

Vladimír Suchý & Ross Arnold

Truhlářiči S.R.O.



Pravidla hry

Herní materiál

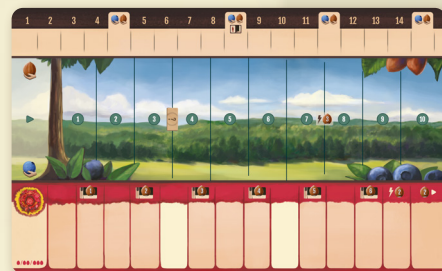


deska s nabídkou akcí

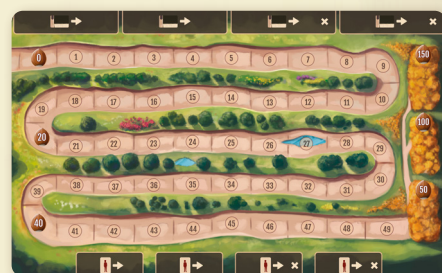
Před svou první hrou spojte kotouč okružní pily s hlavní deskou pomocí plastového nýtku.



4 hráčské desky



deska příjmů



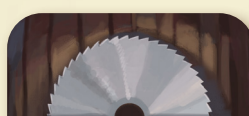
bodovací deska



8 dílků květináčů
(po 4 od každého ze 2 druhů)



12 dílků spojů
(po 4 od každého ze 3 druhů)



12 dílků řezání



3 dílky odměn



sešit pravidel



přehled schopností
pomocníků



9 žetonů opětovného
využití dílku



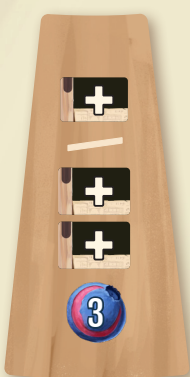
55 žetonů
náradí



karta začínajícího
hráče



žetony borůvek s různými
hodnotami



7 destiček akcí



4 dílky lepení



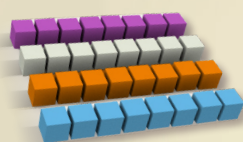
obloukový
dílek



14 kostek od každé ze tří barev
(zelená, žlutá a hnědá)



16 žetonů luceren



32 ukazatelů
(8 ukazatelů ve čtyřech
hráčských barvách)



16 disků pilových
kotoučů

1 disk
počítadla kol

16 disků
lepida



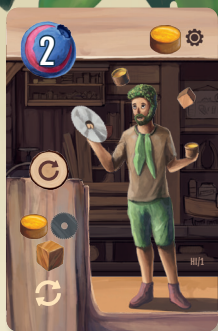
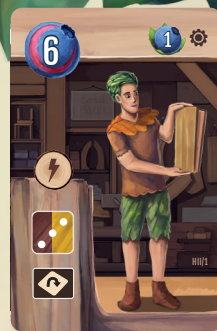
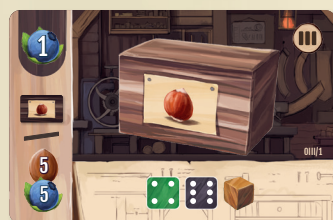
20 kostiček
odřezků



4 ukazatele počtu
vítězných bodů
(1 disk v každé ze
čtyř hráčských barev)



10 karet varianty pro jednoho hráče

27 karet pomocníků
dostupných na začátku hry22 karet pomocníků
určených pro pozdější část hry32 karet objednávek
dostupných na začátku hry32 karet objednávek
určených pro pozdější část hry

8 karet oříškových objednávek



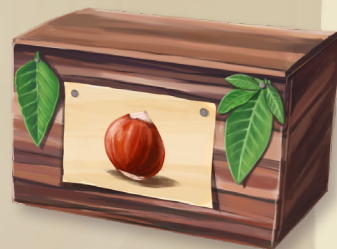
8 karet veřejných zakázek

Báječné povolání truhláře

Vítejte v nejproduktivnějším odvětví domácí výroby, které je hotovým potěšením našeho Lesa! Přetvořte nepracované kusy dřeva v nábytek, hudební nástroje i jiné domácí náčiní, jehož krása se v každém ohledu vyrovná jeho praktičnosti.

Mají vůbec čarovné vlastnosti dřeva nějaké hranice? Lze jej vyřezat do jakýchkoli tvarů a jeho skládáním a lepením získat libovolnou tloušťku. Na omak je příjemné, potěší váš zrak a jeho vůně bezesporu zaujme i váš nos. Máte ho snadno po ruce k výměně i prodeji, a dokonce si můžete pěstovat svou vlastní zásobu. Jaké štěstí, že můžeme pracovat s tak všestranně použitelným materiálem!

A jaké štěstí, že žijeme v zemi, kde se naši pili dostává odměny. Zatímco vaše řemeslná dovednost dále poroste, budete si moci vylepšit svou dílnu, získávat nové nářadí a zajistit si pomoc ostatních. S pracovitostí, trpělivostí a smyslem pro detail bude váš podnik růst a vzkvétat. Z vašich četných výtvorů se budou těšit nadšení zákazníci a vaše pověst bude tak silná a pevná jako ten nejrozložitější strom v Lesu.



Přehled hry

Hráči se budou střídat v tazích, v nichž si budou volit vždy jednu ze sedmi dostupných akcí, jejichž síla je tím větší, čím déle zůstávají nevyužité. Tyto hlavní akce je možné ve spojení s dalšími schopnostmi dílen použít k získání a úpravě kostek představujících dřevo, jež lze řezat, lepit, nakupovat, nebo v podobě stromů dokonce i pěstovat. Specifické kombinace kostek a žetonů pak slouží k plnění objednávek, které hráčům nakonec přinesou vítězné body, jejichž počet rozhodne o vítězi celé hry.

Příprava hry

Dřevozpracující odvětví je středobodem naší vzkvétající komunity.

Deska s nabídkou akcí

- 1 Desku s nabídkou akcí umístíte doprostřed stolu.
- 2 Do jedné z výsečí nabídky akcí umístíte 7 destiček akcí. Hrajete-li svou první hru, začněte ve vyobrazené výseči. Na pořadí destiček při přípravě hry nezáleží.
- 3 Symboly odměn v počáteční výseči překryjte obloukovým dílkem.
- 4 Okružní pilu nastavte tak, aby její šipka ukazovala na vzdálenější konec následující výseče. (Jakmile se naučíte, jak nabídka akcí funguje, tento úkon se stane zcela intuitivním.)
- 5 Vezměte 2 kostky od každé barvy, hodte jimi a bez dalšího přetáčení je umístíte na šest jim vyhrazených míst v rohu desky představujících veřejný sklad dřeva.

Deska příjmů

- 6 Desku příjmů umístíte vedle desky s nabídkou akcí. Na obrázku vpravo vidíte příklad přípravy hry 4 hráčů. Pro hru 2 nebo 3 hráčů použijte druhou stranu desky.
- 7 Na první pole stupnice v horní části desky umístíte disk počítadla kol.
- 8 Každý hráč bude potřebovat po jednom ukazateli na stupnici příjmu oříšků, příjmu borůvek a na stupnici pověstí. Ukazatele začínají hru na znázorněných místech.
- 9 Na každé ze dvou světlejších polí stupnice pověstí umístíte po jednom dílku odměn.

Dílky odměn

Náhodně vyberte dva ze tří dílků odměn a v náhodném pořadí je umístíte na světlejší pole stupnice pověstí.

Dílky otočte odpovídající stranou nahoru – pro 3, resp. pro 2 nebo 4 hráče. Vyobrazené dílky jsou určeny pro hru 2 nebo 4 hráčů.

Společná zásoba

Zbylé žetony borůvek, kostky, kostičky odřezků, disky lepidla, disky pilových kotoučů, žetony luceren, žetony nářadí a žetony opětovného využití dílku umístíte v blízkosti desky příjmů, kde budou v průběhu hry snadno dostupné. Jejich počet není nijak omezen – vyčerpáte-li společnou zásobu, nahradte chybějící herní materiál vhodnými předměty.



Karty a bodovací deska

- 10** Bodovací desku umístěte vedle desky s nabídkou akcí.
- 11** Každý hráč umístí svůj ukazatel počtu vítězných bodů (disk) na první pole stupnice (s hodnotou 0).




