

DORF ROMANTIK

SAKURA

Pravidla

Kooperativní desková hra o budování malebné krajiny
pro 1 až 6 romantiků starších 10 let od Lukase Zacha a Michaela Palma.



Pegasus Spiele

Už znáte všechny tituly ze série *Dorfromantik*?



- Vítěz Spiel Des Jahres 2023
- Kooperativní desková hra
- Kampaň, ve které překonáváte své skóre



- Hrajte ve dvou nebo v týmech proti sobě
- Obsahuje dva interaktivní moduly
- Obsahuje rozšíření pro základní hru

MINI ROZŠÍŘENÍ WETTERAU



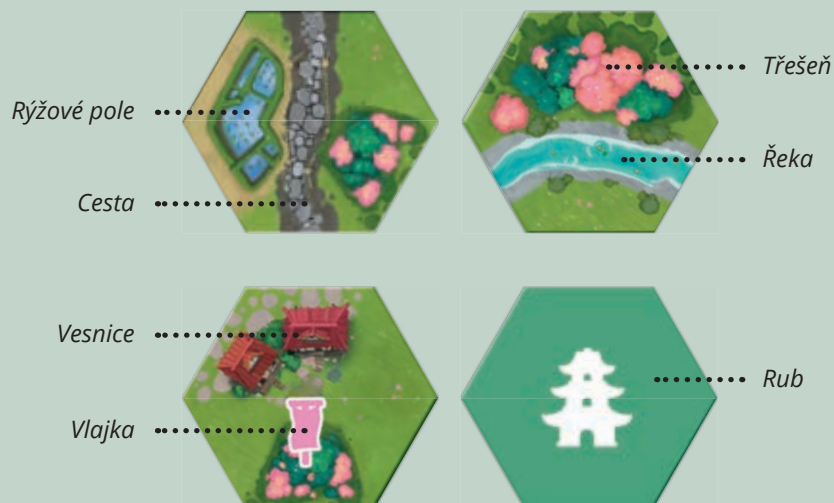
MINI ROZŠÍŘENÍ GREAT MILL



HERNÍ MATERIÁL

73 destiček, z toho:

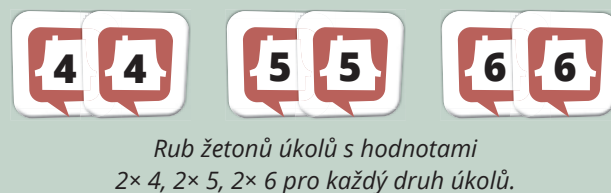
43 destiček krajiny



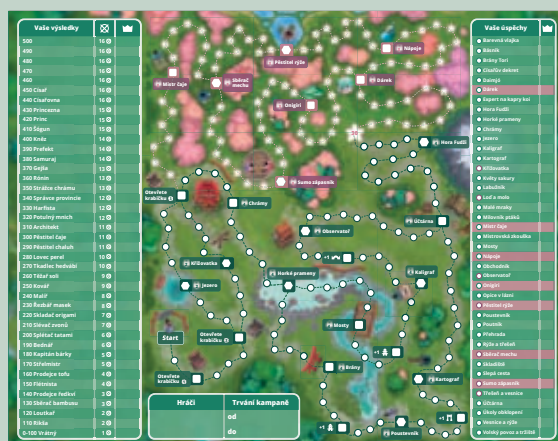
30 destiček úkolů (rozdělených do 5 druhů)



30 žetonů úkolů



2 bločky



Tajný herní materiál, který objevíte během hry

47 karet | 78 destiček | 9 dřevěných komponent



Často kladené dotazy a příklady materiálu, který je v krabičkách, najdete na:
www.tlamagames.com/dorf-romantik-sakura

