. Místa se  se používají pouze ve hře čtyř hráčů. Na jedné kartě nesmí nikdy být dva pomocníci jednoho hráče.



KARTY MÍST



Hráči mohou umístit pomocníka na jakoukoli kartu místa ve svém městě a na kartu místa s nápisem **OTEVŘENO** ve městech jiných hráčů. Pokud hráč umístí pomocníka do města jiného hráče, získá majitel karty 1 bod ze **společné zásoby**.

UDÁLOSTI



Pro dokončení události Dlouhá plavba musíte mít ve svém městě 3 karty míst.



Pro dokončení Vyřezávané klenby musíte mít ve svém městě Rezbáře a Kapli.

Hráči mohou umístit jednoho pomocníka na dostupné **základní** nebo **významné události**, aby je dokončili. K dokončení události je nutné ještě před umístěním pomocníka splnit uvedené požadavky a zaplatit uvedené suroviny. Každou událost může dokončit pouze jeden z hráčů. Svého pomocníka na událost nesmí hráč umístit, pokud uvedené požadavky nesplňuje.

Dokončené události si hráči pokládají poblíž svého města a na konci hry jim přinesou vítězné body.

SVATYNĚ

Svatyně je společné místo a počet pomocníků na něm není nijak omezen. Pokud na toto místo hráč umístí pomocníka, může odložit libovolný počet karet a za každé dvě odložené karty získat 1 libovolnou surovinu.



VÝPRAVA



Na podzim mohou hráči umístit své pomocníky na výpravu. Na Výpravě jsou čtyři místa, na něž lze pomocníky umístit. Aby hráč mohl pomocníka na některé z těchto míst umístit, musí odložit tolik karet, jaká je bodová hodnota u vybraného místa. Pětibodová, čtyř- a tříbodová místa jsou pro jednoho. Dvoubodové místo je společné. Za pomocníky na těchto místech získají hráči na konci hry uvedený počet bodů.



VYLOŽENÍ KARTY

Hráč může vyložit jednu kartu. K tomu musí do společné zásoby zaplatit požadavky uvedené na kartě. Hráči mohou vyložit kartu ze své ruky nebo z *Louky* na herním plánu.

Vyložené karty si každý hráč pokládá před sebe, a tím vytváří své město. Ve hře jsou dva typy karet, tvorové a stavby. Každý hráč může mít ve svém městě více stejných běžných karet, ale pouze jednu kopii od každé jedinečné karty.

STAVBY



TVOROVÉ



Aby hráč mohl vyložit kartu tvora, musí zaplatit požadovanou cenu v bobulích. Pokud však má hráč ve svém městě stavbu uvedenou v levém horním rohu karty tvora, může kartu vyložit, aniž by platil cenu v bobulích.

Pokud hráč vyloží tvora zdarma díky související stavbě, položí žeton obyvatele na stavbu. Tím je naznačeno, že každá stavba může být využita k vyložení tvora pouze jedenkrát.



Pokud později tento tvor město opustí, žeton obyvatele se neodstraňuje a zůstává na stavbě až do konce hry.

MĚSTO

Město každého hráče může obsahovat **nejvýše 15 karet**. Doporučujeme karty vykládat do tří řad po pěti kartách. Karty událostí se mezi tyto karty nepočítají.



Doporučená podoba města

TYPY KARET



Hnědé karty poutě: Aktivují se pouze jednou, ihned po vyložení. Poté se už nikdy neaktivují.



Zelené karty sběru: Aktivují se ihned po vyložení a poté na jaře a na podzim při použití akce *Příprava na další roční období*.



Červené karty míst: Aktivují se, pokud na ně hráč umístí své pomocníky. Na karty se symbolem **OTEVŘENO** mohou umisťovat pomocníky i ostatní hráči.



Modré karty služeb: Poskytují výhody při vykládání určitých typů karet a mohou také poskytovat slevu při vykládání karet.



Fialové karty rozkvětu: Kromě základní bodové hodnoty umožňují na konci hry získat další body.

DOBÍRÁNÍ KARET

Karty si hráči vždy dobírají z balíčku, není-li ovšem výslovně uvedeno, že si mají dobrat z *Louky*.

Hráč může mít **v ruce nejvýše 8 karet** a **nikdy nesmí mít více**. Pokud si má hráč dobírat karty, vždy si dobere pouze do osmi. Pokud hráč musí dát kartu soupeři a všichni soupeři mají 8 karet, tuto kartu odloží.

Pokud hráč vyloží kartu z *Louky*, **ihned místo ní doplní na Louku novou kartu z balíčku**. Pokud nějaká schopnost hráči dovolí dobrat více karet z *Louky*, **nejprve dobere uvedený počet karet** a teprve poté doplní na *Louku* nové karty z balíčku.

Pokud balíček karet dojde, zamíchá se odkládací balíček, čímž se opět vytvoří nový dobírací balíček.

POSLOUPNOST

Pokud hráč vykládá kartu, postupuje v tomto pořadí:

1. Využije efekt „*při vyložení karty*“ na jiných kartách (*Vězení, Soudce, Hostinský* atd.).
2. Zaplatí suroviny nebo použije žeton obyvatele.
3. Pokud vykládá kartu z *Louky*, doplní na *Louku* novou kartu.
4. Kartu vyloží do svého města. (Pokud efekt na kartě odloží jinou kartu z města, je tato karta odložena ještě před vyložením nové karty.)
5. Vyhodnotí efekty na nově vyložené kartě.
6. Vyhodnotí spuštěné efekty z jiných karet (*Soud, Hokynář* atd.).

