

PALÍRNA

DVAKRÁT DESTILOVANÁ DESKOVÁ HRA



PALÍRNA

PRAVIDLA HRY

Tematická strategická hra o výrobě
alkoholických nápojů v soukromém lihovaru

AUTOR HRY Dave Beck ILLUSTRACE Erik Evensen



PAVERSON
GAMES



PALÍRNA

DVAKRÁT DESTILOVANÁ DESKOVÁ HRA

Po vzdáleném příbuzném jste zdědili opuštěný lihovar a nyní máte za úkol vrátit rodinnému podniku jeho zašlou slávu.

V průběhu sedmi kol budete získávat přísady, předměty, recepty a vylepšení, abyste mohli vyrábět ty nejlepší destiláty na světě.

Ten, kdo bude mít na konci hry nejvíce vítězných bodů, získá titul *Lihovarnický mistr*.



PRŮVODCE PRO ZAČÁTEČNÍKY: Hrajete-li hru *Palírna* poprvé, doporučujeme tato pravidla doplnit o návod popsany v brožuře *První doušky*. Je určena pro 2 až 5 hráčů a provede vás prvním kolem hry, abyste pochopili základní fáze hry. Při přípravě hry a pokročilých mechanismech hry se odvolává na tuto knihu, proto mějte tato pravidla po ruce k nahlédnutí.



5 desek lihovarů



18 karet lihovarníků



18 žetonů rodinných receptů



18 karet rodinných přísad



20 karet cílů



88 karet základních přísad/předmětů



36 karet prémiových přísad



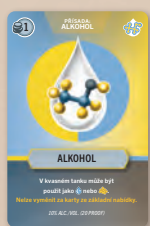
33 karet prémiových předmětů



30 karet vylepšení lihovaru



10 karet základních předmětů



60 karet alkoholu



40 karet příchutí



23 žetonů ocenění



5 přehledových karet



47 karet sólo cílů a 1 karta výměny sólo cíle



5 dvouvrstvých desek na recepty a 20 oboustranných ochutnávkových listů



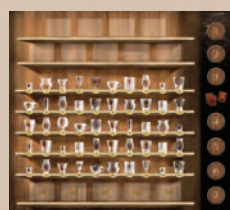
59 žetonů peněz (hodnoty 1, 5 a 10)



1 deska nákladáku a 1 deska základní nabídky



1 ukazatel prvního hráče a 1 ukazatel kola



1 deska s policemi



5 oboustranných bodových žetonů



85 žetonů etiket destilátů



37 dřevěných kostek (bronzové, stříbrné a zlaté)



5 bodových ukazatelů



PŘÍPRAVA HRY

- 1. Deska s policemi:** Desku s policemi položte na stůl (později na ni položíte etikety destilátů). Dále vedle ní každý hráč umístí svůj ukazatel bodů ve zvolené barvě. Ukazatel kola (hnědý sud) položte na pole 1 na stupnici kol.
- 2. Základní nabídka:** Desku základní nabídky položte na stůl. Na ni položte lícem nahoru sedm balíčků základních přísad a předmětů. Tak vytvoříte základní nabídku.
- 3. Prémiová nabídka:** Balíčky vylepšení palírny, prémiových přísad a prémiových předmětů zamíchejte každý zvlášť a položte je lícem dolů nad sebe, jak je vyobrazeno. Čtyři vrchní karty z každého balíčku vyložte vedle balíčku do řady lícem nahoru. Tak vytvoříte nabídku prémiových karet.
- 4. Nákladák:** Desku nákladáku položte vedle prémiové nabídky karet. Na ni budete odkládat karty z prémiové nabídky.
- 5. Karty příchutí a alkoholu:** Balíček karet příchutí zamíchejte a položte jej lícem dolů pod desku s policemi a vedle něj položte balíček karet alkoholu lícem nahoru.
- 6. Kostky receptů:** Bronzové, stříbrné a zlaté kostky receptů položte na dosah všech hráčů.



3



7



Vpravo nahoře je písmeno.

2



- Ochutnávkové listy:** Vyberte si ochutnávkový list pro tuto hru a každému hráči dejte jeden tento ochutnávkový list. Nepoužité listy vraťte do krabice. Pokud je to vaše první hra, doporučujeme použít ochutnávkový list A. Pro další hry si prostudujte přílohu o ochutnávkových listech na stranách 18–19, kde najdete další varianty.
- Etikety destilátů:** Etikety destilátů vyobrazené na ochutnávkovém listu a etikety moonshinu a vodky položte na sebe dle jednotlivých druhů na desku s policemi. Použijte 2 etikety moonshinu a vodky za každého hráče a 1 etiketu ostatních nápojů za každého hráče. Nepoužité etikety vraťte do krabice.

Příklad: Při hře tří hráčů použijete 6 etiket vodky a 3 etikety whiskey.

- Ocenění:** Náhodně vyberte počet odměn odpovídající počtu hráčů plus jedna a položte je na stůl lícem nahoru.
- Peníze:** Peníze položte do společné zásoby v dosahu všech hráčů.



PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- Deska lihovaru:** Každý hráč si vezme jednu desku lihovaru a položí ji před sebe. Vedle desky si každý hráč umístí bodovací žeton své barvy.
- Desky na recepty:** Každý hráč dostane jedny desky na recepty, do nichž vloží zvolený ochutnávkový list. Desky si položí vpravo vedle své desky lihovaru.
- Počáteční předměty:** Každý hráč dostane jednu počáteční kartu kovového sudu a jednu počáteční kartu skleněné láhve. Obě tyto karty si položí do svého skladiště na desce lihovaru.
- Cíle lihovaru:** Zamíchejte karty cílů a každému hráči dejte tři. Tyto karty jsou tajné a každý hráč po třetím kole jednu z karet cílů odloží. Zbývající cíle vraťte do krabice.
- První hráč:** Náhodně vyberte hráče a dejte mu ukazatel prvního hráče, nebo jej dejte tomu, kdo jako poslední navštívil lihovar.
- Lihovarník:** Každému hráči dejte dvě karty lihovarníků odpovídajících zvolenému ochutnávkovému listu. Například pro ochutnávkový list A použijte lihovarníky z následujících zemí: Amerika, Brazílie, Jamajka, Kanada, Čína, Korea, Indie, Austrálie, Anglie, Francie, Skotsko a Irsko (viz strany 18–19, kde jsou odpovídající lihovarníci vyobrazeni).



Poté každý hráč provede následující:

- Vybere si jednoho ze dvou lihovarníků, druhého vrátí do krabice.
 - Vezme si přísady a peníze uvedené na zadní straně karty lihovarníka. Přísady si položí do spížírny ve svém lihovaru.
 - Vezme si etiketu rodinného receptu a rodinnou přísadu uvedenou na kartě lihovarníka. Rodinný recept si položí pod svou desku na recepty stranou s receptem nahoru. Rodinnou přísadu si položí vedle své desky lihovaru.
 - Kartu lihovarníka položí lícem nahoru na kancelář na své desce lihovaru.





PRŮBĚH HRY

Cílem hry je získat titul *Mistr lihovarník* tím, že na konci hry získáte nejvíce vítězných bodů (VB). Body během hry hráči získávají především prodejem nejrozličnějších destilátů. Mohou je ale rovněž získávat za různá ocenění, vylep-


šování svého lihovaru, plnění cílů a sbírání vzácných láhví z celého světa.

Podrobná pravidla budou následovat, na této straně naleznete jejich stručný přehled.

Lihovarnický mistr je osoba odpovědná za výrobu destilátů. Ve velkých lihovarech nemusí tato osoba neustále řídit palírnu, ale rozhoduje o klíčových ingrediencích, načasování a dalších detailech. Je to šéfkuchař lihovarnické kuchyně!

PŘEHLED PRŮBĚHU KOLA

Palírna se hraje na sedm kol.

Na začátku každého kola hráči provedou akce se symbolem  (na začátku kola), uvedené na jejich kartách lihovarníků a na jejich kartách vylepšení.

Každé kolo tvoří čtyři fáze:

1. Fáze nákupu

Hráč získává recepty, přísady, předměty a vylepšení lihovarů.

2. Fáze destilace

Hráč destiluje pomocí karet přísad, přidá sud a vezme si etiketu.

3. Fáze prodeje

Vyrobený destilát hráč lahvuje a prodává, za což získá VB, peníze a odměny za značku.

4. Fáze zrání

Hráč může nechat destilát zrát ve sklepě, aby získal příchut' a prestiž.

Na konci každého kola hráči ověří, zda nemají nárok na některou z odměn. Poté mohou uspořádat ochutnávku. Hráči posunou ukazatel kola a ukazatel prvního hráče se posune po směru hodinových ručiček.

KONEC HRY

Hra končí po dohrání sedmého kola. K získaným VB hráči navíc získají body za následující:

- zbylé zrající destiláty ve sklepě,
- sbírku láhví,
- vylepšení lihovaru,
- splněné cíle,
- peníze (1 VB za každých 5 peněz).

Hráč, který získá nejvíce VB, se stane vítězem a získá titul *Mistr lihovarník*.