Každý z těchto balíčků karet nejprve zamíchejte:

- 12** **Objednávky dostupné na začátku hry.** Podél horního okraje bodovací desky vyložte 4 karty lícem nahoru. Zbytek balíčku umístěte na konec vzniklé řady.
- 13** **Objednávky určené pro pozdější část hry.** Tento balíček umístěte vedle balíčku karet objednávek dostupných na začátku hry. Do hry vstoupí až později.
- 14** **Oříškové objednávky.** Tento balíček použijte při Přípravě hráče.
- 15** **Pomocníci určeni pro pozdější část hry.** Tento balíček vstoupí do hry později.
- 16** **Pomocníci dostupní na začátku hry.** Podél spodního okraje bodovací desky vyložte 4 karty lícem nahoru. Zbytek balíčku umístěte na konec vzniklé řady.
- 17** **Veřejné zakázky.** Tyto karty vyložte lícem nahoru v počtu odpovídajícím počtu hráčů +1. (Obrázek představuje přípravu hry čtyř hráčů.) Zbytek balíčku vraťte zpět do krabice, ve hře již nebude potřeba.






Příprava hráče

Profesionální truhlářská práce začíná dobře uspořádanou dílnou.

- 1 Vezměte si hráčskou desku a ukazatele ve své barvě.
- 2 Jeden z ukazatelů umístěte na první pole stupnice marketingu na své hráčské desce.
- 3 Po umístění ukazatelů na výše uvedená místa na ostatních deskách vám v zásobě zbudou celkem 4 ukazatele.
- 4 Vezměte si po 1 jedné kostce od každé barvy. Hnědou kostku nastavte na hodnotu , žlutou na  a zelenou na . Umístěte je na tři ze šesti jim vyhrazených míst představujících váš soukromý sklad dřeva.



- 5 Vezměte si 1 lucernu (ve hře 2 nebo 3 hráčů), nebo 2 lucerny (ve hře 4 hráčů).
- 6 Vezměte si žetony v celkové hodnotě 12 borůvek. Borůvky jsou v této hře oběživem, které můžete podle potřeby kdykoli rozměňovat.
- 7 Vezměte si 1 dílek řezání a umístěte jej lícem nahoru na první pole řezání.
- 8 Vezměte si 1 dílek spojů se symboly  a umístěte jej lícem nahoru na vrchní pole spojů na pravé straně své dílny.
- 9 Vezměte si také 1 žlutý květináč, 1 hnědý květináč, další 2 dílky řezání, 1 dílek spojů se symboly , 1 dílek spojů se symboly  a 1 dílek lepení. Tato potenciální vylepšení své dílny prozatím odložte stranou.

Počáteční karty v ruce

Doberte si tyto karty:



3 karty pomocníků
dostupných na začátku hry



5 karet objednávek
dostupných na začátku hry



2 karty oříškových
objednávek

- 10 **Vyberte si 1 pomocníka** a zbývající karty pomocníků odhodte. Vybraného pomocníka umístěte na pole v levém horním rohu své dílny a zaplatte jeho cenu v borůvkách uvedenou na kartě. (Hru nesmíte začít bez pomocníka.)
- 11 **Vyberte si 2 objednávky dostupné na začátku hry** a ponechte si je v ruce. Kromě nich si ponechte i **obě oříškové objednávky**. Z těchto 4 karet zvolte 1 a umístěte ji vedle své hráčské desky. Kdykoli umístíte objednávku, položte ji do řady odpovídající symbolu v levém horním rohu její karty.

Začínající hráč: Kartu začínajícího hráče dejte náhodně vybranému hráči. Tento hráč odehraje v každém kole hry svůj tah jako první. Hráči vždy hrají po směru hodinových ručiček.



Průběh hry

Dobry truhlář má cit zahradníka, oko umělce, energii kováře a bystrost obchodníka.

Průběh tahu

Truhláři s. r. o. se hrají na kola, v nichž každý z hráčů provede jeden tah (začínající hráč hraje jako první). V rámci vašeho tahu:

- 1** Povyrostou vaše stromy, pokud jste nějaké zasadili. (Na začátku hry žádné stromy nemáte, a proto tento krok ve svém prvním tahu vynechte.)
- 2** Vyberte si jednu hlavní akci z nabídky akcí a proveďte ji. Máte také možnost koupit si bonusovou akci a provést doplňkové akce. **Všechny uvedené akce mohou být provedeny v libovolném pořadí.**
- 3** Smíte si nakoupit vítězné body (oříšky).



Hráči mají během svých tahů příležitosti získat borůvky a vítězné body. Zhruba na konci každého čtvrtého kola také dochází k vyhodnocení zvláštní fáze příjmů, během níž hráči získávají dodatečné borůvky a vítězné body podle pozice svých ukazatelů na desce příjmů.

Na konci hry hráči získají vítězné body v závislosti na jimi splněných veřejných zakázkách, dosažené pověsti a celkovém počtu splněných objednávek.

Přehled hlavních akcí

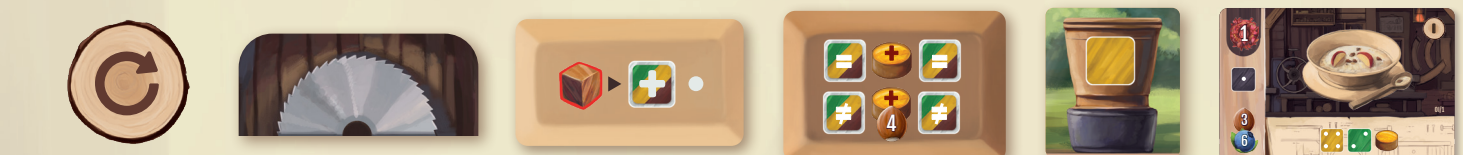
Po výběru a vyhodnocení destičky hlavní akce tuto destičku přesunete do následující výše nabídky akcí. Podrobnější vysvětlení tohoto mechanismu i detailů jednotlivých akcí naleznete na dalších stránkách těchto pravidel.



nákup dřeva výměna kostek nákup materiálu výběr objednávek výběr pomocníka výroba / zasazení stromu vylepšení dílny

Doplňkové akce

Doplňkové akce lze provést navíc k hlavní akci zvolené z nabídky akcí. V jednom tahu je možné provést i více doplňkových akcí.



využití schopnosti pomocníka vyhodnocené jednou za tah řezání dřeva spojování odřezků lepení dřeva pokácení stromu splnění objednávky

Své doplňkové akce, zvolenou hlavní akci a eventuálně i bonusovou akci můžete zahrát v libovolném pořadí.

Bonusová akce: Ve svém tahu máte možnost koupit si jednu bonusovou akci. Zaplaťte 3 lucerny a vyberte si akci jedné z destiček hlavních akcí. Vaše bonusová akce však vámi zvolenou destičku nepřesune, a proto ani nespustí žádné další bonusy vyobrazené po obvodu nabídky akcí (viz níže).



Přehled nabídky akcí

Práce, kterou děláte, protože jste si ji sami vybrali, vám může připadat jako hra.

V každém ze svých tahů si vyberete jednu destičku akce. Poté ji přesunete do následující výšeče. Tyto příklady vám ukáží jak:

Začínající hráč zahájí hru výběrem jedné ze 7 destiček akcí. Jím zvolenou destičku poté přesune z první výšeče a umístí ji na nejdálejší pole následující výšeče. Destičky se v nabídce akcí vždy přesouvají po směru hodinových ručiček.



Následující hráč v pořadí si může vybrat jakoukoli destičku akce, dokonce i tu, kterou si před ním vybral začínající hráč. Kvůli pokračování výše uvedeného příkladu však předpokládejme, že si hráči v prvních čtyřech tazích hry vyberou destičky pouze z počáteční výšeče. V tomto případě by nabídka akcí mohla vypadat následujícím způsobem:



K dispozici stále zůstává všech 7 destiček akcí. Dvě z nich však nyní zároveň nabízejí určitý bonus. Zvolíte-li si destičku akce z pole s bonusem, tento bonus okamžitě získáte.

Povšimněte si, že bonusy spojené s poli počáteční výšeče jsou překryté obloukovou destičkou. Ta slouží jako připomínka, že je-li daná destička vybrána vůbec poprvé ve hře, hráč nemůže získat žádný bonus. Jakmile je počáteční výšeč zcela prázdná, obloukovou destičku odstraňte – bonusy vyobrazené po obvodu této části výšeče budou po zbytek hry k dispozici.