PŘÍPRAVA NA DALŠÍ ROČNÍ OBDOBÍ

Akci *Příprava na další roční období* mohou hráči provést pouze v případě, že již umístili všechny své pomocníky. Když hráč provede akci *Příprava na další roční období*, vezme si k sobě zpět všechny své pomocníky, a navíc získá výhodu uvedenou na Prastromu. Tím tah hráče končí a pokračuje následující hráč.

Hra tematicky začíná na konci zimy a končí příchodem následující zimy. Podzim je tak posledním obdobím, na něž se hráči pomocí akcí *Příprava na další roční období* přichystají.

Důležité! Přípravu na další roční období nemusí provádět všichni hráči současně.

Příklad: Hráč ve svém prvním tahu umístí pomocníka na místo, kde získá 3 větvičky, které si položí před sebe. Ve svém následujícím tahu umístí pomocníka na místo na kartě lesa, aby získal 1 větvičku, 1 smůlu a 1 bobuli. V dalším tahu vyloží z ruky kartu *Farma* a zaplatí uvedenou cenu (2 větvičky a 1 smůlu). Z *Farmy* ihned získá 1 bobuli. Ve svém dalším tahu vyloží z *Louky* kartu *Převozník*, zaplatí uvedenou cenu (2 bobule), a protože má ve svém městě *Farmu*, získá 2 větvičky za efekt na kartě *Převozníka*.

V dalším tahu už nemá dostatek surovin k vyložení karty a žádné neumístěné pomocníky, takže musí provést akci *Příprava na další roční období*. Všechny umístěné pomocníky si vezme zpátky před sebe, získá jarní výhodu – jednoho nového pomocníka – a aktivuje všechny zelené karty sběru ve svém městě (což jsou karty *Farma* i *Převozník*) a ihned získá bobuli a 2 větvičky.

Má milovaná,
stin Prastromu dnes dosáhl letního kamene. Oslavili jsme
to pod jeho majestátnou korunou.

Pojedl jsem s hokynářem Mrkvíčkou a pak jsme poslouchali
jáře Erbénka vuprávi houfu naslouchajících dětí své letní
příhody. Jak víš, její příběhy bývají dlouhé, a tak jsme
s úsměvem sledovali, jak se děti postupně začínají
vrčet, srst se jim ježí a oči stále častěji sklouzávají
k chladivému potoku.

Nejprve se zvedlo jedno, potom druhé a nakonec všichni
naráz utíkali a s hlasitým cokáním skočili do modravého
chladu bystřiny.

A Erbénka, jako by celou dobu tušila, co se stane,
zakočila celé své vyprávění příhodou a zábavnou
poznámkou.

Letošní léto bylo obzvláště hojné.

Bobule už jsou téměř zralé a myslím, že úroda bude
největší za posledních několik let. Ty borůvky, které jsi
zasadila na svém záhonku, jsou k nakaousnutí a mají
barvu polnočního nebe stejně jako Tvé oči. Hrozně
se mi stýská!

Tvůj Bořivoj





Drahý,
říkala jsem si dnes, když jsem se vracela z šeříkového lesa, že bych Ti mohla konečně napsat. Promiň, že tak hrozně škrábu, sbírala jsem až pozdě do noci anýzová semínka a trochu mi omrzly packy.
A co Tvoje packy? Máš je v teple? A kartáčuješ si pečlivě fousky? Sazeničky se ohýbají pod sněhovou peřinou. Do krbu je potřeba stále přikládat. Musíme už posbírat žaludy. Navátý sníh propadl kominem a celý dům zaplnil štiplavý šedivý dým. Připomnělo mi to, jak ses pokoušel poprvé zapálit oheň. Vzpomínáš? Kouř ze syrového dřeva se táhl až do kaple, a když jsi mě políbil, voněl jsi po směle.
Zimolez už je vyšší než střecha našeho domku. Na větvích už se neudržel ani jeden lísteček, ale já se držím naděje na Tvůj návrat. U domku jsem si pověsila pár zlatých zvonečků, a když zatouká vítr, sladce mi zpívají Tvoje jméno.

Navždy Tvá
Jaromila



Při **Přípravě na další období** se ke každému hráči připojí z Prastrumu noví pomocníci, aby rozšířili řady obyvatel jejich měst. Hráč navíc získá i výhodu odpovídající nadcházejícímu ročnímu období.



Na jaře získá hráč **jednoho nového pomocníka** a v libovolném pořadí **aktivuje všechny zelené karty sběru** ve svém městě.



V létě získá hráč **jednoho nového pomocníka**. Sběr v létě neprobíhá, ale zelené karty se běžným způsobem aktivují v momentě, kdy jsou vyloženy. Hráč si může **dobrat dvě karty z Louky**.



Na podzim získá hráč **dva nové pomocníky** a v libovolném pořadí **aktivuje všechny zelené karty sběru** ve svém městě.





KONEC HRY

Pokud hráč nemůže nebo nechce provádět další akce, musí pasovat. Pokud hráč pasuje, nesmí dostávat žádné karty ani suroviny. Pokud má hráč předat kartu nebo surovinu jinému hráči a všichni již pasovali, kartu nebo surovinu namísto toho odloží.