Kvasný tank je nádoba, do které se ukládají kvasinky, cukry a voda před destilací. Tyto obří sudy mohou mít hloubku i více než 6 metrů!

DESKY LIHOVARU

Deska lihovaru představuje rodinný lihovar každého hráče. Na ni si hráči ukládají své karty a na ní nechávají zrát své destiláty.

- Do kanceláře položí svoji kartu lihovarníka.
- Tři místa pro vylepšení lihovaru.
- Spížírna na ukládání přísad.
- Skladiště na uchování předmětů (sudů a láhví).
- Sklep, v němž mohou zrát dva destiláty.
- Kvasný tank se používá při výrobě destilátu. Sem hráči dávají karty kvasnic, cukru a vody během fází nákupu a destilace.
- Když hráč prodá destilát, může jeho etiketu umístit na jedno z těchto sedmi bonusových polí.



CÍLE LIHOVARŮ

Díky těmto cílům se hráči mohou pokusit získat vítězné body navíc, na konci hry. Po třetím kole hráči jeden z cílů odloží a nechají si zbývající dva. Tyto cíle jsou zaměřeny na to, v čem je hráč lepší oproti soupeřům. Hráč tak musí pečlivě sledovat soupeře a snažit se být nejlepší v uvedeném cíli. Cíl nemůže být splněn, pokud hráč nemá alespoň jednu uvedenou položku.



LIHOVARNÍCI

Karta lihovarníka popisuje historii rodinného lihovaru a také znalost rodinného receptu, složeného ze speciálních přísad.

Každý lihovarník má svou jedinečnou schopnost, kterou může hráč během hry využívat. Každý lihovarník pochází z jedné ze tří geografických oblastí. Joana je například z americké oblasti.



ASIE
A OCEÁNIE



EVROPA



AMERIKA



OBLAST
LIHOVARNÍKA

Na některých receptech a kartách je uveden symbol, který říká, že se počítají, jako by byly ze stejného regionu jako lihovarník.

Pokud například bude hráč hrající za Joana destilovat vodku, bude se počítat jako americký destilát. Použije-li láhev ve tvaru lebky, bude se na konci hry, při vyhodnocování sbírky láhví, počítat jako americká láhev.

Pro účely hry považujeme běžné destiláty (vodka a moonshine) za destiláty snadnější na výrobu. Rodinné recepty jsou velmi různorodé, a proto jsme zvolili vždy takové nápoje, jejichž příprava je spojena s potřebou některé konkrétní suroviny. V některých případech jsme si však museli vypomoci trochou fantazie.

Každý lihovarník má svůj jedinečný RODINNÝ RECEPT. Tyto recepty jsou velmi vzácné a hráči je mohou vyrobit pouze jedenkrát za celou hru. Navíc k obvyklým požadavkům na cukr musí obsahovat navíc alespoň jednu speciální přísadu. Tou může být buď rodinná přísada, nebo prémiová přísada.



Joanin recept na **třtinovou cachachu** vyžaduje alespoň dvě karty rostlinného cukru, z nichž jedna musí být cukrová třtina. Nesmí obsahovat sladový ani ovocný cukr a nesmí zrát. Pochází z americké oblasti a hráč za ni při prodeji získá 11 VB a 1 peníz.

RODINNOU PŘÍSadU může hráč získat jediným způsobem. Umístěním etikety na bonusové pole na své desce lihovaru. Může být použita buď k výrobě rodinného receptu, nebo k výrobě libovolného destilátu vyžadující daný typ cukru. Oproti prémiovým přísadám má rodinná přísada také zvláštní efekt, díky němuž je možné ji vrátit, byla-li při destilaci odebrána.



Přestože jsme se snažili zachovat ve hře mnoho reálných prvků, chtěli jsme, aby byla také strategická. Přestože se největší část destilátů, které dnes pijeme, vyrábí z obilí a hroznů, vytvořili jsme kategorii ovoce jako jednu kategorii a kategorii rostlin, která pokrývá vše ostatní (cukrovou třtinu, agáve, a dokonce i některé druhy koření).

RECEPTY představují znalosti potřebné k přípravě destilátů. Na začátku hry hráči dokážou připravit pouze vodku, moonshine a svůj rodinný recept.

Během hry se mohou naučit vzácnější recepty, jako jsou gin nebo whiskey. Každý recept je zařazen do jedné ze tří kategorií (bronzová, stříbrná a zlatá) a má cenu, za niž jej mohou hráči koupit. Po zakoupení jej hráči mohou vyrábět, kolikrát chtějí.



Na každém receptu je uveden typ a **minimální množství** cukru, potřebné k přípravě.

Cukry se symbolem nemohou být použity při přípravě receptu.

Na receptu je uveden také typ požadovaného sudu, a zda destilát musí zrát ve sklepě, aby se před prodejem zlepšila jeho chuť. Dále je na receptu uvedena jeho hodnota ve VB, cena při prodeji (pouze moonshine a vodka) a oblast původu.



Například sođu patří do bronzové kategorie a pochází z Asie a Oceánie. K přípravě jsou třeba alespoň dvě karty sladového cukru a kovový sud. Nesmí obsahovat rostlinný ani ovocný cukr a nesmí zrát. Při prodeji za něj hráč získá 5 VB.



Rum patří do stříbrné kategorie a pochází z Ameriky. K přípravě jsou třeba alespoň dvě karty rostlinného cukru a dřevěný sud. Nesmí obsahovat sladový ani ovocný cukr. Musí alespoň jedno kolo zrát a při prodeji hráč získá 11 VB.



VODA



KVASNICE

KARTY PŘÍPSAD představují rozličné přísady používané k výrobě destilátů. Každý destilát potřebuje tři základní přísady: kvasnice, cukr a vodu. Jejich destilací vzniká alkohol.

Cukr pochází z mnoha různých přísad, jako například z ovoce nebo z obilovin. Použitý cukr určí, jaký destilát může vzniknout. Zatímco whiskey se vyrábí z obilovin, jako je žito nebo kukuřice, tak brandy se vyrábí z ovocného cukru pocházejícího z hroznů.

Alkohol je čtvrtá přísada, která vzniká destilací.

SLADOVÝ
CUKURROSTLINNÝ
CUKUROVOČNÝ
CUKUR

ALKOHOL

TYP KARTY

PRODEJNÍ
HODNOTASYMBOL
TYPU
CUKRUVÍTEŽNÉ
BODYNÁKUPNÍ
CENA

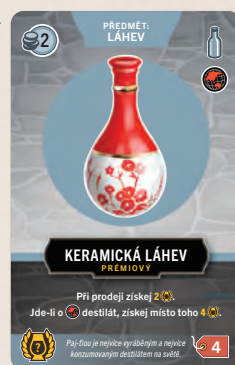
KARTY PŘEDMĚTŮ představují sudy a láhve nezbytné k destilaci a lahvování destilátů.

Každý destilát musí být destilován do sudu. Přestože hráči mají stále k dispozici kovový sud (jako počáteční předmět), některé destiláty musí být destilovány do dřevěných sudů nebo hliněných nádob, které se dají koupit na trhu. Dražší sudy mohou zvýšit kvalitu a prodejní hodnotu vyrobeného destilátu.

K prodeji destilátu jsou nutné láhve. Hráči mají k dispozici skleněnou láhev jako počáteční předmět, ale kvalitnější láhve mohou zvýšit kvalitu a prodejní hodnotu destilátu. Prémiové láhve také mohou hráči přinést na konci hry vítězné body jako součást sbírky láhví.



LÁHEV

DŘEVĚNÝ
SUDKOVOVÝ
SUDHLINĚNÁ
NÁDOBAPRODEJNÍ
HODNOTASYMBOLY
PŘEDMĚTU
A OBLASTIVÍTEŽNÉ
BODYEFEKT
KARTYSYMBOLY
PŘEDMĚTU
A ZRÁNÍNÁKUPNÍ
CENA

Lihovar je ve své podstatě spojením technických a tvůrčích znalostí. Vylepšením lihovaru mohou hráči destilátům vtisknout jedinečnou chuť, ať už prostřednictvím specialistů, nebo pomocí vybavení.

VYLEPŠENÍ LIHOVARU je dvou druhů:

Specialisté. Jsou to zaměstnanci, kteří svými znalostmi a odborností mohou pomoci lihovaru.

Vybavení. Díky němu mohou hráči zlepšovat svoji schopnost vyrábět destiláty nebo získávat slevy na určité karty.

Při nakupování karet ve fázi nákupů mohou hráči karty pokládat na svoji desku lihovaru a z každé zakoupené karty získávat speciální schopnost.

Mnohá z vylepšení lihovaru přináší na konci hry také VB.

Každý hráč má na desce lihovaru 3 místa pro vylepšení lihovaru. Hráči kdykoli mohou již zakoupená vylepšení odložit na nákladák, a vytvořit tak místo na jiná vylepšení.

Efekt vylepšení je aktivní ihned po zakoupení. Například slevu na sklenici díky *Foukači skla* může hráč využít ve stejné fázi nákupu, ve které foukače koupil. Naproti tomu efekty „na začátku kola“, jako například *Farmář*, se poprvé spustí až na začátku následujícího kola. Má-li více hráčů spustit efekty současně, vyhodnotí se v pořadí kola.