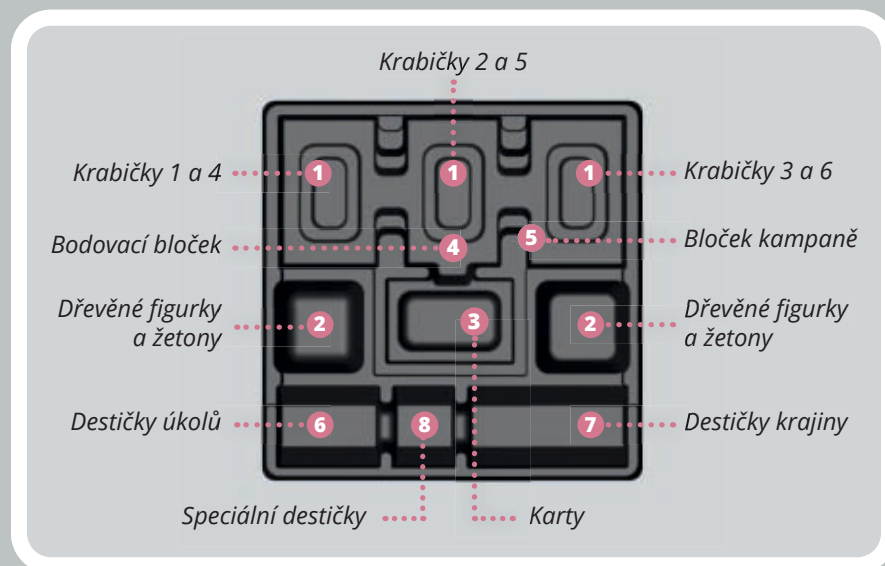
Jak používat vložku herní krabice:

Do tří prohlubní v horní části vložky patří 6 krabiček **1**. Uvnitř krabiček najdete tajný herní materiál. Tyto krabičky neotevírejte, dokud k tomu nebudete výslovně vyzváni.

Nalevo a napravo pod krabičkami je místo pro uložení odemčených dřevěných prvků a žetonů **2**. V prostřední prohlubni je prostor pro uložení karet, které získáte během kampaně **3**.

Bodovací bloček můžete umístit přes prostřední sekci s krabičkami a kartami **4**. Archy kampaně umístěte přes celou vrchní část vložky **5**.

Ve spodní části vložky je prostor pro šestihranné destičky. Destičky úkolů se vejdu do levé prohlubně **6**, destičky krajiny do pravé prohlubně **7**. Speciální destičky, které získáte během kampaně umístěte do prostřední sekce **8**.



PŘÍPRAVA HRY

Všechny destičky krajiny zamíchejte lícem dolů. Náhodně odeberte 3 destičky krajiny, které vrátíte do krabice, aniž se na ně podíváte. Během hry je nepoužijete. Zbylé destičky krajiny rozdělte na libovolný počet sloupků a umístěte je lícem dolů poblíž herní oblasti.

Poté zamíchejte lícem dolů všechny destičky úkolů. Rozdělte je na libovolný počet sloupků a umístěte je lícem dolů stranou, odděleně od destiček krajiny.

Nyní zamíchejte lícem (stranou s čísly) dolů všechny žetonů úkolů a roztřídte je do hromádek podle druhů (barev). Jednotlivé hromádky žetonů úkolů umístěte lícem dolů poblíž destiček úkolů.

Bodovací bloček a arch kampaně dejte prozatím stranou, použijete je až na konci hry.

Důležité: Neotevírejte ani jednu ze 6 krabiček, dokud vám to hra výslovně nedovolí!

CÍL HRY

Všichni hráči se společně pokoušejí vytvořit co nejmalebnější krajinu. Toho dosáhnou umístováním destiček a plněním úkolů od místních obyvatel. Zároveň se pokoušíte vytvořit co nejdelší nepřerušovanou cestu a co nejdelší nepřerušovanou řeku. Také nesmíte zapomínat na území s vlajkami! Čím lépe splníte tyto požadavky, tím více bodů získáte!

V závislosti na vašem konečném skóre možná odemknete materiál ukrytý v některé ze 6 krabiček. Uvnitř krabiček najdete nové úkoly a možnosti, jak zvýšit své skóre v budoucích partiích!

Poznámka: Pokud už znáte deskovou hru *Dorfromantik*, můžete začít hrát bez čtení pravidel. Co se výsledků a archu kampaně týče, detaily najdete na straně 10. Ale ty budete potřebovat až po první partii.