Dejme tomu, že jste si vybrali právě tuto destičku, a proto získáváte bonus v podobě 1 borůvky. Pokud přesouváte destičku přes rozhraní, na něž ukazuje šipka okružní pily, musíte navíc pootočít pilu.





Hodnota akcí v počáteční výseči nyní narostla. Hráč, který si vezme jednu z těchto destiček, navíc získá bonus zobrazený v okénku kotouče okružní pily. Podívejme se, co se stane, když další hráč v pořadí znovu pootočí pilou.



Druhá výseč nyní vedle bonusů po obvodu nabídky akcí poskytuje dodatečný bonus v okénku pily a bonus v první výseči je ještě o něco větší. Pojďme si tedy ukázat, k čemu dojde, když si jeden z hráčů vezme destičku z první výseče.



Po přesunutí destičky do výseče, kde se mezi dříve přesunutými destičkami nacházejí mezery, jednoduše posouváte tuto vámi zvolenou destičku dále, dokud nenarazí na jinou zde ležící destičku. Dříve vzniklá mezera tudíž zůstane nezaplněná.

V tomto případě byste jako bonus z okružní pily získali dva vítězné body a jednu  nebo . Pokud si některý z hráčů stejnou destičku vybere znovu, jako bonus z nabídky akcí získá kostičku odřezků a disk lepidla, zatímco jako bonus z okružní pily obdrží disk pilového kotouče.

Výběr blokované akce



Destičky akcí nesmí být přesunuty do výseče „o kolo zpět“. Jak je patrné z výše uvedeného vyobrazení, destička, kterou hráči přesunuli již celkem třikrát, nesmí být přesunuta znovu, dokud není počáteční výseč zcela prázdná.

Náhradní akce

Ve svém tahu si vždy vyberete destičku akce, kterou následně přesunete, a v případě, že poskytuje nějaké bonusy, tyto bonusy získáte. Existují však také dva způsoby, jak provést jinou akci než tu, která je vyobrazena na vámi zvolené destičce:

- Místo provedení akce na vámi vybrané destičce se rozhodnete **získat 3 borůvky**. Něco takového možná uděláte v situaci, kdy vás postihne citelný nedostatek zdrojů.
- **Můžete zaplatit 1 lucernu** a místo akce na vámi vybrané destičce **provést akci jakékoli jiné destičky**. Tuto možnost typicky zvolíte, pokud opravdu nutně potřebujete zkombinovat bonus nabízený jednou destičkou s akcí jiné destičky, nebo je-li akce, kterou chcete provést, akcí blokované destičky. Zaplacená lucerna však nesmí být tou, již jste právě získali jako bonus spojený s vámi vybranou destičkou.

Shrnutí

- Destička akce se vždy přesune do následující výseče (nikdy o dvě výseče).
- Je-li následující výseč prázdná, destička se přesune na její nejvzdálenější pole.
- Jsou-li v následující výseči jiné destičky, destička se přesouvá, dokud nenarazí na jinou zde umístěnou destičku.
- Přesune-li se destička přes rozhraní, na něž ukazuje šipka okružní pily, pootočte pilou, a zvyšte tak počet bonusů dostupných v předchozích výsečích.
- Destička se nesmí přesunout přes rozhraní, na něž ukazuje šipka okružní pily, není-li výseč, do níž by se takto přesunula, zcela prázdná.

Akce

Úspěšný truhlář nikdy nezahálí a má pokaždé veselý úsměv na tváři.

Nákup dřeva

Dřevo, které používáte ke zhotovení svých výrobků, je představováno kostkami. Hru začínáte se 3 kostkami, můžete si však dokoupit další. Po zvolení této akce si smíte koupit jednu nebo dvě kostky z veřejného skladu dřeva v rohu desky s nabídkou akcí.



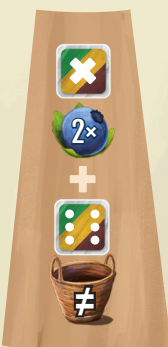
Cena se odvíjí od barvy příslušné kostky a její aktuální hodnoty. Za nákup zelené kostky zaplatíte borůvkami v počtu odpovídajícím její hodnotě. Žlutou kostku pořídíte za borůvku v její hodnotě s přírůžkou 1 borůvky. Hnědou kostku si koupíte za borůvku v její hodnotě s přírůžkou 2 borůvek. Například nákup hnědé vás tedy bude stát 5 borůvek.

Po nákupu dřeva doplňte nabídku kostek novými kostkami stejných barev ze společné zásoby – těmi hodte a umístěte je na jim vyhrazená prázdná místa odpovídajících barev.

Váš soukromý sklad dřeva: Kostky, které získáte, umístěte na jim vyhrazená místa ve svém soukromém skladu. K dispozici máte pouze šest míst. Všechny další kostky musíte v rámci svého tahu využít, nebo je na jeho konci odhodit.



Výměna kostek



Dřevo lze v Lese získat nejen ve veřejném skladu dřeva, ale i prostřednictvím zkvétajícího výměnného obchodu, v jehož rámci můžete prodat kostku ze své dílny, nakoupit , nebo obojí.

Nejprve se rozhodněte, chcete-li prodat jednu ze svých kostek. Pokud ano, umístěte ji do společné zásoby a získáte borůvky v počtu odpovídajícím dvojnásobku její hodnoty. Kromě toho získáte navíc tolik borůvek, kolik činí přírůžka při nákupu kostky příslušné barvy (0, 1 nebo 2 borůvky).

Dále se rozhodněte, chcete-li koupit . V případě, že jste v rámci předchozího kroku prodali jednu ze svých kostek, musí být kupovaná jiné barvy. Tuto kostku si vezmete ze společné zásoby, nikoli z veřejného skladu dřeva. Její cena se však řídí stejnými pravidly.

Příklad: Dejme tomu, že máte , kterou si přejete prodat. Za dostanete 6 borůvek, a protože je hnědé barvy, obdržíte 2 borůvky navíc. Celkem tedy získáte 8 borůvek. Nyní si můžete koupit nebo . (Nesmíte si koupit nižší hodnotu a vámi koupená kostka nesmí být hnědá.) Řekněme, že chcete žlutou . Zaplatte 7 borůvek, ze společné zásoby si vezměte žlutou kostku, přetočte ji na a umístěte ji na svou hráčskou desku.

Nákup materiálu

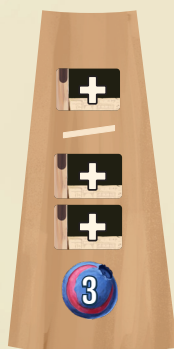
Tato akce vám umožní nakoupit disky lepidla, disky pilových kotoučů a kostičky odřezků, které lze využít k úpravě hodnot vašich kostek a čas od času jsou potřeba ke splnění některých objednávek. Cenu těchto žetonů, disků a kostiček naleznete na desce s nabídkou akcí.



Nový materiál si můžete pořídit v rámci jednoho nebo dvou nákupů. Rozhodnete-li se nakoupit dvakrát, vámi pořízený materiál musí být dvou různých druhů. Můžete si například koupit 2 disky lepidla a 3 kostičky odřezků celkem za 4 borůvky, nesmíte však koupit 5 disků lepidla za 4 borůvky.

Výběr objednávek

Po horní straně bodovací desky jsou vyloženy 4 karty objednávek. Tato akce vám umožní získat 1 nebo 2 z nich.



Nejprve si vyberte 1 objednávku a zbývající karty posuňte ve směru naznačeném šipkami, aby volné místo zůstalo zcela vlevo. Následně ho zaplňte novou kartou dobranou z balíčku. Poté se rozhodněte, zda chcete i druhou kartu. Pokud ano, zaplaťte 3 borůvky, vezměte si vybranou kartu a řadu znovu doplňte stejným způsobem.

Každá vámi získaná objednávka musí být ihned umístěna vedle vaší hráčské desky do řady odpovídající symbolu v levém horním rohu karty. Do jedné řady lze umístit i několik objednávek.

Objednávky vedle své hráčské desky můžete plnit v rámci doplňkových akcí v kterémkoli ze svých tahů, dokonce i okamžitě, splňujete-li jejich požadavky. Objednávky, které stále držíte v ruce, však nelze jako součást této akce umístit ani splnit. (K jejich umístění dochází během fází příjmů.) Podrobnosti týkající se plnění objednávek naleznete na str. 14.