VYLEPŠENÍ LIHOVARU je dvou druhů:

Specialisté. Jsou to zaměstnanci, kteří svými znalostmi a odborností mohou pomoci lihovaru.

Vybavení. Díky němu mohou hráči zlepšovat svoji schopnost vyrábět destiláty nebo získávat slevy na určité karty.

Při nakupování karet ve fázi nákupů mohou hráči karty pokládat na svoji desku lihovaru a z každé zakoupené karty získávat speciální schopnost.

Mnohá z vylepšení lihovaru přináší na konci hry také VB.

SYMBOL
ZAČÁTKU
KOLA

Hráči vyhodnotí efekty „na začátku kola“ na kartách lihovarníků nebo na kartách vylepšení lihovaru. Je-li to nutné, vyhodnotí se v pořadí kola. Poté se vypraví na trh.

1. FÁZE NÁKUPŮ

V této fázi se hráči střídají v tazích, počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček, aby si koupili cokoli z následujících:

- kostky receptů,
- základní přísady nebo předměty,
- prémiové přísady nebo předměty,
- vylepšení lihovaru.

Hráč na tahu si může koupit jednu libovolnou kostku nebo kartu nebo může pasovat. Tímto způsobem hra pokračuje, dokud nepasují všichni hráči. Hráči tak v této fázi mohou provést libovolné množství nákupů, ale pouze jeden v každém tahu.

Jakmile hráč pasuje, tak již nesmí provést v tomto kole žádný nákup. Zakoupenou kostku nebo kartu si hráč vezme ze zásoby nebo z nabídky a zaplatí požadovanou cenu ze své zásoby do společné zásoby.

- Kostky receptů pokládá na svoji desku receptů.
- Koupené přísady hráč pokládá do své spížírny nebo rovnou do kvasného tanku.
- Karty předmětů pokládá do skladiště.
- Vylepšení lihovaru pokládá hráč na jedno ze tří volných míst na desce lihovaru.

DŮLEŽITÉ: Hráč v každém kole může koupit nejvýše dvě základní karty. Pro kontrolu tohoto pravidla by hráči zakoupené základní karty měli nechat do konce fáze položené viditelně před sebou.

Okamžitě po zakoupení prémiové karty z nabídky ji hráči doplní. To provedou tak, že nejprve zbývající karty posunou co nejvíce vpravo a na volné místo nejvíce vlevo doplní novou kartu z balíčku. Jestliže karty v některém z balíčků dojdou, hráči zamíchají odpovídající karty z nákladáku a vytvoří nový dobrací balíček.

OBNOVENÍ NABÍDKY

Jakmile všichni hráči pasují, z každé řady prémiové nabídky odloží kartu nejvíce vpravo (při hře dvou hráčů odloží dvě karty) lícem nahoru na nákladák. Zbývající karty posunou doprava a na vzniklá místa vlevo přidají nové karty z vrchu odpovídajících balíčků tak, aby v nabídce byly vždy čtyři karty v každé řadě.

Základní nabídka představuje lihovarnické družstvo. Je to výraz pro sdružení lidí, kteří spolupracují za účelem vzájemného hospodářského prospěchu. Může se jednat o místo nebo organizaci, kam mohou lihovarníci chodit nakupovat zboží se slevou.

RECEPTY: Při nákupu receptu ze svého ochutnávkového listu musí hráč nejprve zjistit, do jaké kategorie recept patří (bronzová, stříbrná, nebo zlatá), a poté zaplatit cenu uvedenou u dané kategorie.



Zakoupenou kostku položí na svoji desku s recepty, vedle receptu, který se chce naučit. Od této chvíle hráč ví, jak správně vyrobit zvolený destilát, a může jej vyrábět po zbytek hry.

Například aby se hráč naučil postup přípravy whiskey, musí zaplatit 4 peníže a koupit si stříbrnou kostku. Tu poté položí na místo vlevo vedle receptu na whiskey na své desce receptů.



Hráči začínají hru pouze se znalostí receptů na moonshine, vodku a svého rodinného receptu, na tyto recepty si tedy nemusí kupovat kostky.

WHISKEY nebo WHISKY? To záleží na místě původu! Zatímco téměř celý svět používá slovo bez „e“ (whisky), USA a Irsko používá výraz s „e“. Aby byla dodržena tato rozdílnost, je na každé straně etikety použitý jiný způsob zápisu.

ZÁKLADNÍ KVASNICE A VODA: Při nákupu ze základní nabídky poskytují bonus ve fázi nákupů. Tento bonus hráč nedostane, pokud kartu získá jiným způsobem než nákupem (schopností nebo výměnou).

KVASNICE: Hráč ihned získá 1 peníz.

VODA: Hráč veřejně odhalí vrchní kartu libovolného balíčku z nabídky. Poté si ji může buď koupit, nebo ji vrátit dospodu balíčku.



2. FÁZE DESTILACE

V této fázi hráči vloží do kvasného tanku přísady, které chtějí použít k výrobě jednoho druhu destilátu. Tuto fázi mohou provést všichni hráči současně.

Na začátku fáze destilace může hráč vyměnit právě jednu přísadu nebo předmět za jednu základní přísadu (ne předmět) stejné nebo nižší hodnoty. Vyměněnou kartu hráč položí na odpovídající balíček, pokud se jedná o základní kartu, nebo na odkládací balíček na nákladáku, pokud se jedná o prémiovou kartu. Kvasnice, alkohol a počáteční předměty nemohou být vyměněny.

Přísady, které hráč nechce použít při destilaci, položí do své spižírny pro pozdější použití. Přísady ze spižírny naopak může přesunout do odpovídající části kvasného tanku, chce-li je využít při destilaci.

Aby hráč mohl vyrobit destilát, musí do svého kvasného tanku dát alespoň jednu kartu kvasnic, jednu kartu cukru a jednu kartu vody. Počet karet v jednotlivých částech tanku není nijak omezen, v každé části však musí být pouze karty odpovídajícího typu.

Karty alkoholu (získané z předchozích destilací) mohou být přidány buď do části tanku určeného pro kvasnice, nebo pro vodu. Mohou zde být namísto těchto ingrediencí, nebo společně s nimi. Jakmile hráč přidá přísady do svého tanku, postupuje podle následujících kroků:

1. Přidá do střední části tanku (určené pro cukr) jednu kartu alkoholu za každou kartu cukru ve svém tanku.
2. Všechny karty ze svého tanku zamíchá a vytvoří balíček destilátu lícem dolů.
3. Vrchní a spodní kartu balíčku odebere a vrátí je do své spižírny pro pozdější použití. Viz příklad na straně 12.

Téměř všechny destiláty na světě se vyrábějí ze tří základních přísad: kvasnic, vody a cukru. Kvasinky spotřebovávají jednoduché cukry a produkuje etanol a oxid uhličitý.

Lihovary odstraňují první část kapaliny, která vychází z destilační kotle a které se říká začátek nebo úkap. Tyto lehčí alkoholy jsou jedovaté a musí se oddělit. Střední a největší část průkap je to, z čeho se vyrábí destilát. Na konci destilace se rovněž oddělí nepříjemné příchutě – konec nebo dokap. Začátky i konce se pak znovu používají při dalších destilacích.

Zbývající karty v balíčku destilátu hráč odhalí, to je výsledek jeho destilace. Pokud tyto karty společně se sudem odpovídají některému z receptů, jež hráč zná, podařilo se mu úspěšně vyrobit daný destilát! Odpovídá-li hráčův výsledek více destilátům, musí si hráč vybrat pouze jeden.

Všechny karty balíčku destilátu společně s kartou sudu a odpovídající etiketu položí na sebe. Pokud stejný destilát vyrobilo více hráčů a k dispozici již není dostatečný počet etiket, berou si hráči etikety v pořadí kola. Vzhledem k tomu, že všechny karty z tanku jsou spotřebovány, může hráč v každém kole vyrobit pouze jeden destilát.

DŮLEŽITÉ: Nejsou-li dostupné etikety některého z destilátů, hráči stále mohou takové destiláty vyrábět. Nemohou za ně však získat bonus při prodeji.



PŘÍKLAD VÝMĚNY: Ve fázi nákupů si hráč za 3 peníze koupil brambory. Později však zjistil, že na gin, který chce v tomto kole vydestilovat, by se mu hodilo více ovocných cukrů. Směs ovoce ze základní nabídky stojí 2 peníze, hráč tak může odložit brambory na nákladák a vzít si směs ovoce ze základní nabídky.



RECEPTY A DESTILOVÁNÍ:

Na každém receptu je uveden požadovaný typ cukru (sladový, ovocný nebo rostlinný). Není-li jinak uvedeno, nesmí balíček destilátu obsahovat jiný typ cukru, než je uvedeno v receptu. To je nutné ověřit poté, co je odebrána vrchní a spodní karta.

Každý balíček destilátu vždy odpovídá buď vodce (obsahuje-li libovolný druh cukru), nebo moonshinu (neobsahuje-li žádný cukr). Moonshine vznikne, pokud je cukr odstraněn během destilace.