Hráči, kteří nepasovali běžným způsobem, pokračují ve hře, dokud nepasují všichni. Poté se sečtou body a **hráč, jež jich získá nejvíc, zvítězí.**

Nejprve hráči sečtou všechny **základní body uvedené na každé kartě**, poté přičtou **body na žetonech**, dále body za **fialové karty rozkvětu**, body za **výpravu** a body za **události**.

Pokud má více hráčů stejný bodový výsledek, je vítězem ten, který má nejvíce karet nebo žetonů událostí. Pokud je nadále nerozhodný stav, zvítězí hráč, jemuž zůstalo nejvíce surovin.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Základní body na kartách: 22

Žetony bodů: 14

Body za karty rozkvětu: 10 (3 za Farmářku, 2 za Architekta a 5 za Krále)

Body za výpravu: 4

Události: 12 (6 za Živou hudbu, 3 za Duchovní útěchu vězňů a 3 za Dlouhou plavbu)

CELKEM: 62 bodů

12. dechotaj, letobruh 79

Pamatný den Dinubraje

Ne jedna, ale dvě skupiny zvírat ohes opustily brány města. Skupinka myši a skupinka želv. Za četných výjimek a povolávání stáry se vydaly do protilehlých směrů. Jejich úmysl byl jasný: založit nové osady.


Žiž dlouho se debatovalo o tom, že naše sídlo nás již brzy všechny neuživí. V okolí Prastronu již není místo a někteří dokonce tvrdí, že jeho kořeny pomalu usychají. Můžeme sice stavět dál v okolí svatyně, ale jak se naše město rozšiřuje, je třeba stále více dbát na otázku bezpečnosti.

Jaká budoucnost asi Dinubraj čeká? Pokud tyto skupiny uspějí a založí nová vzrůstající obydlí, co z toho plyne pro následující roky? Budeme spolu stále vycházet, tak jak tomu vždy bylo dříve, nebo se z našich sousedů nakonec stanou naši největší protivníci?

Tak jako vždy, čas ubíhá.

Siv Vilem Štěrabal
Kronikář Dinubraje

Výprava

Pro umístění pomocníka odlož tolik  kolik čími bodová hodnota něho místa.

Dostupné pouze na podzim



PRAVIDLA PRO HRU JEDNOHO HRÁČE

Hrajete-li hru sami, postavíte se proti starému nevrlému hlodavci, jenž je znám jako král Břítva, a jeho hejnu neposedných a hlučných krysáků. Tři roky po sobě bude přicházet do Divukraje, kde bude provádět nové a nové špatnosti. Musíte mu zabránit v nekalostech a jednou provždy jej vyhnat z Divukraje!

Tři roky představují tři úrovně obtížnosti a neznamena to, že musíte odehrát všechny tři dohromady jako jednu hru (odvážní obyvatelé Divukraje však mohou přijmout i takovou výzvu).

I. ROK – ZLOTŘILÝ BŘITVA

Vyberte barvu pro Břitvu (on sám má nadevše rád černou) a připravte hru pro 2 hráče. Hru začínáte s 5 kartami v ruce, Břítva žádné karty v ruce nemá.

Jeden z Břítvových pomocníků je dán na místo na levé horní kartě lesa a druhého jeho pomocníka umístíte na místo se třemi větvičkami. Tato místa jsou obsazená.

Hrajte podle běžných pravidel s těmito novými pravidly:

Poté co vyložíte kartu, vyloží kartu také Břítva. Pokud vyložíte kartu z *Louky*, nejprve na ni přidejte novou kartu.

Hodem osmistěnnou kostkou zjistíte, kterou kartu Břítva vyloží. Kartám jsou přiřazena čísla 1–8, karta nalevo v horní řadě je číslo 1, karta vpravo dole je číslo 8. Číslo na kostce určí, kterou z osmi karet na louce Břítva vyloží. Karty v Břítvově městě se skládají na

hromádky podle typu karty, tak aby bylo vždy jasné, kolik karet každého typu má Břítva ve svém městě. Efekty na kartách a jejich bodová hodnota nemají na hru vliv. Poté doplňte na *Louku* kartu.

Jakmile provedete akci *Příprava na další roční období*, provede ji i Břítva. V tom případě:

1. Zkontrolujte, zda nemá Břítva dostatek karet pro dokončení některé z běžných událostí. Pokud ano, přidejte dokončenou událost nebo události do jeho města.
2. Vezměte Břítvova nového pomocníka a umístěte ho na kartu číslo 1 na *Louce* (v létě na kartu číslo 2 a na podzim na karty číslo 3 a 4). Na konci hry tak bude mít Břítva své pomocníky na prvních čtyřech kartách na *Louce*. Karty s Břítvovými pomocníky po zbytek hry nesmíte vykládat, to smí pouze Břítva.
3. Posuňte Břítvova pomocníka na kartě lesa proti směru hodinových ručiček na další lesní kartu.

Na jaře přesuňte Břítvova pomocníka z místa se třemi větvičkami na místo se dvěma smůlami. V létě jej přesuňte na místo s jedním oblázkem a na podzim jej přesuňte na místo s jednou bobulí a jednou kartou.

Na podzim rovněž přesuňte pomocníka z karty lesa na místo se třemi body na *Výpravě*.