PRŮBĚH HRY

Určete začínajícího hráče, který provede první tah. Poté se všichni hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček, dokud hra neskončí (viz str. 8).






Když jste na tahu, otočíte lícem vzhůru buďto 1 destičku krajiny nebo 1 destičku úkolu. Otočenou destičku poté musíte přiložit ke krajině podle pravidel pro přikládání destiček (viz *slopec vpravo*). Než otočenou destičku přiložíte, prodiskutujte své možnosti s ostatními hráči a pokuste se najít co nejlepší řešení. Ať se dohodnete jakkoli, poslední slovo při přikládání destičky má vždy hráč, který je právě na tahu.

O tom, zda otočíte destičku krajiny nebo úkolu, rozhodují pravidla:

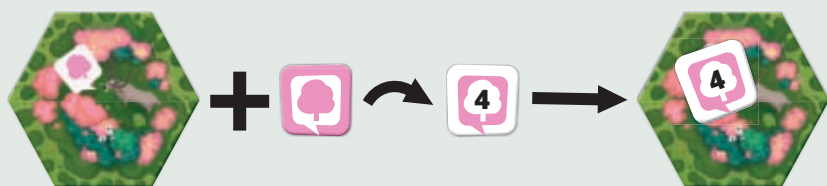
Během 3 úplně prvních tahů partie musí hráči otáčet a přikládat destičky úkolů.

Kdykoli otočíte destičku úkolu, musíte **ihned vzít 1 žeton úkolu stejného druhu (barvy)** a otočit jej lícem vzhůru (na stranu s číslem). Poté přidejte tento žeton úkolu na právě otočenou **destičku úkolu**. Destičku úkolu poté přiložíte ke krajině i s žetonem úkolu.

Ve hře je 5 druhů úkolů:

Třešňové úkoly	Rýžové úkoly	Vesnické úkoly	Cestářské úkoly	Říční úkoly
				

Příklad: Otočíte destičku úkolu se symbolem třešně. Musíte otočit také žeton úkolu se symbolem třešně a umístit jej na danou destičku. Destičku i s žetonem poté přiložíte ke krajině.



Pokud již proběhly 3 první tahy partie (ve kterých musí hráči otočit destičku úkolu) a jste na tahu, musíte před otočením destičky zkontrolovat počet nesplněných úkolů v krajině:

- A) Pokud jsou v krajině **méně než 3 nesplněné úkoly (tzn. méně než 3 žetony úkolů)**, musíte otočit **1 destičku úkolu**, umístit na ni žeton úkolu a přiložit ji ke krajině za dodržení obvyklých pravidel.
- B) Pokud je v krajině **3 a více nesplněných úkolů**, musíte otočit 1 destičku krajiny a přiložit ji ke krajině za dodržení obvyklých pravidel.

Jinými slovy, v krajině mají být vždy přesně 3 nesplněné úkoly.

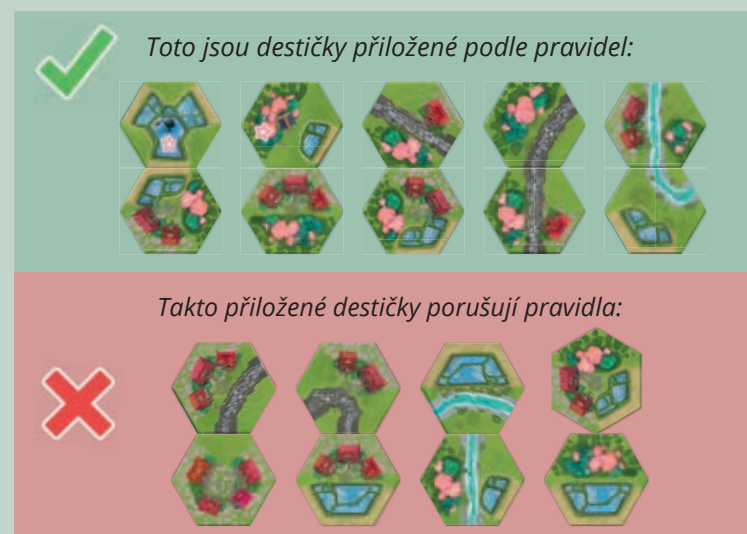
Nyní si proberme **pravidla pro přikládání destiček**.