VODKA vzniká destilací libovolného druhu cukru: sladového, ovocného nebo rostlinného a vyžaduje kovový sud.



GIN vyžaduje alespoň dvě karty ovocného cukru a kovový sud. Jestliže hráč nemá některou z těchto náležitostí nebo pokud destilát obsahuje jiný typ cukru, nelze gin vyrobit.



WHISKEY vyžaduje alespoň dvě karty sladového cukru a dřevěný sud (protože musí alespoň jedno kolo zrát). Nesmí obsahovat ovocný ani rostlinný cukr a nesmí být použit kovový sud nebo hliněná nádoba.



Pro herní účely jsme proces výroby ginu zjednodušili. K výrobě opravdového ginu byste potřebovali neutrální destilát (vodku) vyrobený z libovolného cukru, který byste museli ochutit jalovcovými bobulemi a dalšími rostlinnými látkami.

Během destilace může dojít k odstranění karet kvasnic, vody a alkoholu. Může se zdát zvláštní vyrábět destilát bez alkoholu, ale berte to tak, že jde o destilát nižší kvality (za nižší cenu).



ETIKETY DESTILÁTŮ

Obsahují základní informace týkající se daného destilátu. Etiketa brandy na obrázku například říká, že k výrobě hráči potřebují ovocný cukr, dřevěný sud a destilát musí zrát. Dále to, že pochází z Evropy a je zařazena do zlaté kategorie. To je důležité pro cíle a ocenění.



RODINNÉ RECEPTY

Mají jedinečné etikety, které obsahují požadované přísady a dobu zrání. Lze s nimi plnit cíle a získávat ocenění. Etiketa rodinných receptů je na druhé straně žetonu receptu.

PŘÍKLAD DESTILACE: VODKA

Na začátku destilační fáze hráč do svého tanku dal jedny kvasnice, dva cukry (*Směs obilí* a *Směs ovoce*) a jednu *Vodu*. Přidá tedy dvě karty *Alkoholu* (díky dvěma kartám cukru).

Poté všechny karty zamíchá lícem dolů a odebere vrchní a spodní kartu – což je *Voda* a *Alkohol*, které vrátí do spižírny.



ZAMÍCHAT



Zbývající karty vytvoří balíček destilátu, díky kterému hráč zjistí, co se mu podařilo vydestilovat:



Hráč odhalí svůj balíček destilátu a porovná jej s recepty. Protože balíček obsahuje alespoň jeden cukr (ze *Směsi obilovin* nebo *Směsi ovoce*), podařilo se mu vydestilovat vodu. Hráč přidá *Kovový sud* a naplní jej vodkou a ze zásoby si vezme etiketu vodky.

Vodka nemůže zrát, proto ji hráč v následující fázi prodá.

PŘÍKLAD DESTILACE: RUM


Hráč se na začátku fáze destilace rozhodne, že by rád vyrobil rum. Již zakoupil recept a dřevěný sud. Jeho tank obsahuje jednu kartu *Alkoholu*, 2x *Směs rostlin* a jednu *Vodu*. Přidá tedy dvě karty *Alkoholu* za dvě karty cukru.

Těchto šest karet zamíchá a odebere vrchní a spodní kartu, *Alkohol* a *Směs rostlin*, které vrátí do své spižírny. Zbývající karty vytvoří balíček destilátu, který určí, co se mu podařilo vyrobit:




Balíček odhalí a porovná jej se svými recepty. Bohužel během destilace odebral jednu kartu rostlinného cukru, takže rum vyrobit nemůže, protože na jeho výrobu je třeba alespoň dvou karet rostlinných cukrů. Naštěstí hráč umí i recept na výrobu cachaça, na niž stačí jeden cukr (jinak by musel vyrobit vodu). Hráč tedy přidá počáteční *Kovový sud* a vezme si ze zásoby etiketu cachaça.


Dřevěný sud si nechá ve skladě a rum se může pokusit vydestilovat v dalších kolech. Pro příště před destilací do tanku přidá více než dva rostlinné cukry, aby zvýšil šance na úspěšnou výrobu rumu.

 Tento symbol se používá k vyjádření prodejní ceny nebo obecně jako peníze. Pokud má symbolizovat množství, zisk nebo slevu, je to vždy u symbolu uvedeno slovně. Je-li symbol samostatně, vždy značí prodejní cenu.

3. FÁZE PRODEJŮ

V této fázi mohou hráči prodat destilát, který právě vyrobili, stejně jako destiláty zrající ve sklepech, vyrobené v dřívějších kolech, aby získali peníze a body.

 Je-li na receptu symbol **zákazu zrání**, hráč destilát nesmí uložit do sklepa a musí jej ihned prodat.

 Je-li na receptu symbol **zrání**, MUSÍ destilát alespoň jedno kolo po destilování zrát, hráč jej nemůže prodat v kole, ve kterém jej vyrobil.

Většina začínajících lihovarů vyrábí nezrající destiláty, které jim zajistí rychlý příjem, než budou připraveny vyrábět zrající destiláty.

Prodej probíhá v pořadí kola po směru hodinových ručiček a v každém tahu může hráč prodat jeden destilát. Má-li hráč více destilátů k prodeji, musí počkat, až na něj znovu přijde řada, aby mohl prodat další destilát.

Při prodeji hráči postupují podle těchto kroků (viz příklad na straně 14):

1. Hráč rozloží celý balíček destilátu včetně sudu a případných příchutí a přidá k němu láhev ze skladiště.
2. Hráč sečte prodejní hodnoty všech karet v balíčku a na receptu (pouze moonshine, vodka a rodinné recepty) a ze zásoby si vezme celkovou hodnotu v penězích.
3. Hráč sečte VB na těchto kartách a na receptu (a bonus za příchutě, jde-li o zrající destilát) a o výslednou hodnotu posune svůj ukazatel na stupnici bodů.

Bodový žeton: Tento žeton si hráč položí vedle stupnice VB, pokud přesáhne 50 VB. Pokud překročí 100 VB, otočí ho na druhou stranu.
4. Etiketou prodaného destilátu hráč položí na libovolné volné bonusové pole na své desce lihovaru a ihned získá uvedenou odměnu.
5. Jestliže hráč použil počáteční sud nebo láhev, vrátí si je do svého skladiště.
6. Prémiové láhve si hráč hrdě vystaví vedle své desky lihovaru. Budou tvořit jeho sbírku láhví a mohou mu na konci hry přinést VB.
7. Základní karty a karty alkoholu hráč vrátí do odpovídajících balíčků, prémiové přísady nebo sudy odloží na nákladák na odpovídající odkládací balíček, karty příchutí odloží na odkládací balíček příchutí a rodinné přísady vrátí do krabice se hrou (hráč už je nemůže znovu získat díky bonusu z pole na etikety).

Stejným postupem hráč může prodat kterékoli destiláty, které zrály v jeho sklepech. Pokud hráč potřebuje nechat zrát destilát, který právě vyrobil, a jeho sklep je již plný, musí jeden z uložených destilátů prodat, aby vytvořil místo pro nový.

LÁHVE: Aby hráč mohl prodat destilát, musí použít láhev ze svého skladiště. Všechny destiláty lze prodávat v kterékoli láhvi.

Hráč má vždy ve skladišti k dispozici počáteční láhev, kterou vždy po prodeji vrátí do skladiště.

Láhve zakoupené z prémiové nabídky poskytují navíc peníze, VB nebo oboje, ale mohou být použity pouze jedenkrát.



Zrání destilátů (někdy označované jako staření) může zvyšovat jemnost a zvyrazňovat chuť. Ve správném klimatu delší zrání tento proces prohlubuje a zároveň zvyšuje tržní cenu destilátu.

BONUS ZA PŘÍCHUŤ ZRAJÍCÍHO DESTILÁTU: Zrající destiláty získají kartu příchutě za každou fázi zrání, kterou budou zrát. Při prodeji tyto karty příchutí zvyšují bodový zisk za prodej zrajícího destilátu. Nezrající destiláty tento bonus nikdy nezískávají, a to i v případě, že obsahují kartu příchutě.

Čím déle destilát zraje, tím více VB hráči přinese. Peníze a body za zrající destilát však hráč získá až po prodeji destilátu, musí proto dobře zvážit, kdy je vhodná chvíle na prodej zrajícího destilátu.

Bonusové body za zrající destiláty jsou uvedené na desce lihovaru.



BONUSY ZA ETIKETY: V horní části desky lihovaru je sedm bonusových míst na etikety. Každé z těchto míst nabízí jiný jednorázový a okamžitý bonus, který hráč získá v okamžiku, kdy na pole položí etiketu právě prodaného destilátu.



Hráč si vezme 5 peněz ze společné zásoby.	Jediný způsob, jak získat rodinnou přísadu.	Hráč odloží 1 kartu ze spížířny a dobere si jakoukoli 1 kartu z nákladáku.	Zdarma z libovolné nabídky. Prémiovou doplnit.	Libovolná kostka receptu zdarma. Položit na desku receptů.	Zdarma z libovolné nabídky. Prémiovou doplnit.	Zdarma z prémiové nabídky. Poté doplnit.
---	---	--	--	--	--	--

Tyto jednorázové bonusy mohou hráči využívat v libovolném pořadí. Nemohou však položit etiketu dvakrát na stejné místo.