BODOVÁNÍ

Břítva získá 2 body za každou kartu ve svém městě (3 body za každou fialovou kartu rozkvětu), 3 body za každou běžnou událost, kterou získal, 3 body za každou významnou událost, kterou nezíská hráč, 3 body za Břítvova pomocníka na *Výpravě* a body za žetony bodů, které mu dáte.

2. ROK – PROHNILÝ BŘITVA

Hra probíhá podle stejných pravidel jako v 1. roce, jen s těmito změnami:

Břitvova pomocníka dejte na místo na *Výpravě* se 4 body (namísto 3).

Břítva získá 6 bodů za každou významnou událost, kterou hráč nezíská.

3. ROK – ZLOMYSLNÝ BŘITVA

Hra probíhá podle pravidel pro 2. rok, pouze s těmito dalšími pravidly:

Břitvova pomocníka dejte na místo s 5 body na *Výpravě* (namísto 4).

Břítva během *Přípravy na další roční období* na podzim unese jednoho vašeho pomocníka. Břitvova pomocníka nepřesunujte na místo s 1 bobulí a 1 kartou, namísto toho je společně s jedním vaším pomocníkem odstraňte z herního plánu. Na podzim tak máte k dispozici pouze 5 pomocníků.

Porazíte-li Břitvu i ve 3. roce, budou o vašem činu pět bardové oslavné ódy a kronikáři zaznamenají váš úspěch do knih, aby se na něj nikdy nezapomnělo. Starý krysák Břítva se odplazí a prozatím od něj bude v Divukraji klid.

POZNÁMKY

- Břítva může mít ve svém městě více než 15 karet.
- Karty na *Louce*, na nichž je Břítvův pomocník, jsou zablokované a nemůžete je vykládat, dobírat ani odkládat.
- Pokud máte dát kartu nebo surovinu soupeři, odložte je.



Z ROSKAZU JSTO
KRÁLOVSKÝ VSLIKOSTI
KRÁLE BŘITVY JS
TUHŠNCTO ÚDOJÍ A AJ
TI CO V NĚM ŽIJOU
JSTO. VŠICHNI MUŠJ
BŘITVOJ DO RANA
DONYST DYS VSLIKY
BOBULS! KAŽDŮ!
DÍKEC

REJSTRÍK

TVOROVÉ

Architekt: Na konci hry přináší jeden bod za každou zbývající smůlu a oblázek, které má hráč ve své zásobě. Maximálně však 6 bodů.

Doktor: Při vyložení a při každém sběru může hráč zaplatit až 3 bobule, aby za každou získal 1 bod.

Duchovní pastýř: Při vyložení hráč získá 3 bobule a zároveň získá 1 bod za každý bod na žetonech na *Kapli*.

Farmář: Sdílí místo s *Farmářkou*, takže společně ve městě zabírají pouze jedno místo. Pokud má hráč ve svém městě *Farmu* a zároveň je tento *Farmář* na stejném místě s *Farmářkou*, přinese tato karta hráči 1 libovolnou surovinu při vyložení a také při sběru. Může sdílet místo pouze s jednou *Farmářkou*.

Farmářka: Sdílí místo s *Farmářem*, takže společně ve městě zabírají pouze jedno místo. Na konci hry přinese *Farmářka* 3 body, pokud sdílí místo s *Farmářem*. Může sdílet místo pouze s jedním *Farmářem*.

Havíř: Při vyložení a při každém sběru může hráč zkopírovat efekt jakékoli zelené karty ve městě libovolného soupeře. Znamená to, že se *Havíř* na danou chvíli změní na kopírovanou kartu (například bude-li kopírovat *Hokynářství*, získá hráč 2 bobule, pokud má soupeř ve svém městě *Farmu*). Hráč nemůže použít *Havíře* ke zkopírování karty *Zásobárna* v jiném městě. Může však použít *Havíře*, aby zkopíroval *Havíře* v soupeřově městě, a tím aktivoval *Zásobárnu* ve svém městě (a položil suroviny na ni, a ne na *Havíře*). *Sólo hra:* Hráč může zkopírovat jakoukoli zelenou kartu v *Břítvově městě*.

Hokynář: Poté co hráč vyloží do svého města tvora, získá 1 bobuli. Za vyložení tohoto *Hokynáře* bobuli nezíská.

Hostinský: Hráč může při vykládání tvora odložit *Hostinského*, čímž sníží cenu vykládaného tvora o 3 bobule. Tyto 3 bobule hráč nezíská. *Hostinský* nemůže být kombinován s jinými schopnostmi na kartách, včetně *Hostince*, *Vězení* nebo *karet lesa*, které umožňují vykládat karty.

Hrobník: Při vyložení *Hrobníka* hráč odloží 3 karty z *Louky* a poté na ni doplní 3 nové karty. Poté si jednu kartu z *Louky* dobere. Zároveň se odemkne druhé místo na *Hřbitově*.

Král: Na konci hry získá hráč 1 bod za každou běžnou událost, kterou dokončil, a 2 body za každou významnou událost, kterou dokončil.

Královna: Pokud hráč umístí pomocníka na *Královnou*, může ihned zdarma vyložit kartu s bodovou hodnotou 3 nebo nižší z ruky nebo z *Louky*. Tím je míněna základní bodová hodnota, ne bonusové body.