Výběr pomocníka

Po spodní straně bodovací desky jsou vyloženy čtyři karty dostupných pomocníků. Tato akce vám umožní získat jednoho z nich. Po výběru karty posuňte zbývající karty pomocníků ve směru naznačeném šipkami tak, aby volné místo zůstalo zcela vlevo. Následně je zaplňte novou kartou dobranou z balíčku.

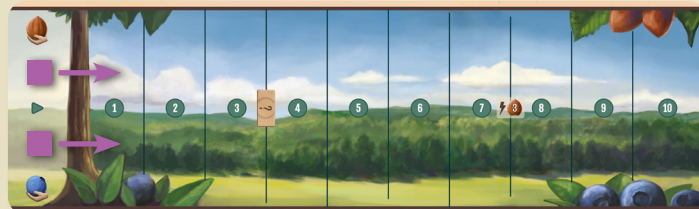


Vámi vybranému pomocníkovi musíte ihned zaplatit borůvkami, jejichž počet je uveden v levém horním rohu karty. (Zaplacené borůvky vraťte do společné zásoby. Nemůžete-li tyto náklady uhradit, dotyčného pomocníka si vzít nesmíte.)

Nového pomocníka umístěte na pole sousedící stranou s alespoň jedním dřívě umístěným pomocníkem.



Po umístění pomocníka posuňte svůj ukazatel na stupnici příjmu borůvek nebo oříšků v závislosti na symbolu v pravém horním rohu pole dílny, na něž jste nového pomocníka umístili. Hodnota vyobrazená na tomto symbolu zvyšuje počet borůvek nebo vítězných bodů, které obdržíte v budoucích fázích příjmů.



Po umístění pomocníka na některé z níže vyobrazených polí dílny provedete výrobu s až tolika pomocníky, kolik uvádí hodnota na symbolu výroby v dolní části pole. Zisk z pomocníkovy výroby je uveden v pravém horním rohu jeho karty vedle symbolu ⚙️.



Schopnosti pomocníků

Každý pomocník má zvláštní schopnost, která je vyobrazena na levé straně karty.



Okamžité schopnosti jsou vyhodnoceny ihned po umístění pomocníka, což znamená pouze jednu za hru.



Schopnosti vyhodnocované jednou za tah můžete využít během každého ze svých tahů, a to včetně tahu, kdy dojde k umístění pomocníka. Tyto schopnosti jsou doplňkovými akcemi.



Trvalé schopnosti se pokaždé automaticky spustí ve chvíli, kdy provedete akci vyobrazeného typu. Uvedenou akci upravují a obvykle vám poskytují slevu z její ceny nebo bonus k jejímu účinku.

Vysvětlení jednotlivých schopností pomocníků naleznete v samostatném přehledu.

Výroba / Zasazení stromu

Při této akci si vybíráte ze dvou možností: buďto provedete výrobu s 2 různými pomocníky ve své dílně, nebo provedete výrobu s pouze 1 pomocníkem a zasadíte strom.



Díky malé troše lesní magie dokážete pěstovat stromy s využitím dřeva z vašeho soukromého skladu. Vyberte si jednu z kostek, kterou chcete zasadit.

Zasadit můžete jen nebo . Má-li vámi zvolená kostka vyšší hodnotu, jednoduše jí kus odštipněte! můžete například rozdělit na a , zasadit (kterou si vezmete ze společné zásoby) a (původní kostku) nechat ve svém skladu. Případně můžete rozdělit na a , jednu z těchto kostek zasadit do květináče a druhou ponechat ve skladu.

Poznámka: Při dělení kostek tímto způsobem je za běžných okolností nutné využít dílek řezání, v rámci akce Zasazení stromu však můžete odštipnout kousek, který zasadíte, bez použití pily.

Růst stromu

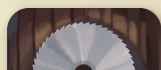
Na začátku každého z vašich tahů, dříve než provedete jakékoli akce, povyroste každý z vámi zasazených stromů o 2 tečky (nikdy však více než na). Kostky v květináčích přetočte na jejich nové hodnoty.

Kostku v květináči můžete kdykoli během svého tahu přesunout do soukromého skladu dřeva. Něco takového smíte udělat dokonce i s kostkou, která dosud nedostala šanci povyrůst. Dosáhne-li kostka hodnoty , do skladu ji musíte přesunout okamžitě.

Vylepšení dílny



Zvolíte-li tuto akci, na svou hráčskou desku přidejte jedno z následujících vylepšení:



další dílek řezání



další dílek spojů



dílek lepení



další květináč

Květináče

Květináče se používají k pěstování stromů. Hru začínáte se zeleným květináčem. Další květináč můžete přidat pomocí akce Vylepšení dílny. Zaplaťte cenu v borůvkách uvedenou na poli květináče a umístěte na něj příslušný dílek květináče.



Svůj nový květináč dostanete i se semenáčkem! Ze společné zásoby si vezměte kostku v příslušné barvě, přetočte ji na hodnotu a umístěte ji do květináče. Poté posuňte svůj ukazatel na stupnici příjmu oříšků.

Květináče se umísťují v uvedeném pořadí. Hnědý květináč tedy nemůžete přidat, pokud jste si již dříve nepořídili žlutý.

Od chvíle, kdy svou dílnu vylepšíte o hnědý květináč, je vaše akce Zasazení stromu posílena. Místo zasazení jednoho stromu do jednoho květináče můžete od této chvíle zasadit dva stromy do dvou květináčů.

Dílek řezání

Dílek řezání se používají při řezání dřeva. Hru začínáte s jedním dílkem, mít jich víc však může být velmi užitečné. Dílek řezání přidáte do své dílny provedením akce Vylepšení dílny. Zaplaťte cenu v borůvkách uvedenou na příslušném poli a dílek na něj umístěte. Poté posuňte svůj ukazatel na stupnici příjmu oříšků.



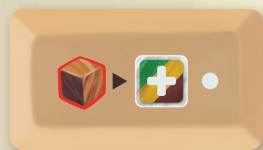
Svůj první zakoupený dílek řezání musíte umístit na toto pole. Získáte tím schopnost uvedenou pod dílkem. Od této chvíle máte slevu 2 borůvek pokaždé, když nakoupíte , ať už z veřejného skladu dřeva, nebo provedením akce Výměna kostek. Tato schopnost zůstává aktivní, i když je dílek řezání otočený stranou nahoru.



Druhý dílek řezání umístíte na toto pole. Kromě postupu na stupnici příjmu oříšků posuňte svůj ukazatel na stupnici pověstí o 2 pole.

Dílky spojů

Dílky spojů vám poskytují schopnost zvýšit hodnotu kostky za použití kostičky odřezků, jak bude vysvětleno níže. Hru začínáte s jedním dílkem spojů a další můžete přidat do své dílny provedením akce Vylepšení dílny. Zaplatte cenu v borůvkách uvedenou na příslušném poli a posuňte svůj ukazatel na určené stupnici příjmů. Dílky spojů se umísťují do dílny ve stanoveném pořadí (shora dolů).



Hru začínáte s tímto dílkem spojů umístěným na horním poli. Můžete jej využít ke zvýšení hodnoty kostky o 1.



Tento dílek umístěte po jeho zakoupení na prostřední pole. Můžete jej využít ke zvýšení hodnoty kostky o 1 nebo 2.



Máte-li předcházející dva dílky spojů, smíte si koupit i tento dílek. Můžete jej využít ke zvýšení hodnoty kostky až o 4.

Dílek lepení



Tento dílek vám poskytuje schopnost slepovat kostky za použití disků lepidla. Do své dílny jej můžete přidat provedením akce Vylepšení dílny. (Nejedná se o dílek spojů a můžete si jej vzít i v případě, že jste si dosud žádný dílek spojů nekoupili.)



Zaplatte 4 borůvky a postupte o 1 pole na stupnici příjmu borůvek i oříšků.

Doplňkové akce

Vyrábíme na míru podle přání zákazníka. Přesností ke kvalitě.

Vedle vámi vybrané hlavní akce (a bonusové akce, pokud si ji koupíte) smíte ve svém tahu provést jakýkoli počet doplňkových akcí. Akce lze provádět v libovolném pořadí. Doplňkovými akcemi jsou:

- Využití schopnosti pomocníka vyhodnocené jednou za tah
- Řezání dřeva
- Spojování odřezků
- Lepení dřeva
- Pokácení stromu
- Splnění objednávky

Schopnost vyhodnocená jednou za tah



Schopnost pomocníka s tímto symbolem můžete využít jednou v každém ze svých tahů. Podrobné vysvětlení jednotlivých schopností pomocníků naleznete v samostatném přehledu.