Při dobírání z prémiové nabídky si hráč může vybrat libovolnou kartu lícem nahoru. Poté doplní nabídku tak, že posune zbývající karty v řadě doprava a na uvolněné místo nejvíce vlevo položí novou kartu z odpovídajícího balíčku, jako obvykle. Při braní karet z nákladáku si hráč může vybrat kteroukoli, ne jen tu vrchní.

Hráč může mít více etiket stejného destilátu.



Paj-ťiou je nejprodávanějším a nejkonsumovanějším destilátem na světě, prodá se jej více než whisky, vodka, ginu, rumu a tequily dohromady!



PŘÍKLAD FÁZE PRODEJE: PAJ-ŤIOU

Hráč má ve svém sklepe dvě kola zrající šarži paj-ťiou a rozhodne se ji prodat v tomto kole. Nejprve vezme její balíček destilátu včetně hliněné nádoby a odhalí jej.

Zvolí si, že jej bude lahvovat do *Keramické láhve* ze svého skladiště. Díky zrání hráč získá dvě karty příchutí: tabákovou a uzenu.

Za prodej svého paj-ťiou hráč získá 10 peněz (5 za přísady: po jednom za *Žito*, *Vodu* a 3× *Alkohol*, 3 za příchutě a 2 za *Keramickou láhev*).



Poté si sečte VB získané za tento prodej: 12 za samotný recept, 2 za karty žita a čiroku a 4 za *Keramickou láhev* (včetně bonusu 2 VB za původ z Asie a Oceánie).

Nakonec si přidá 3 VB za dvě karty příchutí, jelikož se jedná o zrající destilát (což je uvedeno na desce lihovaru).

Konečný součet je 21 VB, takže hráč svůj ukazatel bodů posune o odpovídající počet polí na desce s policemi.

Poté hráč položí etiketu paj-ťiou na bonusové pole na své desce lihovaru dle svého výběru. Hráč si vybere pole, díky němuž si může vzít zdarma libovolný předmět z nabídky. Ten si ihned položí do svého skladiště.

Nakonec vrátí karty alkoholu do balíčku alkoholu a základní přísady a sud do odpovídajících balíčků v nabídce základních karet. Premiové přísady odloží na nákladák. Karty příchutí odloží na odkládací balíček příchutí. *Keramickou láhev* si vystaví vedle své desky lihovaru.



4. FÁZE ZRÁNÍ

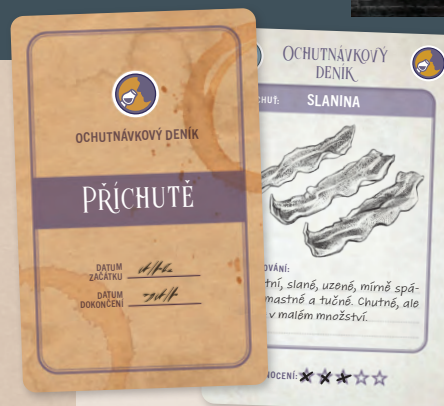
V této fázi hráči nechávají své destiláty zrán, aby zlepšili jejich příchutí. Zrání probíhá v pořadí kola, ale všechny své zrající destiláty ve skladišti nechá hráč zrán až ve svém tahu. U nově vyrobených destilátů hráč postupuje podle těchto kroků:

1. Balíček destilátu (bez sudu) hráč položí lícem dolů do svého sklepa.
2. Navrch tohoto balíčku položí kartu sudu lícem nahoru a na něj položí etiketu.
3. Hráč vezme vrchní kartu příchutě, a aniž by si ji prohlížel, položí ji dospodu balíčku destilátu lícem dolů.

DŮLEŽITÉ: Jestliže hráč vyrobí zrající destilát v posledním kole hry, musí ho nechat zrán a nebude ho smět prodat. Získá za něj však na konci hry VB jako za destilát zrající ve sklepe.

Pokud hráč nechává zrán destilát vyrobený v dřívějších kolech, vezme vrchní kartu příchutě, a aniž by si ji prohlížel, položí ji dospodu balíčku destilátu lícem dolů.

Hráči si mohou prohlížet obsah balíčků zrajících destilátů ve svém sklepe, nesmí si však prohlížet karty příchutí, které jsou lícem dolů.



Odborníci si vedou degustační deníky, které jim pomáhají zapamatovat si chuť destilátu prostřednictvím poznámek, nákrešů a příběhů. Ve hře vás necháme přidávat tyto poznámky k vašim destilátům, což vytvoří prvek překvapení.

KARTY PŘÍCHUTÍ: Karty příchutí představují jedinečné chuťové profily, které vaše destiláty získávají, obvykle díky procesu zrání. Hráči díky nim získají při prodeji zrajícího destilátu různou výši odměny v penězích (0 až 3) a také bonusové VB.

Karty příchutí hráči přidávají skrytě a dopředu tedy nevědí, jakou chuť bude destilát při prodeji mít.



Při prodeji zrajícího destilátu hráč karty příchutí odloží na odkládací balíček příchutí. Pokud by balíček karet příchutí došel, hráči zamíchají odkládací balíček příchutí a vytvoří nový balíček karet příchutí lícem dolů.



Během zrání destilát reaguje s nádobou, s okolním vzduchem a sám se sebou. Může tak přejímat chuť z nádoby, v níž zraje, oxidací se může zjemňovat a v závislosti na okolní vlhkosti může ztrácet na síle.

KONEC KOLA

Kolo končí, jakmile každý hráč prodá nebo nechá zrát každý svůj destilát. Před začátkem dalšího kola hráči provedou toto:

- **Ověří, zda nebylo splněno některé z ocenění.** Jestliže některý z hráčů splňuje uvedené požadavky, získá uvedené VB a posune si svůj bodovací žeton o uvedenou hodnotu. Jestliže cíl splní více hráčů ve stejném kole, body si rovnoměrně rozdělí (zaokrouhluje se nahoru). Jakmile jsou body uděleny, otočí hráči ocenění lícem dolů, znovu je již není možné splnit.
- **Uspořádají degustaci.** Jestliže hráč v tomto kole neprodal destilát, může uspořádat degustaci. To znamená, že může utratit až 4 VB a získat stejný počet peněz ze společné zásoby. Hráč nemůže utratit VB, které nemá.

Na konci třetího kola hráči odloží jeden ze tří cílů zpět do krabice se hrou a nechají si pouze dva.

Na konci sedmého kola je hra u konce a proběhne závěrečné bodování.

V ostatních případech se posune ukazatel kola a ukazatel začínajícího hráče se posune po směru hodinových ručiček.



OCENĚNÍ přináší bonus hráčům, kteří splní uvedené cíle. Jsou dostupné všem hráčům a získá je ten, kdo je splní jako první. Etikety ve skladišti se při plnění těchto ocenění také počítají.



Lihovary mohou získat významnou část svých příjmů nabídkou prohlídek, ochutnávek a přímého prodeje láhví. Pro menší rodinné palírny to může být dokonce hlavní zdroj příjmů.

PŘÍKLAD FÁZE ZRÁNÍ

Hráč právě vydestiloval whiskey, na niž je uveden symbol zrání. Nemůže ji tedy ihned prodat a musí ji nejprve nechat ve sklepě zrát.



1. Hráč vezme celý balíček destilátu a položí jej lícem dolů na volné místo ve svém sklepe.



2. Navrch balíčku položí lícem nahoru sud, ve kterém bude destilát zrát, a na něj položí etiketu whiskey.



3. Každý zrající destilát (včetně právě vydestilovaných) získá každé kolo novou příchutí. Hráč vezme vrchní kartu z balíčku karet příchutí a položí ji lícem dolů dospodu balíčku destilátu s whiskey, aniž by se na ni podíval.



Hráč navíc využije vlastnost *Standardního amerického sudu*, díky němuž získá 1 peněz do své zásoby.

V dalším kole se může rozhodnout, zda destilát prodá nebo ho nechá zrát další kolo (čímž by do balíčku přidal další kartu příchutě).

KONEC HRY

Na konci hry hráči získají další VB za následující:

- Za destiláty zrající ve sklepě – VB za všechny karty v balíčku destilátu, za sud a za recept.

DŮLEŽITÉ: Protože hráč destilát neprodal, nezíská bonusové VB za zrání, bonus za etiketu, za láhev, ani nezíská žádné peníze. Místo toho získá 1 VB za každou kartu příchutě.

- Za sbírku láhví vedle své desky lihovaru.
Poznámka: Láhve bez označení oblastí se do sbírky nepočítají.
- Za vylepšení lihovaru s uvedenou hodnotou VB.
- Za každý splněný cíl.
Poznámka: Cíl nelze splnit, pokud hráč nemá alespoň jednu z požadovaných položek. Etikety ve skladišti se při plnění cílů také počítají.
- Za zbývající peníze. Hráč získá 1 VB za každých 5 peněz (má-li hráč 13 peněz, vrátí 10 do společné zásoby a získá za ně 2 VB. Zbudou mu tak 3 peníze).