Základní pravidlo:

Všechny destičky **musíte** přikládat tak, aby se vzájemně dotýkaly a tvořily jednu nepřerušovanou skupinu destiček. Jinými slovy, nově přiložená destička se musí **alespoň 1** ze 6 hran dotýkat dříve umístěných destiček v krajině (*výjimkou je samozřejmě úplně první destička úkolu, kterou umístíte doprostřed herní oblasti*).

Kromě tohoto základního pravidla musíte dodržovat 2 následující pravidla:

- **Okraje s cestou se smí dotýkat pouze okrajů s cestou. Okraje s řekou se smí dotýkat pouze okrajů s řekou.** Například nesmíte přiložit okraj s řekou tak, aby se dotýkal okraje bez řeky. Ovšem pozor: samozřejmě smíte destičku s řekou či cestou přiložit tak, že se dané okraje nebudou dotýkat ničeho. (*Možná se vám podaří napojit je na cestu či řeku později, nebo dané okraje necháte volné.*)
- **Všechny ostatní druhy krajiny (třešně, rýžová pole, vesnice a neutrální zelené louky) se mohou dotýkat libovolně.** Není potřeba, aby na sebe navazovaly stejné druhy (*byť je to obvykle výhodné*).



PRŮBĚH HRY

Plnění úkolů

Na každém žetonu úkolu je číslo (4, 5 nebo 6). Toto číslo určuje, jak **přesně** velké musí být souvislé území daného druhu s tímto žetonem úkolu, respektive jak **přesně** dlouhá musí být daná cesta či řeka (vše tvořeno destičkami krajiny, úkolů nebo speciálními destičkami, které odemknete později). Poté je tento úkol splněn (dané území, cesta či řeka **smí později dále růst**, ale v okamžiku splnění úkolu musí být přesně tak velké/dlouhé, jak požaduje úkol). Území je tvořeno 1 či více destičkami stejného druhu, které na sebe navazují odpovídajícími okraji.

Je možné splnit úkol **ihned** poté, co jej přiložíte, pokud jej přiložíte k území, řece či cestě, která po jeho přiložení úkol přesně splňuje.

Příklad: Tento rýžový úkol je splněn, protože toto území je tvořeno přesně 4 destičkami.



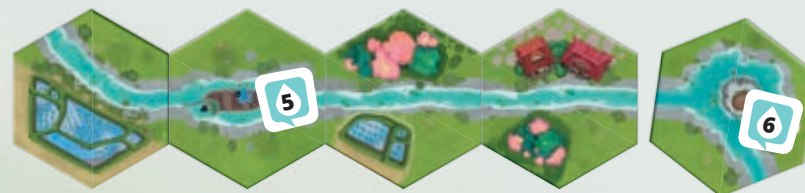
Kdykoli splníte úkol, přesuňte jeho žeton na svoji hromádku splněných úkolů. Aby bylo bodování přehlednější, třídte splněné úkoly podle druhů. Splněné úkoly jsou jedním z hlavních zdrojů bodů na konci hry.

Nezapomeňte: Pokud splníte úkol, odeberete z krajiny žeton úkolu. To znamená, že v krajině bude méně než 3 nesplněné úkoly. Hráč, který je na tahu jako další, tedy musí otočit a přiložit destičku úkolu s žetonem úkolu.

Příklad: Tento říční úkol není zatím splněný, protože vyžaduje 5 destiček, ale tuto řeku tvoří pouze 4 destičky.



V příštím tahu váš spoluhráč přiloží k řece destičku úkolu s žetonem 6. Žeton úkolu s číslem 5 je nyní splněn. Vezměte jej a umístíte jej na svoji hromádku splněných úkolů (udržujte ji odděleně od hromádek dosud neotočených úkolů). Na řece zůstává žeton s číslem 6. Stačí k řece přiložit jedinou další destičku řeky a bude také splněn.