Řezání dřeva

Postup při řezání dřeva:

1. Vyberte si jeden z dostupných dílků řezání ve své dílně a otočte jej stranou **X** nahoru. Až do následující fáze příjmů pak není k dispozici.
2. Zvolte si jednu ze svých kostek, která není . Může být jakékoli barvy.
3. Ze společné zásoby si vezměte kostky v barvě odpovídající vámi zvolené kostce. První takto získaná kostka představuje řez, který jste provedli za využití dílku řezání. Vezmete-li si více kostek, je třeba provést další řezy a za každý z těchto dodatečných řezů musíte zaplatit 1 disk pilového kotouče.
4. Nastavte vámi zvolenou vlastní kostku a nově získané kostky na hodnoty, jejichž součet odpovídá původní hodnotě zvolené kostky.

Příklad: Máte-li , za využití dílku řezání ji můžete rozřezat na a nebo a . Pokud navíc utratíte 1 disk pilového kotouče, smíte provést 1 dodatečný řez a získat , a nebo , a . Utratíte-li 3 disky pilových kotoučů, můžete dokonce získat , , , a .

Spojování odřezků

Postup při spojování odřezků:

1. Vraťte kostičku odřezků zpět do společné zásoby.
2. Vyberte si jeden z dostupných dílků spojů ve své dílně a otočte jej stranou **X** nahoru.
3. Zvolte si jednu ze svých kostek a její hodnotu zvýšte o počet teček vyobrazených na použitém dílku spojů. (Kostka nemůže mít vyšší hodnotu než .)



Zaplatte 1 a zvýšte hodnotu o 1.



Zaplatte 1 a zvýšte hodnotu o 1 nebo 2.





Zaplatte 1 a zvýšte hodnotu o 1, 2, 3 nebo 4.




X slouží jako připomínka, že dotyčný dílek byl využit a zůstává nedostupný až do následující fáze příjmů.

Lepení dřeva


Postup při lepení dřeva:

1. Vraťte disk lepidla zpět do společné zásoby.
2. Vyberte si dvě ze svých kostek s hodnotami, jejichž součet je roven nejvýše .
3. Jednu z vámi zvolených kostek přetočte na hodnotu odpovídající součtu hodnot obou kostek a druhou kostku vraťte zpět do společné zásoby. (Mají-li kostky různé barvy, zvolte si barvu, kterou si ponecháte.)
4. Pokud jste použili **kostky různých barev**, ihned získáváte 4 vítězné body. (Neposouvejte svůj ukazatel na stupnici příjmu oříšků, ale přímo na bodovací desce.)
5. Otočte svůj dílek lepení stranou  nahoru.


 slouží jako připomínka, že dotyčný dílek byl využit a zůstává nedostupným až do následující fáze příjmů.



Žeton opětovného využití dílku:

Prostřednictvím některých pomocníků a objednávek můžete ze společné zásoby získat žeton opětovného využití dílku. Ten lze jako doplňkovou akci utratit (vrátit zpět do společné zásoby) za účelem využití dílku řezání, spojů nebo lepení, který je momentálně lícem dolů (tj. stranou  nahoru).

Pokácení stromu

Jako doplňkovou akci můžete přesunout kostku z květináče do svého soukromého skladu dřeva. Ve chvíli, kdy se z kostky v květináči stane , se do skladu přesouvá okamžitě.

Stromy a dřevo

Kostka v květináči je z tematického hlediska považována za strom, zatímco vaše ostatní kostky představují dřevo. Akce a schopnosti, které vám umožňují měnit hodnotu kostky, obvykle platí jen pro vaše kostky mimo květináče.

Splnění objednávek

Jednu objednávku umístíte vedle své hráčské desky na začátku hry, po jedné objednávce umístíte v rámci každé z prvních tří fází příjmů a další objednávky můžete získat a ihned umístit provedením akce Výběr objednávek. Objednávku položte vedle své hráčské desky do řady odpovídající symbolu v levém horním rohu karty. Do jedné řady lze umístit i několik objednávek.



počáteční řada




odměna
za splnění
objednávky



požadované kostky a materiál

Máte-li k dispozici kostky a materiál vyobrazený na objednávce, můžete ji splnit:

1. Vraťte požadované kostky a materiál zpět do společné zásoby. Hodnota kostek i jejich barva musí přesně odpovídat požadavkům objednávky.
2. Získejte odměnu vyobrazenou na kartě objednávky.
3. Získejte odměnu, nebo zaplatte pokutu podle řady, kde se objednávka momentálně nachází.
4. Kartu objednávky ponechte lícem dolů v blízkosti své hráčské desky. (Splnění objednávky můžete skládat na sebe, abyste měli více místa, pokud se vás ovšem kdykoli zeptá protihráč na jejich počet, musíte mu popravdě odpovědět.)

Příklad: Ke splnění této objednávky potřebujete ,  a kostičku odřezků . Vraťte je do společné zásoby a získejte 2 disky lepidla a 4 borůvky. Protože se objednávka momentálně nachází v řádce s 1 borůvkou, získáte i 1 borůvku navíc. Vítězné body vám tato objednávka přinese až na konci hry.



Odměny a pokuty za objednávky

Během každé fáze příjmů se nesplněné objednávky posunou o jednu řadu níže. Tento posun snižuje odměnu, kterou získáte za splnění příslušné objednávky, a může vést i k pokutě.



Splníte-li objednávku v jedné ze tří horních řad, v závislosti na řadě postoupíte na stupnici pověsti o 1, 2 nebo 3 pole. Díky své skvělé pověsti pak můžete na konci hry získat značný počet vítězných bodů.



Splnění objednávky v řadě s borůvkou vám přinese pouze 1 borůvku.



Posune-li se objednávka až do spodní řady, nepodařilo se vám dodržet sjednaný termín a při jejím splnění ztratíte 1 vítězný bod (na bodovací desce). Je to ale pořád lepší než nesplněná objednávka.



Objednávky, které se posunuly pod úroveň spodní řady, a objednávky, které se vám do konce hry nepodaří splnit, vás potrestají přísnou pokutou: Každou takovou objednávku odhodte a na stupnici pověsti klesněte o 2 pole zpět.

Nezaplatitelné pokuty: Máte-li v rámci zaplacení pokuty klesnout níže než na výchozí pole stupnice pověsti nebo bodovací desky, svůj ukazatel zkrátka ponechte na výchozím poli.

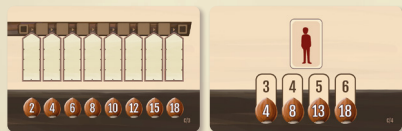
Oříškové objednávky a veřejné zakázky



Na začátku hry dostanete 2 oříškové objednávky. Ty se podobně jako další 2 karty objednávek, které vám při přípravě zbudou v ruce, nakonec ocitnou vedle vaší hráčské desky – umístíte je buďto jako svou první objednávku před zahájením hry, nebo jako svou povinnou objednávku v průběhu některé z fází příjmů.



Oříškové objednávky přinášejí zvláštní odměnu, kterou nelze nalézt na žádných jiných kartách: symbol představující schopnost získat veřejnou zakázku.



Veřejné zakázky jsou vyloženy vedle desky s nabídkou akcí ve fázi přípravy hry. Pokud splníte oříškovou objednávku a jako odměnu si vyberete získat veřejné zakázky, **umístíte na vybranou zakázku jeden ze svých ukazatelů.**

Je možné, že ve stejném kole získá tutéž veřejnou zakázku několik hráčů. Jakmile však dané kolo skončí, tuto zakázku již nesmí získat nikdo jiný. Zakázku získanou alespoň jedním z hráčů odstraňte na konci kola řady z vyložených karet veřejných zakázek jako připomínku toho, že ji ostatní hráči již nemohou získat. Ponechte ji však na místě, kde ji hráči, kteří tuto zakázku získali, stále uvidí a na konci hry na ni nezapomenou. Vítězné body jim přinese až při závěrečném bodování. (Zakázku obvykle získá pouze jediný hráč a v takovém případě si ji jednoduše ponechá vedle své hráčské desky.)

Splníte-li oříškovou objednávku a nechcete (nebo nemůžete) získat veřejnou zakázku, obdržíte místo ní vyobrazený počet borůvek a vítězných bodů.