Kronikář: Hráč si dobere jednu kartu pokaždé, když vyloží tvora nebo stavbu, tedy pokaždé, když vyloží kartu poté, co do svého města vyložil *Kronikáře*.

Listonoš: Při vyložení hráč odhalí 2 karty z balíčku. Jednu z nich s bodovou hodnotou 3 nebo nižší může ihned zdarma vyložit. Druhou kartu odloží. *Sólo hra:* Pokud hráč vyloží *Listonoše* a aktivuje jeho schopnost k vyložení další karty, tak se to počítá jako vyložení dvou karet, takže v *Břítvově tahu* hráč vyloží také dvě karty.

Metař: Při vyložení a při každém sběru hráč aktivuje libovolnou zelenou kartu ve svém městě. Víme, na co myslíte, a nedoporučujeme to. Minule, než doběhl svůj ocásek, tak vypálil díru do stolu. Nechtějte to po něm.

Mnich: Při vyložení a při každém sběru může hráč darovat až 2 bobule soupeři a za každou darovanou bobuli získá 2 body. *Mnich* také odemyká druhou místnost v *Klášteře*.

Pěvec: Hráč odloží až 5 karet z ruky a za každou kartu, kterou odloží, získá 1 bod.

Poutník: Při vyložení si hráč dobere 3 karty. Nezabírá žádné z 15 míst v hráčově městě.

Potulný kupec: Při vyložení a při každém sběru může hráč vyměnit dvě libovolné suroviny za dvě jiné. Výměnu provádí se surovinami ze společné zásoby, nikoli s ostatními hráči.

Převozník: Při vyložení a při každém sběru získá hráč za každou *Farmu* ve svém městě 2 větvičky.

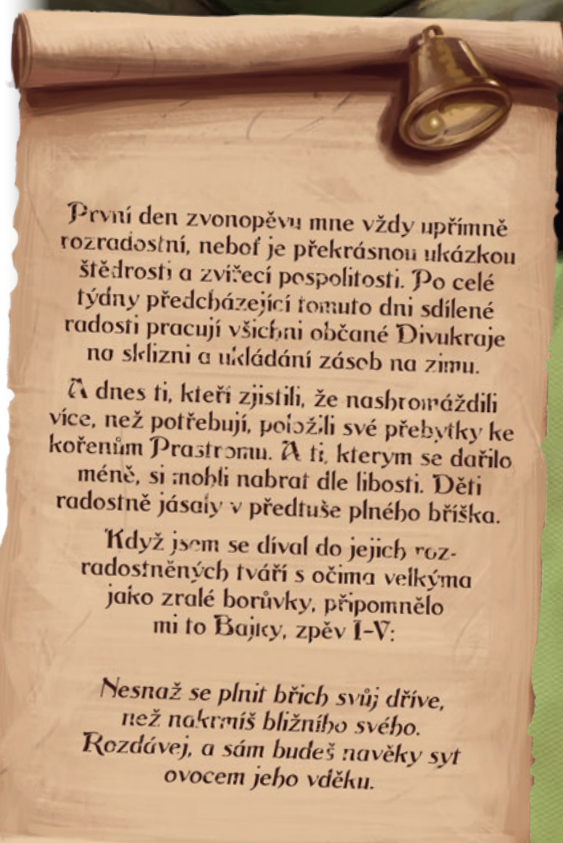
Řezbář: Při vyložení a při každém sběru smí hráč zaplatit až 3 větvičky a získat za každou 1 bod.

Soudce: Při vyložení tvora nebo stavby může hráč 1 libovolnou surovinu potřebnou k vyložení karty nahradit 1 jinou surovinou ze své zásoby. Například je-li cena karty 2 bobule, může hráč místo toho zaplatit 1 bobuli a 1 větvičku.

Šašek: Tuto kartu hráč vyloží na volné místo v soupeřově městě. Podlé, že? Může být vyložen i do města hráče, který už skončil hru. *Sólo hra: Břítva může vyložit Šaška do hráčova města. Pokud Šaška vyloží hráč, tak jej odloží a zároveň odloží libovolnou kartu z Břítvova města.*

Tulák: Při vyložení hráč přesune jednoho ze svých umístěných pomocníků na nové místo, podle běžných pravidel. *Tulák* také odemyká druhou celu ve *Vězení*. Hráč nesmí umístit *Tuláka* do druhé cely ve *Vězení*.

Učitel: Při vyložení a při každém sběru si hráč dobere 2 karty. Jednu z nich si ponechá a druhou předá libovolnému soupeři, pokud nepřesáhne limit karet v ruce (viz *Dobírání karet*, strana 10).



První den zvonopěvu mne vždy upřímně rozradostní, neboť je překrásnou ukázkou štědrosti a zvířecí pospolitosti. Po celé týdny předcházející tomuto dni sdílené radosti pracují všichni občané Divukraje na slázní a ukládání zásob na zimu.

A dnes ti, kteří zjistili, že nashromáždili více, než potřebují, položili své přebytky ke kořením Prastronu. A ti, kterým se dařilo méně, si mohli nabrat dle libosti. Děti radostně jáσαι v předtuše plného bříska.