PRŮBĚH HRY

Další pravidla:

- Destičku úkolu smíte přiložit i k území, řece či cestě, kde se již nachází 1 či více destiček úkolů. Nezáleží na tom, zda jsou na destičkách žetony úkolů či nikoliv.
- **Destičku úkolu nesmíte přiložit** k území, řece či cestě, pokud by poté bylo dané území, řeka či cesta **větší, než kolik vyžaduje** příkládaný úkol. Také platí, že destičkou úkolu nesmíte uzavřít území, řeku či cestu, pokud by poté již nebylo možné daný úkol splnit (*uzavřít znamená, že dané území, řeka či cesta nemá otevřený okraj, kde by bylo možné území dále rozšířit*).

Příklad: Tuto destičku úkolu s žetonem 5 nesmíte přiložit k vesnici takto. Došlo by k uzavření vesnice, která by čítala 4 destičky bez další možnosti růst. Ve vesnici by tedy ležel úkol 5, který by již nebylo možné splnit. Ovšem situaci jde snadno vyřešit. Stačí příkládanou destičku pootočit o jednu hranu po směru hodinových ručiček. Díky tomu bude jedna hrana s vesnicí volná, vesnice bude moci růst a žeton s číslem 5 bude ještě možné v budoucnu splnit.



- Na rozdíl od destiček úkolů **smíte destičky krajiny přiložit** k území, řece či cestě i v případě, že dané území, řeka či cestě bude poté větší, než kolik vyžadují úkoly na tomto území, řece či cestě. Ovšem pozor, žetony, jejichž požadavky takto překročíte, musíte poté odebrat ze hry a vrátit do krabice. Stejně tak **smíte destičkou krajiny uzavřít** území, řeku či cestu s úkolem, který již poté nepůjde splnit. Ovšem daný úkol poté musíte také odstranit a vrátit do krabice.
- Přiložením jedné destičky lze splnit i více úkolů naráz. Nezapomeňte, že dokud jsou v krajině méně než 3 nesplněné úkoly, musíte následně příkládat destičky úkolů.

Příklad: Tuto destičku krajiny s rýžovým polem smíte umístit takto. Splníte tím úkol s číslem 6, ale úkol s číslem 5 musíte odstranit, protože dané území je po přiložení větší než 5. Ovšem, pokud by byly oba žetony s číslem 6, mohli byste přiložením této destičky splnit oba úkoly naráz.



- Pokud jsou sloupky destiček úkolů prázdné, již nemůžete příkládat další destičky úkolů. Pokračujte příkládáním pouze destiček krajiny až do konce hry.

Vlajky

Na začátku kampaně jsou ve hře 3 destičky krajiny s vlajkou:



Zelená vlajka se týká rýžových území, růžová vlajka třešňových území a červená vlajka vesnických území.

Během hry nejsou destičky s vlajkami ničím výjimečné. Platí pro ně stejná pravidla jako pro ostatní destičky krajiny.

Ovšem pozor: Na konci hry můžete získat body za území, ve kterém se nachází vlajka, ale pouze pokud je dané území uzavřené. To znamená, že nemá žádné otevřené hrany, z nichž by se mohlo dále rozšiřovat (*viz příklad na str. 8*).

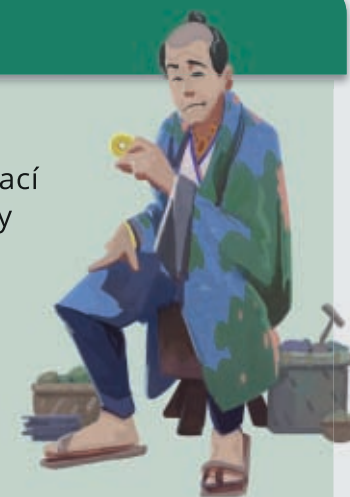
KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy máte otočit destičku krajiny, ale to již není možné, protože byly všechny přiloženy. Případné přebytečné destičky úkolů nemají na bodování ani konec hry vliv. (Nezapomeňte však, že každá nepřiložená destička úkolu znamená promarněnou možnost získat body, pokuste se tedy přiložit co nejvíc destiček úkolů.)