Nářadí na půdě



Nářadí je představováno obdélníkovými žetony, které lze získat nejrůznějšími způsoby.



Kdykoli obdržíte žeton nářadí, ihned jej umístíte na některé z prázdných polí na půdě své dílny. Na začátku hry jsou dostupná pouze pole dolní řady. Zaplníte-li 2 sousední pole dolní řady, dostupným se stane i pole nad nimi (v prostřední řadě). Právě tak se pole horní řady stane dostupným až ve chvíli, kdy se vám podaří zaplnit dvě sousední pole prostřední řady, která se nacházejí pod ním.



Jedinou výjimkou z tohoto pravidla „pyramidy“ jsou dvě pole na koncích horní řady. Ta se stanou dostupnými ihned po zaplnění sousedního pole.

Po umístění žetonu nářadí na vybrané pole zkontrolujte každé ze sousedních polí. Je-li na sousedním poli umístěno nářadí jiného druhu, získáte odměnu vyobrazenou mezi těmito dvěma poli.

Příklad: Dejme tomu, že jste na půdu své dílny již dříve umístili paličku a nyní vyobrazeným způsobem umístíte také klíč. Protože se jedná o dva různé druhy nářadí, okamžitě získáte odměnu mezi nimi: postup o 2 pole na stupnici příjmu borůvek.



Později v průběhu hry dostanete další klíč. Musíte jej ihned umístit. Mohli byste jím zaplnit jedno z prázdných míst v dolní řadě, místo toho se však rozhodnete pro jeho umístění do prostřední řady. K dispozici máte pouze jediné dostupné pole, a klíč proto umístíte vyobrazeným způsobem. Jako druh nářadí se tento klíč liší od paličky v dolní řadě – získáte tedy odměnu uvedenou mezi nimi: výrobu s jedním ze svých pomocníků. Odměnu v podobě postupu na stupnici pověsti nezískáte, protože nářadí na obou polích sousedících s touto odměnou je stejné.



Tahy, kola a fáze příjmů

Všechno má svůj čas.

Konec tahu

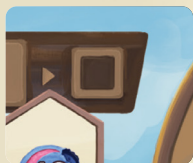
Na konci tahu si po vyhodnocení všech svých akcí můžete nakoupit vítězné body. Poté si musíte udělat pořádek ve svém soukromém skladu dřeva.

Marketing

Na konci tahu máte možnost postoupit o jedno pole na stupnici marketingu v levém horním rohu své hráčské desky. Zaplaťte stanovené množství borůvek a získejte vyznačený počet vítězných bodů. Ukazatel na stupnici marketingu poté posuňte o jedno pole vpřed.




Postup na stupnici marketingu není v žádném případě povinný. Pověšimněte si ale, že čím dále se váš ukazatel posune, tím větší počet vítězných bodů získáte. Vytrvalý postup vám tedy přinese nemalou odměnu.



Nachází-li se váš ukazatel na posledním poli stupnice, dále se už neposunuje. Na konci každého ze svých tahů však v takovém případě stále smíte utratit 12 borůvek a nakoupit si 11 vítězných bodů.

Soukromý sklad dřeva

Dřevo skladujete na hráčské desce na šesti vyhrazených místech. Během svého tahu můžete nashromáždit tolik kostek, kolik chcete, na jeho konci si však smíte ponechat pouze šest z nich – zbývající kostky vraťte do společné zásoby. Stromy v květináčích se do tohoto limitu nepočítají, nezapomínejte ale, že ve chvíli, kdy strom v květináči dosáhne hodnoty , musíte ho přesunout do svého soukromého skladu dřeva.



Konec kola

Kolo končí poté, co každý hráč odehraje jeden tah. Posuňte disk počítadla kol na následující pole. Obvykle se jedná o pole dalšího kola, které je zahájeno tahem začínajícího hráče.

Fáze příjmů



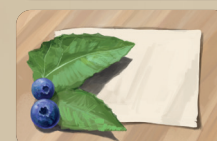
Po některých kolech následuje fáze příjmů, jejíž kroky jsou znázorněny na desce s nabídkou akcí.

1. Hráči posunou své objednávky o jednu řadu níže. Posune-li se objednávka pod úroveň spodní řady, odhodte ji a zaplaťte pokutu.
2. Každý hráč musí umístit jednu novou objednávku z karet ve své ruce. (Ve čtvrté fázi příjmů už nebudete mít v ruce žádné karty, a tento krok proto vynecháte.)
3. Každý hráč získá borůvky v množství odpovídajícím pozici svého ukazatele na stupnici příjmu borůvek. Každý hráč poté získá vítězné body v počtu odpovídajícím pozici svého ukazatele na stupnici příjmu oříšků.
4. Hráči otočí své dílky spojů, lepení a řezání, aby je mohli znovu využít.
5. Po 4. a 11. kole (10. kole ve hře 4 hráčů) odhodte karty pomocníků a objednávek vyložené po obou stranách bodovací desky, které přiléhají k místu se symbolem křížku (X), a ostatní karty posuňte ve směru naznačeném šipkami. Prázdná místa poté zaplňte novými kartami dobranými z příslušného balíčku.

Nenastal-li konec hry, po fázi příjmů začíná jako obvykle další kolo.

Balíčky určené pro pozdější část hry

V rámci fáze příjmů následující po 8. kole (7. kole ve hře 4 hráčů) odstraňte ze hry všechny karty pomocníků a objednávek vyložené po obou stranách bodovací desky a s nimi i oba příslušné balíčky. Ty poté nahraďte balíčky karet pomocníků a objednávek určených pro pozdější část hry a z každého z nich vyložte čtyři nové karty. Tyto balíčky budete používat po zbytek hry.



Stupnice příjmů, vítězných bodů a pověsti

Úspěšní truhláři uvítají dokonce i ty nejmenší objednávky jako opravu židlí, vyřezávání lžic nebo broušení a leštění násad smetáků. Tato každodenní práce totiž přináší stabilní příjem, který je živi v průběhu týdnů strávených zhotovováním umnějších výtvorů.

Deska příjmů obsahuje tři stupnice. Postup na těchto stupnicích si ve svém tahu zajistíte různými způsoby a čas od času vám může přinést i dodatečnou odměnu.



Kdykoli kterýkoli z vašich ukazatelů překročí tento mezník, získáte žeton nářadí dle svého výběru. Získaný žeton ihned umístěte na půdu své dílny.

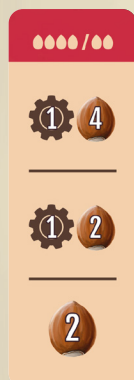


Kdykoli kterýkoli z vašich ukazatelů překročí tento mezník, získáváte 3 vítězné body.

Dílky odměn

Před začátkem hry jsou na stupnici pověsti umístěny 2 dílky, jejichž příprava se odvíjí od počtu hráčů.

Dosáhne-li hráč svým postupem na stupnici pověsti pole s dílkem, může získat odměnu:



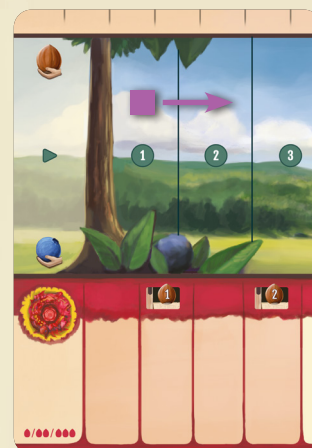
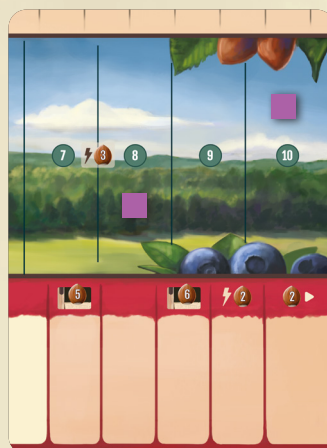
Ve hře 4 hráčů: První hráč, který postoupí na pole s dílkem, získává vrchní odměnu, druhý obdrží prostřední odměnu, třetí spodní odměnu a čtvrtý nezíská žádnou. Pokud však hráči dosáhnou pole s dílkem ve stejném kole, získají identickou odměnu. Postoupí-li tedy na pole s dílkem nejprve jiný hráč, ale ve stejném kole jej dosáhnou i vy, oba získáváte vrchní odměnu. Další hráč bude na poli s dílkem jako třetí, a proto obdrží spodní odměnu (pokud na něj ve stejném kole nepostoupí i on).