Hráči posunou své bodové ukazatele na desce s policemi.

Hráč, který získá nejvíce VB, se stane vítězem a získá titul Mistr lihovárník. V případě shody zvítězí hráč, jemuž zůstalo nejvíce peněz. Je-li shoda i nadále, hráči se o vítězství dělí.

Slàinte Mhath!



PŘÍKLAD SKLADIŠTĚ NA KONCI HRY:

Hráč v posledním kole hry destiloval a nechal zrát whiskey. Proto ji nemohl prodat. Při závěrečném bodování si započítá všechny VB na kartách ve skladišti i na samotném receptu. To zahrnuje 3 VB vytištěné na kartách a 10 VB z whiskey. Dále získá 1 VB za jednu kartu příchutě, celkem tedy 14 VB. Destilát zůstane ve skladišti, což znamená, že hráč nemůže získat bonus za etiketu, ačkoli etiketa se stále započítává do cílů lihovaru.

Láhve ze stejné oblasti	Získané VB
2	2
3	4
4	7
5	10
6+	15

Má-li hráč alespoň jednu láhev ze tří různých oblastí, získá 5 VB.



Slova „Slàinte mhath“ uvedená na ukazateli začínajícího hráče jsou v gaelštině a znamenají „Na zdraví!“, což je tradiční přípitek, obzvláště při pití whisky. Rozhodli jsme se pro gaelštinu, protože hra Palírna je inspirována cestováním po Skotsku. Na zdraví!



PŘÍKLAD SBÍRKY LÁHVÍ:

Evropský hráč má ve své sbírce 5 láhví. 3 z Evropy (4 VB) a alespoň jednu ze tří různých oblastí (5 VB). Celkem tedy získá 9 VB.

Poznámka: Symbol oblasti se počítá jako Evropa, protože hráčův lihovárník je z Evropy.



TVŮRCI HRY

AUTOR: Dave Beck

VÝVOJ: Richard Woods

GRAFICKÁ ÚPRAVA A ILUSTRACE: Erik Evensen

PRAVIDLA: Cody Reimer

SÓLO VARIANTA: David Digby

ODBOBNÝ PORADCE: Blake Tucker *aka* Dr Inkwell

PŘÍPRAVA NA TABLETOP SIMULATOR: Seth Berrier

PŘÍPRAVA NA TABLETOPII: Dave Hutchings

KONTAKT S KOMUNITOU: Teng Whay

KULTURNÍ PORADCE: James Mendez Hodes

Dave by chtěl srdečně poděkovat: Emily, Eleanor, a Bennett za jejich lásku a podporu, komunitě autorů za jejich zpětnou vazbu a podporu, Jameymu Stegmaierovi za to, že mě svou prací a slovy inspiroval k realizaci mého snu, UW-Stout za poskytnuté volno, aby mohla hra vzniknout, Dalkeith Palace ve Skotsku, kde to všechno začalo, a Laphroaig za to, že je to zatraceně nejlepší pálenka s příchutí rašeliny.

Erik by rád poděkoval: Ericce Svanoe za její bezmeznou trpělivost, Daveovi za to, že ho zasvětil do světa whisky a dalších destilátů, a UW-Stout za poskytnuté volno, aby mohl pracovat na tomto projektu. Bez toho by tato hra nikdy nemohla vzniknout.

Richard by rád poděkoval Amandě, Matthewovi a Lillian za jejich lásku a podporu a všem testerům, díky nimž je hra taková, jaká je.

Cody by rád poděkoval Amandě, Orianě, Andersovi a Oberonovi za jejich lásku a trpělivost, svým studentům technického psaní za konzultace o pravidlech a týmu Palírny za jejich nadšení a za to, jací jsou skvělí.

Velký dík patří všem mistrům lihovarníkům z Kickstarteru: Jarred Coleman, Pip Gengenbach, Martin Heintzelman, Randal Lloyd, Marika Mataitis, Christina McDowell, Aaron Pope, Heather Sachs, Cedric Sicourmat a Thomas Wilson.

... a na závěr autoři děkují všem z 8 060 hráčům, díky nimž se mohl tento sen stát realitou!

© 2022 Paverson Games LLC.

Distilled is a trademark of

Paverson Games LLC.

All Rights Reserved.



PAVERSON
G A M E S

ČESKÁ VERZE

REXHRY.CZ

PŘEKLAD A SAZBA: Vladimír Smolík

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Black Light Studio

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová, Jan Březina

REDAKCE: Martin Hrabálek, Ondřej Hrabálek





DOŠLY VÁM KARTY: Základní přísady, základní předměty a alkohol by neměly nikdy dojít. Pokud by hráči potřebovali nějakou ze základních karet, použijte jinou kartu jako náhradní a poznamenejte si, která karta byla použita jako náhradní.



Pokud dojdou karty alkoholu, hráči odeberou karty alkoholu z balíčků zrajících destilátů a navrch každého balíčku dají tolik peněz, kolik karet alkoholu bylo z balíčku odebráno. Hráči tyto peníze získají při prodeji zrajícího destilátu.

ČASTO OPOMÍJENÁ PRAVIDLA:

Řídit lihovar není snadné. Člověk snadno zapomene na pár pravidel, tady jsou ta nejdůležitější:

- **Hráč si může vzít pouze dvě karty** ze základní nabídky v každé fázi nákupů.
- Na začátku fáze destilace hráč může **vyměnit** jednu ze svých karet přísad nebo předmětů za jinou základní přísadu se stejnou nebo nižší cenou.
- Hráči by při destilaci neměli zapomínat **přidat jednu kartu alkoholu** za každou kartu cukru v tanku.
- Může to znít podivně, ale hráč po destilaci nepotřebuje **žádnou kartu alkoholu** v balíčku destilátu. Recepty vyžadují pouze určitý typ cukru a sud.
- Je-li na receptu u typu cukru uveden tento symbol , znamená to, že tento typ cukru **nesmí** být po destilaci v balíčku destilátu.
- Je-li na receptu symbol zrání, **destilát musí před prodejem zrát** alespoň jedno kolo. 
- Je-li na receptu tento symbol, musí být destilát **prodán v kole, v němž byl vyroben**. 
- **Hráč může každý tah prodat pouze jeden destilát**, ale může prodat další, až na něj opět přijde řada. 
- Při prodeji by si hráči neměli zapomenout **vzít peníze a VB**.
- Jestliže hráč vyrobí zrající destilát v posledním kole hry, musí ho nechat zrát a nesmí ho prodat. Získá za ni však VB na konci hry, včetně 1 VB za každou kartu příchuti.

OCHUTNÁVKOVÉ LISTY

Ochutnávkové listy poskytují variabilitu a rozličnost, aby hra byla pokaždé jiná. Každý ze sedmi listů obsahuje jinou kombinaci destilátů.

Jednotlivé ochutnávkové listy jsou spojené s kartami lihovarníků: ke každému listu náleží sada těchto karet s odpovídajícími rodinnými recepty. Během přípravy hry si hráči vyberou ochutnávkový list a poté každému hráči rozdají dvě karty z odpovídající sady lihovarníků.

První tři listy (A, B a C) jsou nejvyváženější a doporučujeme je pro většinu her. Zkušenější hráči mohou experimentovat a hrát se zbyvajících pěti listy, které jsou zaměřené na určitou oblast nebo na určitý typ destilátů. Hráči také mohou použít karty lihovarníků, kteří k vybranému listu nenáležejí.

OCHUTNÁVKOVÝ LIST A: Vyvážená hra



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:

Kanada, USA, Skotsko, Irsko,
Indie, Austrálie, Brazílie, Jamajka,
Anglie, Francie, Korea, Čína

OCHUTNÁVKOVÝ LIST C: Vyvážená hra



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:

Kanada, USA, Skotsko, Irsko,
Indie, Japonsko, Peru, Jamajka,
Švédsko, Francie, Korea

OCHUTNÁVKOVÝ LIST E: Americké destiláty



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:

Kanada, USA, Peru, Skotsko, Irsko,
Indie, Brazílie, Jamajka, Mexiko,
Anglie, Austrálie, Čína

OCHUTNÁVKOVÝ LIST G: Nezrající destiláty



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:

Kanada, USA, Skotsko, Irsko,
Indie, Austrálie, Brazílie, Peru,
Švédsko, Anglie, Korea, Filipíny

OCHUTNÁVKOVÝ LIST B:
Vyvážená hra



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:
Kanada, USA, Skotsko, Irsko,
Indie, Japonsko, Peru, Mexiko,
Švédsko, Itálie, Filipíny

OCHUTNÁVKOVÝ LIST D:
Evropské destiláty



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:
Kanada, USA, Skotsko, Irsko,
Indie, Austrálie, Mexiko, Švédsko,
Francie, Anglie, Itálie, Filipíny

OCHUTNÁVKOVÝ LIST F:
Destiláty
Asie a Oceánie



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:
Kanada, USA, Skotsko, Indie,
Japonsko, Čína, Brazílie, Itálie,
Irsko, Korea, Filipíny

OCHUTNÁVKOVÝ LIST H:
Zrající destiláty



ODPOVÍDAJÍCÍ KARTY LIHOVARNÍKŮ:
Kanada, USA, Skotsko,
Irsko, Indie, Japonsko, Jamajka,
Mexiko, Francie, Itálie, Čína



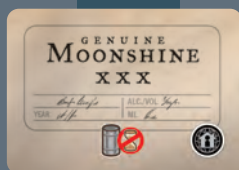
Chráněné označení původu (ChOP) je používán v mnoha zemích jako ochrana výrobních postupů při výrobě destilátů (a mnoha jiných potravin). Zajišťuje, že produkt je vyráběn dle místních tradic, v kvalitě a složení, které konzument očekává. ChOP a takto označené výrobky nemohou být vyráběny na jiných místech ani z jiných surovin.