Když jsem se díval do jejich rozradostněných tváří s očima velkýma jako zralé borůvky, připomnělo mi to Bajky, zpěv I-V:

*Nesnaž se plnit břich svůj dřive,
než nakrmíš bližního svého.
Rozdávej, a sám budeš navěky syt
ovocem jeho vděku.*

STAVBY

Divadlo: Na konci hry přidá 1 bod za každého jedinečného tvora v hráčově městě.

Důl: Při vyložení a při každém sběru získá hráč 1 oblázek.

Farma: Při vyložení a při každém sběru získá hráč 1 bobuli.

Hodinová věž: Při vyložení *Hodinové věže* na ni hráč položí 3 body. Předtím, než si hráč během *Přípravy na další roční období* vezme zpět své pomocníky, odebere 1 bod z této karty a spustí akci jednoho z míst, na nichž má umístěného pomocníka. Body, které na kartě zůstanou na konci hry, se hráči počítají mezi jeho body.

Hokynářství: Při vyložení a při každém sběru získá hráč 1 bobuli (nebo 2 bobule, pokud má ve svém městě zároveň i *Farmu*).

Hostinec: Když hráč umístí na *Hostinec* pomocníka, vyloží jednu kartu z *Louky* a zaplatí o 3 suroviny méně. Tyto tři suroviny hráč nezíská. Pokud do *Hostince* umístí svého pomocníka jiný hráč, získá jeho majitel 1 bod. *Sólo hra:* Hráč může navštívit *Břítvův Hostinec*, za což *Břítva* získá 1 bod.

Hřbitov: Když hráč na *Hřbitov* umístí pomocníka, odhalí čtyři karty z dobíracího nebo odkládacího balíčku a jednu z nich zdarma vyloží. Ostatní karty odloží. Pomocníci na *Hřbitově* zůstávají natrvalo. Na *Hřbitově* mohou být až dva pomocníci, ale druhé místo musí být odemčeno přítomností *Hrobníka* v hráčově městě.

Jeřáb: Hráč může při vykládání stavby odložit *Jeřáb*, čímž sníží cenu stavby o 3 libovolné suroviny. Tato karta nemůže být kombinována s jinými schopnostmi na kartách, včetně *Hostince*, *Vězení* nebo karet lesa, které umožňují vykládat karty.

Kaple: Když hráč umístí na *Kapli* pomocníka, položí na ni navíc jeden bod. Za každý bod na *Kapli* si dobere 2 karty.

Kláster: Když hráč umístí na *Kláster* pomocníka, dá soupeři 2 libovolné suroviny, za což získá 4 body. Pomocníci v *Klášteře* zůstávají natrvalo. V *Klášteře* mohou být až dva pomocníci, ale druhé místo musí být odemčeno přítomností *Mnicha* v hráčově městě.

Karneval: Při vyložení a při každém sběru si hráč dobere 2 karty.

Palác: Na konci hry přidá 1 bod za každou jedinečnou stavbu v hráčově městě, včetně tohoto *Paláce*.

Pošta: Když hráč umístí na *Poštu* pomocníka, dá soupeři 2 libovolné karty z ruky a poté odloží libovolný počet karet. Hráč musí být schopen předat 2 karty, aby směl na tuto kartu pomocníka umístit. Poté si dobere karty do plného limitu karet v ruce. Hráč získá 1 bod, pokud na jeho *Poštu* umístí pomocníka jiný hráč. *Sólo hra:* Hráč může navštívit *Poštu* v *Břítvově městě* a *Břítva* získá 1 bod.

Prám: Při vyložení a při každém sběru získá hráč 2 větvičky.

Prastrom: Na konci hry přidá za každou fialovou kartu rozkvětu v hráčově městě 1 bod. Díky *Prastromu* může hráč do svého města vyložit libovolného tvora.

Rozhledna: Když hráč umístí na *Rozhlednu* pomocníka, zkopíruje jakékoli místo základních akcí nebo místo na kartě lesa, dokonce i místo obsazené hráčovým pomocníkem.

Smolná huť: Při vyložení a při každém sběru získá hráč 1 smůlu.

Soud: Vždy když hráč do svého města vyloží stavbu, získá buď 1 větvičku, 1 smůlu nebo

1 oblázek. Hráč nezíská žádnou surovinu za vyložení tohoto *Soudu*.

Škola: Na konci hry přidá za každého běžného tvora v hráčově městě 1 bod.