Ve hře 2 hráčů: Dostupná je pouze prostřední odměna (dílky zůstávají stejné: pro hru 2 nebo 4 hráčů). První hráč, který dosáhne pole s dílkem, získává prostřední odměnu, druhý nezíská žádnou (pokud na něj nepostoupí ve stejném kole).

Ve hře 3 hráčů: První hráč získává vrchní odměnu, druhý spodní odměnu, třetí nezíská žádnou. Stále však platí, že postoupí-li hráči na pole s dílkem ve stejném kole, obdrží identickou odměnu.

Konec stupnice

Váš příjem může být vyšší než 10. Postoupíte-li za konec stupnice příjmu borůvek nebo příjmu oříšků, ponechte svůj ukazatel na poli s hodnotou 10 a na pole s hodnotou 1 umístěte nový ukazatel. Od této chvíle budete při postupu používat tento nový ukazatel, který vám však na rozdíl od původního ukazatele nikdy nepřinese odměnu v podobě nářadí ani 3 vítězných bodů.



Podobným způsobem může vaše skóre přesáhnout 50 vítězných bodů. Při dosažení 50 vítězných bodů umístěte jeden z vašich ukazatelů na pole s hodnotou 50 a nový ukazatel na pole s hodnotou 0. Je-li vaše skóre ještě vyšší, podél okraje bodovací desky se nacházejí i pole s hodnotami 100 a 150.



Pokud by za konec stupnice měl postoupit i váš ukazatel na stupnici pověsti, ponechte jej na jejím posledním poli a získejte 2 vítězné body. V případě postupu o větší počet polí získejte 2 vítězné body za každý posun, který nebylo možné provést.

Konec hry

**Stromy padnou a jejich kmeny zetlí. Popravdě řečeno, nic netrvá věčně.
Vysoc kvalitní výrobky ze dřeva však dokážou vydržet i po mnoho generací.**



Fáze závěrečných příjmů

Jak je patrné při pohledu na horní část desky příjmů, hra končí fází závěrečných příjmů. Žádnému z hráčů nebudou v ruce žádné karty, a proto vynecháte krok umístění nové objednávky.

Závěrečné bodování

Vedle vítězných bodů získaných v průběhu hry obdržíte body také na konci hry, po vyhodnocení fáze závěrečných příjmů.

1. Získejte tolik vítězných bodů, kolik uvádí vámi získané veřejné zakázky. (Plný počet vítězných bodů obdržíte i v případě, že tutéž veřejnou zakázku získal ve stejném kole i někdo jiný.)
2. Získejte vítězné body za nevyužitý zdroj a materiál: Sečtěte hodnoty všech svých nevyužitých kostek, množství svých zbývajících borůvek a počet svých kostiček odřezků, disků lepidla a pilových kotoučů. Za každých 10 poté získáte 1 vítězný bod.

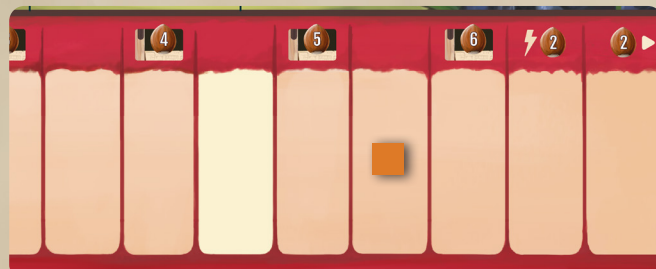
Příklad: Řekněme, že ve svém soukromém skladu dřeva máte  a v květináči , k tomu 6 borůvek, 2 disky lepidla a 1 kostičku odřezků. Celkový součet je tedy $3 + 5 + 6 + 2 + 1 = 17$. Po vydělení 10 a zaokrouhlení dolů zjistíte, že vaše nevyužitý zdroj a materiál mají hodnotu 1 vítězného bodu.

3. Za každou objednávku, která stále zůstává vedle vaší hráčské desky, zaplatte pokutu vyznačenou pod úrovní spodní řady: pokles na stupnici pověstí o 2 pole.



4. Za každou objednávku splněnou v průběhu hry získáte tolik vítězných bodů, kolik uvádí pozice vašeho ukazatele na stupnici pověstí.

Příklad: Skončíte-li hru s ukazatelem pověstí na tomto poli, za každou splněnou objednávku získáte 5 vítězných bodů. Např. 4 splněné objednávky vám tedy přinesou celkem 20 vítězných bodů. Pokud byste postoupili ještě o jedno pole dále, každá z vašich splněných objednávek by měla hodnotu 6 vítězných bodů, což představuje maximum, jehož jsou hráči schopni dosáhnout.



Vítězství ve hře

Profesionální truhláři nalézají potěchu ve svých vlastních úspěších stejně, jako obdivují dovednost ostatních. Truhlářská výroba není soutěží, ale posláním.

Desková hra **Truhláři s.r.o.** je však na soutěži postavená, a vítězem se proto stává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. V případě remízy pak připadne vítězství hráči, který v každém kole odehrával svůj tah později. (Začínající hráč tedy při rovnosti bodů vždy prohraje.)

Varianta pro jednoho hráče

**Je-li vaše dílna plná, těšte se ze společnosti svých pomocníků a zákazníků. Je-li prázdná, užívejte si samoty.
Ta vám totiž dává příležitost opravdu se soustředit na svou práci i řemeslo.**

Ve variantě pro jednoho hráče se můžete zaměřit na své vlastní cíle a nemusíte se starat, jestli dosáhnete vyššího skóre než vaši protivníci. Balíček karet určený pro hru jednoho hráče zajišťuje obměnu nabídky akcí, a zatímco se věnujete plnění vámi stanovených úkolů, poskytuje vám nepřetržitý přísun nových příležitostí.

Příprava hry

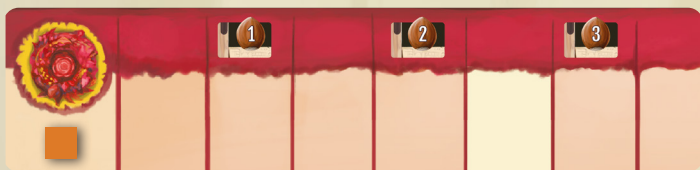
Příprava herních desek odpovídá přípravě hry pro 2 hráče. Hráčskou desku použijete pouze jedinou – svou vlastní.

Ukazatel časování

Budete potřebovat také 3 ukazatele v jedné nepoužité hráčské barvě. První umístíte na počítadlo kol na pozici 10. kola, druhý na pozici 13. kola. Poslouží vám jako připomínka, že na začátku obou těchto kol zmizí jedna z veřejných zakázek, které jste dosud nezískali.



Třetí ukazatel umístíte na výchozí pole stupnice pověsti. Postará se o vaši motivaci v soutěži o dílky odměn umístěné na této stupnici.



Balíček pro variantu jednoho hráče

Balíček karet pro hru jednoho hráče zamíchejte a položte jej lícem dolů ve snadném dosahu poblíž herního plánu. A teď už můžete začít hrát!

Kola

Každé kolo má následující posloupnost:

1. **Proveďte svůj tah.**
2. **Doberte vrchní kartu z balíčku pro sólovou hru, vyhodnoťte ji a následně ji odhďte.**
3. **Posuňte disk počítačů kol.**

Jakmile v balíčku pro sólovou hru dojdou karty, zamíchejte všechny odhozené karty a vytvořte nový dobírací balíček.

Karty pro hru jednoho hráče



Na většině karet pro variantu jednoho hráče jsou vyobrazeny dvě destičky akcí. Přesuňte tyto destičky v uvedeném pořadí tak, jako by si je zvolili jiní dva hráči, zatímco vy byste čekali na svůj další tah. (O bonusy s nimi spojené, které by tito imaginární hráči získali, se ale nemusíte starat.)

Nachází-li se ve spodní části karty další pokyny, vyhodnoťte je:



Z karet objednávek vyložených po straně bodovací desky odstraňte vyznačené karty. Řadu poté doplňte obvyklým způsobem.



Z karet pomocníků vyložených po straně bodovací desky odstraňte vyznačené karty. Řadu poté doplňte obvyklým způsobem.



Z veřejného skladu dřeva odstraňte vyznačené kostky. Hodte jimi a veřejný sklad dřeva opět doplňte.