Pokud pomocí poslední destičky krajiny dokončíte úkol nebo jej odeberete ze hry, hra pokračuje, protože v krajině leží méně než 3 nesplněné úkoly. Otočte novou destičku úkolu a přiložte ji. Pokud touto destičkou splníte nebo odeberete další úkol, opakujte tento proces do doby než nebude možné splnit ani odebrat další úkol.

Nyní sečtěte své skóre.

V každé partii spotřebujete 1 bodovací list. Po sečtení skóre přenesete výsledky z bodovacího listu na arch kampaně. Na archu kampaně sledujete svůj celkový postup a odemykání nových herních prvků.



Příklad bodování (ukázka skóre na konci hry):



Úkoly:

Během hry se vám podařilo splnit 1 třešňový úkol, 2 rýžové úkoly, 1 vesnický úkol, 3 cestářské úkoly a 1 říční úkol, celkem za 36 bodů.

Vlajky:

V krajině jsou 2 vlajky, červená a zelená. Území vesnice, na kterém je červená vlajka, není uzavřené (má 1 otevřenou hranu). Za tuto vlajku nezískáte nic.

Území rýžového pole se zelenou vlajkou je uzavřené. Je tvořeno 5 destičkami, takže získáte 5 bodů.

Nejdelší cesta a nejdelší řeka:

V krajině jsou dvě cesty. První má 8 destiček a druhá 3 destičky. Vaše nejdelší cesta tedy čítá 8 destiček, takže získáte 8 bodů. V krajině je jedna řeka. Má 5 destiček, takže získáte 5 bodů.

Celkem tedy získáte za tyto kategorie 36+5+8+5=54 bodů.

									Celkem
Úkoly		4	9	4	14	5			36
Vlajky			5		Nejdelší 8	Nejdelší 5	Nejdelší = +2		18

Zde najdete jednotlivá **pravidla pro bodování** a jakým způsobem výsledky zaznamenat:

1								7	Celkem
2	Úkoly								A
3	Vlajky	A	B	C	Nejdeisi	Nejdeisi	Nejdeisi = +2		B
5	Odemčené <input type="checkbox"/> Květy sakury (nasbírané) _____ <input type="checkbox"/> Chrám (uzavřené a všech 6 okrajů navazuje = 6) _____ <input type="checkbox"/> Horké prameny (uzavřené = 3) _____ (3 / úkoly obklopení) _____ <input type="checkbox"/> Mosty (nejdelší řeka = 5/most) _____ <input type="checkbox"/> Brány (nejdelší cesta = 5/brána) _____ <input type="checkbox"/> Poustevník (3 / prázdný okraj) _____ <input type="checkbox"/> Observatoř (uzavřené území s vlajkou (ÚV) = 3 / uzavřené ÚV) _____ <input type="checkbox"/> Kartograf (linie od dalekohledu = 2/úkol) _____ <input type="checkbox"/> Sumo zápasník (1 / navazující okraj) _____ <input type="checkbox"/> Sběrač mechu (1 / navazující okraj) _____ <input type="checkbox"/> Pěstitel rýže (1 / navazující okraj) _____ <input type="checkbox"/> Loď a molo (1 / destička řeky mezi nimi) _____ <input type="checkbox"/> Volský povoz a tržiště (1 / destička cesty mezi nimi) _____ <input type="checkbox"/> Básník (3 / okraj louky) _____							C	
6	Hráči:	Datum:			Výsledek:	7			

1 Pokrok kampaně

Do korunky napište pořadové číslo právě ukončené partie.

2 Úkoly

Od každého druhu úkolu sečtěte všechna čísla na splněných žetonech úkolů. Výsledky zapište do odpovídajících kolonek. Získáte body za splněné třešňové úkoly , splněné rýžové úkoly , splněné vesnické úkoly , splněné cestářské úkoly a splněné říční úkoly . Do kolonky úplně vpravo zapište celkový součet všech splněných úkolů **A**.

Poznámka: Do posledních dvou sloupků budete moci zapisovat skóre až po dosažení odpovídajících úspěchů.