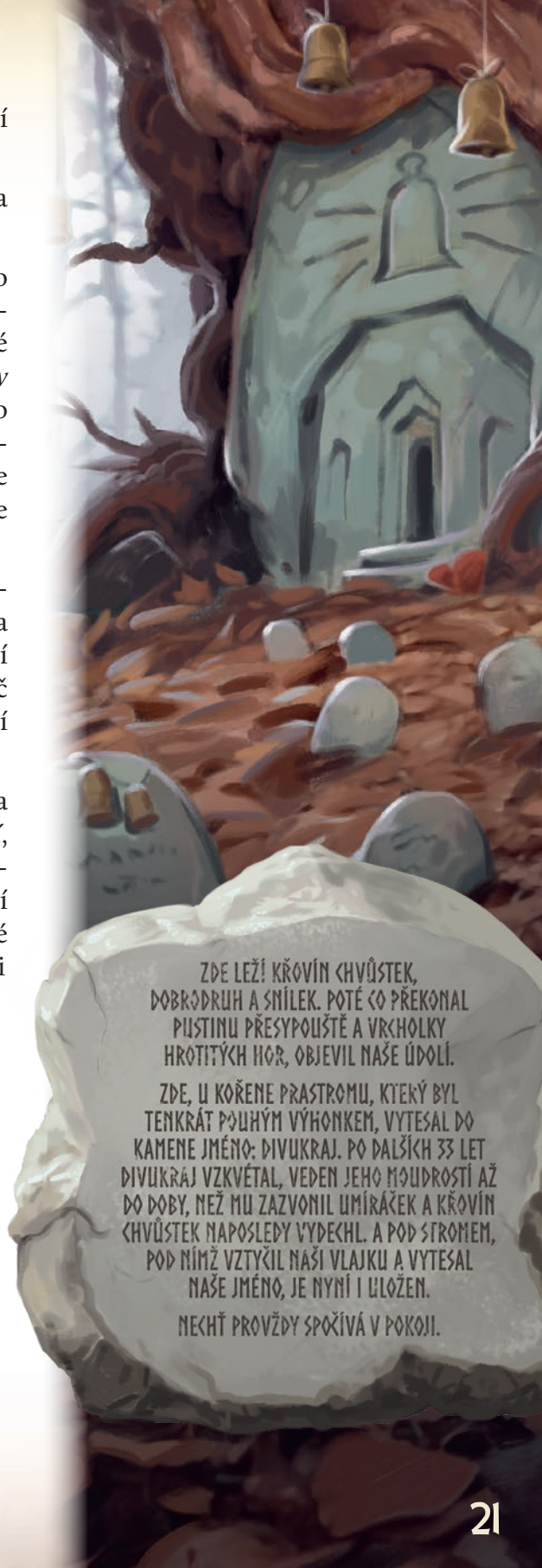
Trosky: Při vyložení *Trosek* odloží hráč stavbu ze svého města a na její místo vyloží *Trosky*, za což získá suroviny uvedené jako požadavky na vyložení odložené stavby a dobere si dvě karty. Pokud hráč použije *Trosky* k odložení stavby, na níž jsou nějaké body, ztratí i tyto body. Pokud hráč odloží stavbu, na níž je umístěný pomocník, položí tohoto pomocníka na *Trosky*. Jestliže se však jedná o stavby, na nichž je pomocník trvale (*Hřbitov*, *Klášter*), odloží i tohoto pomocníka.

Univerzita: Když hráč umístí na *Univerzitu* pomocníka, odloží jednu stavbu nebo tvora ze svého města, za což získá suroviny uvedené jako požadavky na vyložení karty a navíc 1 libovolnou surovinu a 1 bod. Pokud hráč odloží kartu, na níž je trvale umístěn pomocník, odloží i tohoto pomocníka.

Vězení: Při vyložení tvora nebo stavby může hráč tvora ze svého města položit lícem dolů pod kartu *Vězení*, čímž sníží cenu vykládané karty o 3 libovolné suroviny. Tyto 3 suroviny hráč nezíská. Tvor ve *Vězení* není nadále součástí hráčova města a nepřináší hráči žádné body. Tato karta nemůže být kombinována s jinými schopnostmi na kartách, včetně *Hostince*, *Jeřábu*, *Hostinského* nebo karet lesa, které umožňují vykládat karty. Ve vězení mohou být až dva vězni, ale druhé místo může být odemčeno teprve přítomností *Tuláka* v hráčově městě.

Zámek: Na konci hry přidá 1 bod za každou běžnou stavbu v hráčově městě.

Zásobárna: Při vyložení a při každém sběru může hráč na tuto kartu položit buď 3 větvičky, 2 smůly, 1 oblázek nebo 2 bobule. Pokud hráč umístí na tuto kartu pomocníka, získá všechny suroviny z této *Zásobárny*.



ZDE LEŽÍ KŘOVÍN CHVŮSTEK,
DOBRODRUH A SNÍLEK. POTÉ CO PŘEKONAL
PUSTINU PŘESYPOUŠTĚ A VRCHOLKY
HROTIÝCH HOR, OBJEVIL NAŠE ÚDOLÍ.

ZDE, U KÖŘENE PRÁSTROMU, KTEKÝ BYL
TENKRÁT POUHÝM VÝHONKEM, VYTESAL DO
KAMENE JMÉNO: DIVUKRAJ. PO DALŠÍCH 33 LET
DIVUKRAJ VZKVĚTAL, VEDEN JEHO MÖUDROSTÍ AŽ
DO DOBY, NEŽ MU ZAZVONIL UMÍRÁČEK A KŘOVÍN
CHVŮSTEK NAPOSLEDY VYDEKHL. A POD STROMEM,
POD NÍMŽ VZTYKIL NAŠI VLAJKU A VYTESAL
NAŠE JMÉNO, JE NYNÍ I ULÖZEN.

NECHŤ PROVĚDY SPOČÍVÁ V POKOJI.

PŘÍBĚH DEVÍTI KAMENŮ

VYPRÁVĚNÝ SLOVUTNOU VYPRÁVĚČKOU ERBENKOU

Kdysi dávno v daleké zemi Pozlácií žil mladý myšák. Jednoho dne pozdvihl svůj zrak k vrcholům dalekých hor a zadumal se, co asi leží za nimi. Časy byly tenkrát krušné a život mladého myšáka i jeho souputníků byl plný útrap a odříkání. V celém kraji totiž nebyla jediná kapka medu ani jediná borůvka. Všechny zásoby spolýkalo vedení Velké hadí války, v níž chrabrá zvířátka srdnatě čelila syčivé hrozbě plazící se ze Severních dálav.