Tato karta přesune pouze vyznačenou destičku akce. Ukazatel v odlišné hráčské barvě umístěný na stupnici pověsti navíc postoupí o jedno pole.

Tato karta přesune pouze jedinou destičku akce – tu, která vůči ostatním zůstala nejvíce vzadu. Ukazatel v odlišné hráčské barvě umístěný na stupnici pověsti navíc postoupí o dvě pole.



Zvláštní a ojedinelý případ: V případě, že vám karta pro sólovou hru dá pokyn k přesunutí destičky, kterou podle pravidel nelze přesunout dále, tento pokyn ignorujte a vyhodnoťte zbývající část karty. (Máte-li tedy odstranit objednávku, odstraníte je, přestože destičku akce Výběr objednávek nelze přesunout.) Nedojde-li v rámci vyhodnocení karty k přesunutí alespoň jedné destičky akce (ať už z toho důvodu, že na kartě je vyobrazena pouze jedna destička, nebo není možné přesunout ani druhou vyobrazenou destičku), doberte z balíčku novou kartu a vyhodnoťte ji jí. **Po ukončení vašeho tahu musí být prostřednictvím balíčku karet pro sólovou hru vždy přesunuta alespoň jedna destička akce.**

Dílky odměn

Ve variantě pro jednoho hráče použijte dílky odměn určené pro hru 2 hráčů. Posunete-li svůj ukazatel na pole s dílkem odměny, ihned si jej vezměte a získejte odměnu odpovídající hře 2 hráčů. Dosáhne-li ukazatel v odlišné hráčské barvě pole s dílkem jako první, odstraňte jej ze stupnice – tuto odměnu již nezískáte.

Veřejné zakázky



Na začátku 10. a 13. kola (označených během přípravy hry) odstraňte jednu náhodně vybranou veřejnou zakázku, kterou jste dosud nezískali. Tato zakázka už pro vás není dostupná. (Nejsou-li ve hře žádné takové zakázky, nic se nestane. Můžete si jen pográtulovat, že jste je získali dříve, než nadobro zmizely.)

Bodování

V případě varianty pro jednoho hráče je podle našeho názoru dobrým výsledkem 110 vítězných bodů. Vynikajícím výsledkem je 140 vítězných bodů.

Nezapomínejte, že počet vítězných bodů, které můžete získat, se tak trochu odvíjí od toho, kolik užitečných bonusů vám balíček pro sólovou hru připraví v nabídce akcí. Tento proces je sice do jisté míry postavený na náhodě, jím vytvořené situace však můžete zahrnout do svých plánů.

Nezapomeňte!

- **Příprava:** Ve hře 4 hráčů použijte 5 veřejných zakázek, ve hře 3 hráčů 4 a ve hře 2 hráčů nebo ve variantě pro jednoho hráče 3 veřejné zakázky.
- **Počáteční zdroje:** Hru začínáte s 12 borůvkami. Ve hře 4 hráčů máte na začátku hry 2 lucerny, při všech ostatních počtech hráčů 1 lucernu.
- **Počáteční karty:** Doberte si 3 pomocníky, 5 objednávek dostupných na začátku hry a 2 oříškové objednávky. Umístěte 1 pomocníka a zaplatte za něj. Ponechte si v ruce 2 objednávky dostupné na začátku hry a obě oříškové objednávky – jednu z těchto 4 karet poté vložte vedle své desky.
- **Akce** lze provádět v libovolném pořadí. Smíte dokonce přesunout destičku akce, získat bonusy spojené s jejím výběrem a následně provést bonusovou akci i doplňkové akce dřívě, než provedete hlavní akci vyobrazenou na vámi vybrané destičce.
- Místo provedení hlavní akce na vámi vybrané destičce můžete získat 3 borůvky.
- Místo provedení hlavní akce na vámi vybrané destičce můžete zaplatit 1 lucernu a provést hlavní akci jakékoli jiné destičky. Zaplacená lucerna však nesmí být bonusem, který jste právě obdrželi za výběr destičky akce.
- Ve svém tahu si smíte koupit nejvýše jednu bonusovou akci. Její cena jsou 3 lucerny. Vaše bonusová akce nepřesune žádnou destičku akce a nepřinese vám žádné bonusy spojené s nabídkou akcí.
- V průběhu tahu smíte překročit limit 6 kostek. Přebytečné kostky musíte odstranit až poté, co svůj tah ukončíte.
- Akce Výměna kostek využívá kostky ze společné zásoby, nikoli kostky umístěné na desce s nabídkou akcí.
- Využijete-li obě části akce Výměna kostek, vámi nakoupená kostka musí být jiné barvy než kostka, kterou jste prodali.
-  **Symboly** ležící na dlani představují postup na vyznačené stupnici příjmů (nikoli okamžitý zisk vítězných bodů ani borůvek).
- Poskytne-li vám **pomocník** trvalou schopnost, tato schopnost platí pokaždé, když provedete vyobrazenou akci, ať už výběrem její destičky, jejím nákupem jako bonusové akce, nebo jakýmkoli jiným způsobem.
- Při **spojování odřezků** používáte kostičku odřezků a dílek spojů. Podobným způsobem postupujete i při **lepení dřeva** za pomoci disku lepidla a dílku lepení.
- Při **řezání dřeva** potřebujete k provedení jednoho řezu pouze dílek řezání. Za každý dodatečný řez však musíte zaplatit diskem pilového kotouče.
-  Tento obdélníkový žeton je **žetonem nářadí**. Nejedná se o disk pilového kotouče ani o dílek řezání a umísťujete jej na půdu své dílny. Nelze jej využít k rozdělení kostky.
- Váš **příjem** může být vyšší než 10. Vaše **skóre** může přesáhnout 50 vítězných bodů.
- Množství herního materiálu není nijak omezeno. Vyčerpáte-li společnou zásobu, nahraďte chybějící herní materiál vhodnými předměty.
- Máte-li získat žeton nářadí, který se již nenachází ve společné zásobě, získejte jiný žeton nářadí dle svého výběru.

Poděkování

Testeři: Sophie Barocas, Chaeah Im, Brandon Dannenhoffer, Savvy Jones, Trevor Bunce, Pelle Hall, Jonathan Jungck, Mackenzie Jungck, Nicolas Campos, Andrew Lehr

Katka, Vojta, Kája Suchých, Michal Peichl, Dana, Roland, Jindra, Jirka Bauma, Láda Smejkal, Ondra Demel, Dan Frejek, Roman, Robert Tuharský, Honza Koláček, Miloš Procházka, Michal Miler, Jirka, Eva, Helena a další účastníci herních akcí pořádaných kluby deskových her Fénix a Pražské doupě, Alladjax, Oskar, Spartik, Ken Hill, Pepa a Monika Vavřinovi a další testeři přítomní v klubu KAVENU, účastníci herních akcí ve Světě deskových her v Praze, Rumun, Monika, Leontýnka a účastníci herních akcí v Kaprálově mlýně.



Autoři:

Ross Arnold, Vladimír Suchý

Grafika a ilustrace:

Michal Peichl

Produkce:

Kateřina Suchá

Pravidla:

Česká edice: Fox in the Box

Překlad: Petr Šťastný

Redakce: Ondřej Kurka
Petr Pospíšil

Korektury: Eliška Pospíšilová

Herní symboly



Získejte 3 borůvky.



Zaplatte 2 borůvky.



Máte slevu 1 borůvku.



Postupte o 2 pole na stupnici příjmu borůvek.



Získejte 2 vítězné body.



Ztrácíte 1 vítězný bod (není-li vaše skóre rovno 0).



Postupte o 2 pole na stupnici příjmu oříšků.



Postupte o 1 pole na stupnici pověsti.



1 disk pilového kotouče



1 disk lepidla



1 kostička odřezků



1 žeton lucerny



Kostka této konkrétní barvy a hodnoty



Kostka této hodnoty v jedné z vyobrazených barev



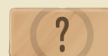
Kostka libovolné barvy s touto hodnotou



Kostka libovolné barvy s jakoukoli hodnotou



Získejte žeton nářadí vyobrazeného typu.



Získejte žeton nářadí libovolného typu.



Získejte 1 žeton opětovného využití dílku. Lze jej utratit a znovu využít dílek řezání, lepení nebo spojů.



Provedte výrobu s až 4 různými pomocníky.



Okamžitý účinek



Účinek vyhodnocený jednou za tah



Účinek spuštěný při každém splnění dané podmínky