3 Vlajky

Nyní se podívejte, zda jsou vlajky na uzavřených územích. Pokud je vlajka na uzavřeném území, získáte 1 bod za každou destičku, která toto území tvoří. Za vlajky na neuzavřených územích nezískáte nic. Body zapište do odpovídajících kolonek: rýžové vlajky **A**, zelené vlajky **B**, červené vlajky **C**.

4 Nejdelší cesta a řeka

Určete, kolik destiček tvoří vaši nejdelší cestu a kolik nejdelší řeku (dané destičky na sebe musí navazovat a tvořit souvislou nepřerušovanou cestu, respektive řeku). Získáte 1 bod za každou destičku, která tvoří vaši nejdelší cestu a 1 bod za každou destičku tvořící nejdelší řeku.

Body zapište do kolonek pro nejdelší cestu a nejdelší řeku. Do kolonky úplně vpravo zapište celkový součet všech vlajek, nejdelší cesty a nejdelší řeky **B**.

5 Odemčené

Na začátku kampaně tuto část ignorujte. Sem budete zapisovat body až poté, co odemknete odpovídající herní prvky. Aby bylo bodování přehlednější, doporučujeme vám před každou partií dané kampaně odškrtnout na bodovacím listu kolečka u všech prvků, které máte odemčené (jednak budete vědět, na co se při hře soustředit a jednak je nezapomenete obodovat). Součet bodů za celou tuto část zapište sem **C**.

6 Kdo a kdy

Sem zapište jména hráčů, kteří se účastnili partie a datum partie.

7 Výsledek

Sem napište celkový součet bodů z celé hry (součet kolonek **A + B + C**).

Výsledková tabulka

Vaše výsledky	☒	👑
500	16 ☒	
490	16 ☒	
480	16 ☒	
470	16 ☒	
460	16 ☒	
450 Císař	16 ☒	
440 Císařovna	16 ☒	
430 Princezna	15 ☒	
420 Princ	15 ☒	
410 Šógun	15 ☒	
400 Kněz	14 ☒	
390 Prefekt	14 ☒	
380 Samuraj	14 ☒	
370 Gejša	13 ☒	
360 Rónin	13 ☒	
350 Strážce chrámu	13 ☒	
340 Správce provincie	12 ☒	
330 Harfi	12 ☒	
320 Potulný mnich	12 ☒	
310 Architekt	11 ☒	
300 Pěstitel čaje	11 ☒	
290 Pěstitel chaluhy	11 ☒	
280 Lovce perel	10 ☒	
270 Tkadlec hedvábí	10 ☒	
260 Těžař soli	9 ☒	
250 Kovář	9 ☒	
240 Malíř	8 ☒	
230 Rezbář masek	8 ☒	
220 Skladač origami	7 ☒	
210 Slévač zvonů	7 ☒	
200 Splétač tatami	6 ☒	
190 Bednář	6 ☒	
180 Kapitán bárky	5 ☒	
170 Střelmistr	5 ☒	
160 Prodejce tofu	4 ☒	
150 Flétnista	4 ☒	
140 Prodejce ředkvi	3 ☒	
130 Sběrač bambusu	3 ☒	
120 Loutkař	2 ☒	
110 Rikša	2 ☒	
0-100 Vrátný	1 ☒	

Stupnice pokroku

Odemčené úspěchy

Vaše úspěchy	👑
● Barevná vlajka	
● Básník	
● Brány Tori	
● Císařův dekret	
● Daimjó	
● Dárek	
● Expert na kapry koi	
● Hora Fudži	
● Horké prameny	
● Chrámy	
● Jezero	
● Kaligraf	
● Kartograf	
● Křížovatka	
● Květy sakury	
● Labužník	
● Loď a molo	
● Malé mraky	
● Milovník ptáků	
● Mistr čaje	
● Mistrovská zkouška	
● Mosty	
● Nápoje	
● Obchodník	
● Observatoř	
● Onigiri	
● Opice v lázni	
● Pěstitel rýže	
● Poustevník	
● Poutník	
● Přehrada	
● Rýže a třešeň	
● Sběrač mechu	
● Skladistiž	
● Slepá cesta	
● Sumo zápasník	
● Třešeň a vesnice	
● Účtárna	
● Úkoly obklopení	
● Vesnice a rýže	
● Volský povoz a tržiště	

Po obodování hry přejděte k **archu kampaně**.