Od začátku jsme chtěli, aby náš lihovarník z Jamajky vyráběl rum, a tak nám přišlo logické, aby to byl pirát. Rum má dlouhou historii spojenou s Karibikem, koloniální Severní Amerikou a britským námořnictvem a je často spojován se „zlatým věkem pirátství“ v letech 1650–1730. A tak se zrodil Ajani Ukrutný.



VŠECHNY OBLASTI



MOONSHINE

Původ: celosvětový

Z obecného hlediska je moonshine jakýkoli ilegálně vyrobený destilát. Protože nepodléhá regulaci, může být vyrobená prakticky z čehokoli. Moonshine byl populární především během americké prohibice. U nás se pro tento druh destilátu ujal název samohonka.



VODKA

Původ: celosvětový

Vodka („vodička“) pochází z Ruska a Polska a může být vyrobena z čehokoli, několikerou destilací ztrácí chuť a začíná se chuťově blížit čistému etanolu. Tento čirý destilát musí být před stáčením smíchán s vodou.



WHISK(E)Y

Původ: celosvětový

Whisky je odvozena od gaelského slova uisce (nebo uisge), které znamená „voda“, a je to destilát vyráběný z obilí a zrající v dubových sudech. V Americe a Irsku se píše s „e“. ChOP je skotská, bourbon a rye.



AMERIKA



CACHAÇA (KAŠASA)

Původ: Brazílie

Cachaça může být vyráběna pouze v Brazílii a musí být vyráběna pouze z cukrové třtiny. Všimněte si, že se nevyrobí z jiných vedlejších produktů souvisejících s cukrem, jako je melasa. Může zrát v sudech, ale ne ve hře.



PISCO

Původ: Peru

Pisco musí být vyrobeno pouze v Peru nebo v Chile a pouze z hroznového vína. Pisco je v Peru možné vyrábět pouze z hroznů z pěti vybraných oblastí. Chilské pisco se exportuje méně. Chilské zákony vyžadují, aby si palírny pěstovaly vlastní hrozny. Na rozdíl od grappy se pisco vyrábí z čerstvé hroznové šťávy.



RUM

Původ: celosvětový

Rum se vyrábí z cukrové třtiny a jejích vedlejších produktů, včetně třtinové šťávy a melasy. Pro výrobu neexistuje žádná mezinárodní norma. Mezi druhy rumu s chráněným označením původu patří cachaça (brazílský rum) a rum agricole (Francie). Jamajský rum je známý svou zemitou chutí.



TEQUILA

Původ: Mexiko

Tequila je destilát s chráněným označením původu, který se musí vyrábět v Mexiku z agáve modré (agave tequilana). Destilát vyrobený z jakéhokoli druhu agáve se obecně nazývá mezcal. Populárním se však stal ten vyráběný ve městě Tequila, a tak tato pálenka dostala své jméno.



Pro filipínskou lihovarnici jsme se rozhodli vydvihnout královny manilského karnevalu, předchůdkyně současných královen soutěže krásy. Mnohé z těchto královen se staly aktivistkami, senátorkami, právníčkami, spisovatelkami a dalšími významnými osobnostmi společnosti. Některé z nich také působily jako ambasadorky národních produktů, jako je třeba **LAMBANÓG**.



GIN je obvykle spojovaný s Anglií a původně byl využíván v lékařství. Díky návykovosti a nízké ceně se rozšířil po celé Anglii a mnoho žen mu podléhalo. Což vyvolalo pohoršení a byl zaveden výraz „zkáza matek“. Tato historická poznámka podnítila vznik abatyše Matky Marie Jalové.



ASIE A OCEÁNIE



PAJ-ŤIU

Původ: Čína

Paj-Ťiou se v Číně vyrábí ze zrn pomocí ťiou-čchü, směsí plísni, kvasinek a bakterií, z nichž se tvoří alkohol. Chuťové profily se v jednotlivých regionech značně liší. Čtyři hlavní styly jsou: jemná, silná, rýžová a směsná.



LAMBANÓG

Původ: Filipíny

Lambanóg je destilát s chráněným označením původu vyráběný na Filipínách z kokosových ořechů nebo palm. Pro svůj vysoký obsah alkoholu se často nazývá kokosová vodka.



ŠÓČŮ

Původ: Japonsko

Šóčů se v Japonsku vyrábí z různých zdrojů, nejčastěji však z rýže, ječmene nebo sladkých brambor. Obvykle má nízký obsah alkoholu (pod 35%) a při kvašení se místo kvasnic používá kōji. Není příliš exportováno, ale existuje několik druhů s chráněným označením původu.



SODŽU

Původ: Korea

Sodžu je tradiční korejská pálenka vyráběná z různých škrobů, nejčastěji z rýže, pšenice nebo ječmene. Obvykle má nízký obsah alkoholu (pod 35%) a je jedním z nejprodávanějších nápojů na světě. Oblíbené je ochucené. Existuje několik druhů s chráněným označením původu.



EVROPA



AQUAVIT

Původ: celosvětový

Aquavit je původně skandinávský nápoj, ale dnes se může vyrábět kdekoli. Vyrábí se z neutrálního lihu s přísadkou kmínu a/nebo kopru a dalších přísad. Může zrát v sudech, ale ne ve hře.



BRANDY

Původ: celosvětový

Brandy se vyrábí z ovoce a může se také nazývat eau de vie. Brandy často označuje zrající pálenku z hroznů. Mezi francouzské brandy s chráněným označením původu patří Marc, Cognac a Armagnac, pro něž platí přísné geografické požadavky, ale brandy se může vyrábět kdekoli.



GIN

Původ: celosvětový

Gin je neutrální destilát s přísadkou jalovce a dalších aromatických látek. Základ může být vyroben z čehokoli a infuze (přidání vůně a chuti) může být provedena různými metodami. Gin se nemusí vyrábět pouze v Anglii, i když pochází právě odtud. Jeho předchůdce je holandský Genever.



GRAPPA

Původ: Evropa

Grappa je druh ChOP eau de vie nebo brandy vyráběné v Evropě (hlavně v Itálii, ale také ve Švýcarsku a v San Marinu) z matolin (vylisovaných hroznů nebo jiného ovoce a stopek, které zůstaly po výrobě vína). Pokud se vyrábí ve Francii, nazývá se marc.

Jako ostatně každé dědictví je i lihovar, který vám odkázal váš výtřední příbuzný, spojen s několika problémy a omezeními, které musíte vyřešit, abyste se mohli stát majitelem. Konkrétně budete muset absolvovat „cestu“ karet cílů, a to od dna sudu až nahoru, přičemž z každé řady musíte splnit alespoň jednu kartu. Každý cíl buď změní počet VB (požadované VB), které musíte získat, nebo vám poskytne bonusové VB nebo peníze.

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle standardní přípravy hry s následujícími změnami:

1. Karty sólových cílů rozdělte podle typu: A, B a C. Každý balíček zvlášť zamíchejte, a aniž byste se na karty díval, rozložte je podle obrázku A níže.



2. Kartu změny sólových cílů položte poblíž rozložených karet sólových cílů.
3. Zbývající karty sólových cílů B zamíchejte a balíček položte vedle prémiové nabídky. Nepoužité karty cílů A a C vraťte do krabice.
4. Karty v řadách 1, 3 a 5 otočte lícem nahoru. Jeden ze zbývajících bodovacích žetonů položte vedle rozložených karet cílů, jak je vidět na obrázku B.
5. Vyberte si jednoho z lihovárníků spojených s vybraným ochutnávkovým listem.
6. Přípravu dokončete stejně jako přípravu hry více hráčů, pouze navíc použijte všechny etikety moonshine, vodky a všech etiket destilátů z vybraného ochutnávkového listu. Karty cílů lihovaru a ocenění při sólové hře nepoužívejte.



PRŮBĚH HRY

Sólová hra probíhá v sedmi kolech jako obvykle, s jednou změnou během fáze nákupů. Na konci každé fáze nákupů, místo odložení karet z nabídky, odložte vrchní kartu z balíčku karet sólových cílů B, čímž odhalíte rubovou stranu nové karty sólového cíle B. Na zadních stranách karet sólových cílů B jsou tabulky ukazující, které karty přísad, předmětů a vylepšení z nabídky máte odložit na nákladák. Toto simuluje nákupy jiných hráčů. Poté doplňte karty na volná místa v nabídce obvyklým způsobem.