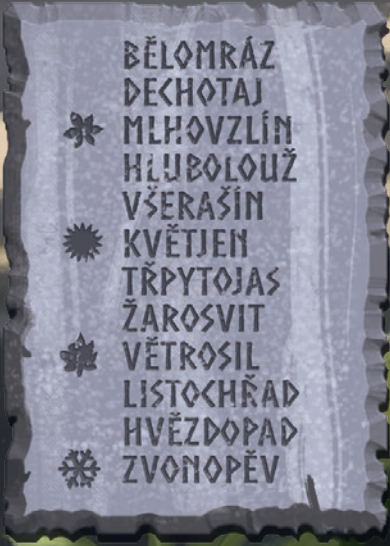
A zde, mezi vší chudobou a zoufalstvím, objevil se mladý myšák, jehož vedly sny o naději. Jmenoval se Křovín Chvůstek. Jeho otec byl statečný bojovník, který ve válce padl. Nedlouho poté, co se Křovínova matka dozvěděla o manželově smrti, skonala sama. Z Křovína se stal sirotek, žil sám v tmavých uličkách přístavního města Bouřného Vrbí.

Během let dospívání zažil četná dobrodružství, často jen o vlásek unikl zlému osudu, a za to mohl jen děkovat své bystré mysli, železné vůli a opatrnosti. A nezapomněl na své sny o daleké zemi za horami. Byl si vědom, že vydat se na takovou pouť může znamenat smrt, ale také věděl, že v Bouřném Vrbí jej zářná budoucnost nečeká.

Čas odchodu nastal.

Měl jen několik přátel a tři z nich se mu podařilo přesvědčit, aby se na cestu vydali s ním. Vyrazili jednoho chladného všerašínového rána, čtyři poutníci hledající krajinu, o níž si ani nebyli jisti, zda existuje.

O jejich cestě skrz Přesypoušť a přes Hrotité hory se vypráví mnoho příběhů. Byla to chmurná pouť trávající po devět měsíců a stála život Křoví-



BĚLOMRÁZ
DECHOTAJ
✿ MLHOVZLÍN
☀ HLUBOLOUŽ
VŠERAŠÍN
✿ KVĚTJEN
TRĚPYTOJAS
ŽAROSVIT
✿ VĚTROSIL
LISTOCHŘAD
☀ HVĚZDOPAD
ZVONOPĚV

nova nejdražšího přítele. Avšak zrovna, když byli na pokrajích svých sil a ztráceli své odhodlání, překonali devatenáctého dne měsíce dechotaje poslední horský hřeben a jejich zraky spočinuly na zázraku, v nějž doufali.

Temná mračna, která je provázela po celou cestu, se konečně rozestoupila a jasné sluneční paprsky ozářily překrásné, jantarově zelené údolí pod nimi. Spatřili zem neposkvrněnou ranami války a nedotčenou závistí a hamižností.

Po mnoho týdnů zkoumali údolí, až se konečně usadili pod kořeny stromu, jenž se později stal symbolem naděje a dostal jméno Prastrom. Křovín dal údolí jméno Divukraj a pronesl svůj dík.

Sotva chvíli poté, co si zajistili místo, kde složit hlavu, dali se do výstavby pomníku, který by sloužil jako věčná připomínka jejich pouti, která je zavedla až sem.

Vztyčili devět bílých kamenů, jeden kámen za každý měsíc jejich cesty. Do těchto kamenů pak vložili své vzpomínky, naděje a sny a nakonec přidali i výzvu pro nás, kdo nyní žijeme v klidu a míru v tomto divukrásném kraji.

A toto jsou slova Křovína Chvůstka, která vytesal do kamene a jež k nám hovoří i nyní, abychom nikdy nezapomněli:

Žádná černá zármutku nikdy nezadusí naději.

I půlnoc nakonec ustoupí ránu.

Žij každý den zplna.

Nechej svůj hlas stále znít,

nahlas a s pravdou v srdci.

A nyní vzhůru, vzhůru vstříc světu, a necht' je váš život také takovým pomníkem, vztyčeným kamenem ukazujícím cestu ostatním po mnoho nadcházejících let.

TVŮRCI HRY

AUTOR HRY James A. Wilson

ILUSTRACE Andrew Bosley

VÝVOJ HRY Dann May, Brenna Noonan
a James A. Wilson

GRAFICKÁ ÚPRAVA Dann May
a Cody Jones

MARKETING Brenna Noonan

VEDOUCÍ VÝROBY Cody Jones
a Dan Yarrington

TESTOVÁNÍ HRY Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew & Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, Andrew Bosley a Michael Cyr.

VYDAVATEL Starling Games

WWW.STARLING.GAMES

PŘEKLAD HRY

PŘEKLAD HRY Vladimír Smolík
a Jan Březina

GRAFICKÁ ÚPRAVA Black Light Studio

JAZYKOVÁ ÚPRAVA Eliška Pospíšilová

REDAKCE PŘEKLADU Martin Hrabálek,
Kamil Smola, Michal Požárek a Michal Stárek

VYDAVATEL REXhry.cz

WWW.REXHRY.CZ



STARLING
GAMES



REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!