ODKLÁDÁNÍ KARET Z PRÉMIOVÉ NABÍDKY

Na zadní straně každé karty sólového cíle B je tabulka ukazující, které karty ze tří řad prémiové nabídky máte odložit.

Karta vpravo říká, že máte odložit 1. a 4. kartu vylepšení lihovaru, 3. a 4. přísadu a 2. a 4. předmět. Poté nabídku doplňte obvyklým způsobem.



Abyste vyhrál sólovou variantu, musíte splnit alespoň jeden cíl z každé z pěti řad karet sólových cílů a dosáhnout součtu bodových hodnot uvedených na splněných kartách sólových cílů A a B (nebo jej přesáhnout).

Příklad: Pokud splníte cíl A s bodovou hodnotou 70 a cíl B s bodovou hodnotou 12, musíte k vítězství získat 82 VB nebo více, jak vidíte na obrázku C.

Bodovací žeton položte vedle první řady. Tento žeton bude označovat aktivní řadu. Můžete splnit libovolnou kartu cíle, která se nachází v aktivní řadě a zároveň sousedí s jinou splněnou kartou cíle (vlevo, vpravo, nahoře nebo dole). Na začátku můžete splnit libovolný cíl v první řadě.

Můžete splnit libovolný cíl nacházející se nad aktivní řadou cílů, pokud je nad jiným splněným cílem. V takovém případě posuňte bodovací žeton nahoru do takové řady. Nemůžete dokončovat cíle pod vaší aktivní řadou.



Abyste cíl dokončil, musíte splnit podmínku uvedenou na kartě. Pokud cíl dokončíte, označte jej mincí jako dokončený, vezměte si bonusovou odměnu v penězích nebo VB a poté otočte lícem nahoru (pokud již lícem nahoru nejsou) dvě karty cílů přímo nad splněným cílem.

Dokončování cílů je dobrovolné, takže i když splňujete podmínku na kartě cíle, nemusíte jej dokončit, pokud nechcete.

Jedenkrát za hru můžete vyměnit pozici dvou libovolných karet cílů v jedné řadě. Pokud tak učiníte, obraťte kartu výměny sólo cíle lícem dolů, čímž se zvýší počet potřebných VB o 5.

Můžete vyměnit také karty cílů lícem dolů. V takovém případě kartu cíle ihned otočte lícem nahoru, pokud se po výměně nachází nad dokončenou kartou cíle. Pokud byla vyměněná karta již dokončena, ihned po výměně otočte dvě karty nad ní lícem nahoru.



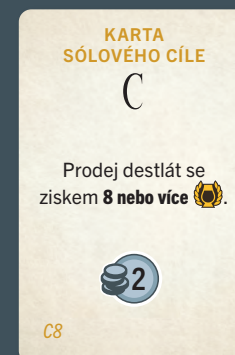
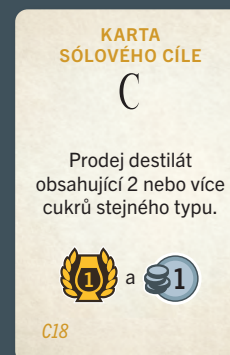
Sólové cíle jsou několika druhů:

- **DESTILOVÁNÍ** Tyto cíle vyžadují, abyste vyrobili určitý druh destilátu. Destilační cíle můžete splnit pouze bezprostředně po výrobě destilátu a každý vyrobený destilát může být použit k dokončení pouze jednoho destilačního cíle.
- **PRODEJ** Tyto cíle vyžadují, abyste prodali určitý druh destilátu. Prodejní cíle lze splnit pouze bezprostředně po prodeji destilátu a každý prodaný destilát může být použit pouze ke splnění jednoho cíle. Použití destilátu pro jeden prodejní cíl znamená, že ji nemůžete použít pro splnění jiného cíle.
- **SBÍRKA** Tyto cíle vyžadují, abyste získali určité věci. Například určitá vylepšení lihovaru, láhve nebo etikety na destilátu (buď na bonusových místech, nebo na vrchu balíčku destilátu ve sklepě). Tyto cíle můžete splnit kdykoli, pokud splňujete jejich požadavky.
- **VYDĚLEJ** Tyto cíle vyžadují splnění určitého úspěchu v rámci jednoho kola (například vydělání určitého množství peněz v jednom kole). Tyto cíle jsou splněny na konci libovolného kola, v němž splníte jejich požadavky. Peníze a VB získané z jiných samostatných cílů dosažených v daném kole se také počítají při plnění těchto cílů.



PŘÍKLAD PRODEJNÍHO CÍLE

Hráč právě prodal sodžu, které obsahovalo 3 sladové cukry, a získal 9 VB. Hráčův žeton se právě nachází ve druhé řadě, v níž jsou tyto dva cíle. Hráč může splnit jeden z nich, ne oba. Sodžu může být použito pouze ke splnění jednoho prodejního cíle.



ZVÝŠENÍ OBTÍŽNOSTI

Chcete-li si zvýšit obtížnost sólové hry, použijte ve čtvrté řadě karty cílů B místo karet cílů C. Pokud chcete ještě větší výzvu, použijte cíle B místo cílů C také ve druhé řadě. Kromě toho, že tyto úkoly budou těžší, bude vyšší i požadovaný počet VB, neboť se bude počítat ze všech splněných karet cílů B.



Začátek kola: Hráči provedou efekty

1. Fáze nákupů (v pořadí kola)

- Hráči se střídají v tazích a kupují si buď jednu kostku, nebo jednu kartu, dokud všichni nepasují.
- Každý hráč si v každém kole může koupit pouze 2 základní karty.

Obnovení nabídky: Hráči odloží poslední kartu v každé řadě na nákladák a doplní nové; při hře dvou hráčů dvě poslední karty.

2. Fáze destilace (všichni současně)

- Hráči položí karty do tanku,
- přidají 1 za každou kartu cukru,
- vyrábí destilát tak, že zamíchají všechny karty z tanku a odeberou vrchní a spodní kartu,
- přidají sud a vezmou si etiketu.

3. Fáze prodeje (v pořadí kola)

- Hráči se střídají v tazích a prodávají po jednom destilátu.
- Získají a a získávají bonusové odměny.

4. Fáze zrání (v pořadí kola)

- Hráči položí destiláty do svého sklepa.
- Přidají 1 kartu každému destilátu ve sklepech.

Konec kola

- Hráči ověří, zda nebyly splněny podmínky některých ocenění.
- Pokud hráč neprodal, může uspořádat degustaci: až $-4 \text{ } = 4 \text{ }$.
- Hráči posunou ukazatel kola.
- Ukazatel začínajícího hráče posunou po směru hodinových ručiček.
- Na konci třetího kola každý hráč odloží jednu kartu cíle.

Po 7. kole získají hráči body za:

1. Destiláty ve sklepech

- Hráči sečtou body z karet přísad, sudů a receptů plus 1 za každou kartu . *Poznámka: Nejedná se o prodej, hráči tak nezískají žádné za karty příchutí.*

2. Sbírkou láhví

- Z jedné oblasti: $2 \text{ } = 2 \text{ }$ $3 \text{ } = 4 \text{ }$ $4 \text{ } = 7 \text{ }$
 $5 \text{ } = 10 \text{ }$ $6+ \text{ } = 15 \text{ }$

- Alespoň 1 ze 3 různých oblastí: 5 .

3. Vylepšení lihovaru

4. Cíle lihovaru

5. Peníze v poměru 5 : 1

Zaokrouhleno dolů, zbývající peníze rozhodnou v případě shody.

PŘEHLED SYMBOLŮ

PŘÍSAZY	VODA	KVASNICE	ALKOHOL	SLADOVÝ CUKR	ROSTLINNÝ CUKR	OVOCNÝ CUKR
PŘEDMĚTY	LÁHEV	KOVOVÝ SUD	HLINĚNÁ NÁDOBA	DŘEVĚNÝ SUD	ZRAJÍCÍ	NEZRAJÍCÍ
OBLASTI	ASIE A OCEÁNIE	EVROPA	AMERIKA	OBLAST LIHOVARNÍKA	ZAKÁZANO	
HRANÍ	VÍTĚZNÉ BODY	PŘÍCHUŤ	POŘIZOVACÍ CENA	PENÍZE	VYLEPŠENÍ LIHOVARU	ZAČÁTEK KOLA

REJSTŘÍK

Balíček destilátu	11	Fáze zrání	14	Průběh hry	7
Bonusy za etikety	13	Karty příchutí	14	Předměty a přísady	9
Bonus za příchut' zrajícího destilátu	13	Komponenty	3	Příprava hry	4
Často opomíjená pravidla	17	Konec hry	16	Příprava hráčů	6
Degustace	15	Konec kola	15	Recepty	8, 11
Deska lihovaru	7	Kostky receptů	10	Rodinné recepty	8
Doplnění nabídky	10	Kvasnice a voda	10	Sbírkou láhví	16
Etikety destilátů	12	Láhve	13	Sólová varianta	22
Fáze destilace	11	Lihovarníci	8	Vylepšení lihovaru	9
Fáze nákupů	10	Ocenění	15	Výměna	11
Fáze prodeje	13	Ochutnávkové listy	18	Začátek kola	10