Nejprve запиšte své skóre do výsledkové tabulky. Najděte v levém sloupcu tabulky řádek, který odpovídá vašemu skóre (*své skóre vždy zaokrouhluje dolů k nižšímu výsledku, např. 128 na 120*). **1** Na tomto řádku запиšte do pravého sloupcu tabulky (*označeného korunou*) **2** číslo partie, ve kterém se vám podařilo tohoto skóre dosáhnout (*ponechte v kolonce dost místa, protože stejného skóre můžete dosáhnout i vícekrát za kampaň*).

V prostředním sloupcu tabulky **3** najdete počet políček, který smíte po dosažení tohoto skóre odškrtnout na stupnici pokroku. Tu najdete uprostřed archu kampaně. Nyní odškrtněte tolik políček, na kolik máte nárok. Po první partii odškrtněte políčka úplně vlevo dole, u nápisu **Start**.

Políčka odškrtněte jedno po druhém, vždy políčka propojená přerušovanou čarou. Když narazíte na zelenou kolonku, musíte v ní odškrtnout čtverec nebo šestistěn. Po určité době se stupnice

pokroku rozděluje. Od této chvíle si smíte vybrat, jak odškrtnutá políčka rozdělíte mezi jednotlivé větve stupnice. Můžete postupovat po jedné či více větvích naráz. Záleží na tom, co a jak rychle chcete odemknout. Nikdy ale nezapomeňte, že políčka odškrtněte postupně jedno po druhém. Nesmíte políčka přeskočit.

Když na stupnici doputujete ke čtverci nebo šestiúhelníku, odemknete nové herní prvky:

První čtverec vám odemkne **Krabičku 1** **4**. Druhý vám odemkne **Krabičku 2** **5**. Všechny ostatní šestiúhelníky a čtverce vám odemknou nové úspěchy. Pokud narazíte na zavřený zámek s číslem, vezměte si **kartu úspěchu** s tímto jménem z odpovídající krabičky. Pak postupujte podle pravidel popsaných na kartě, případně si vezměte další herní materiál, pokud je to uvedeno.

Kromě toho také můžete získat **1 dřevěnou figurku** z krabičky 4 (*v závislosti na symbolu*) na každém ze 4 vyznačených políček **6**.

Příklad: Již jste odehráli 2 partie. V první partii se vám podařilo dosáhnout 156 bodů a v druhé 171 bodů. Skóre zapíšete do výsledkové tabulky. První partii do kolonky na řádku Flétnista [1.], druhou partii do kolonky na řádku Střelmistr [2.].

Po první partii smíte odškrtnout 4 bílá políčka na stupnici pokroku. Díky tomu odemknete krabičku 1.

Po druhé partii smíte odškrtnout 5 bílých políček, takže odemknete krabičku 2. Po odemčení krabičky vám zbývají odškrtnout ještě 3 políčka. Rozhodnete se obě odškrtnout v levé větvi stupnice a přiblížit se odemčení karty úspěchu „Jezero“. Mohli jste se však rozhodnout i jinak. Mohli jste například odškrtnout 2 políčka v levé větvi a 1 políčko v pravé větvi a přiblížit se odemčení karty úspěchu „Křižovatka“.

1. Výsledek: 156

2. Výsledek: 171

200 Splétač tatami	6	☒	
190 Bednář	6	☒	
180 Kapitán bárky	5	☒	
170 Střelmistr	5	☒	2.
160 Prodejce tofu	4	☒	
150 Flétnista	4	☒	1.
140 Prodejce ředkvi	3	☒	
130 Sběrač bambusu	3	☒	
120 Loutkař	2	☒	
110 Rikša	2	☒	
0-100 Vrátný	1	☒	



Karty úspěchů

Ve vrchní části **líce** karty, vedle nadpisu karta úspěchu, najdete symbol zamčeného zámku:



Ve spodní části karty najdete popis toho, co můžete odemknout a jak (karty odemčené skrz arch kampaně lze otočit lícem dolů okamžitě).

Na **rubu** najdete nadpis **úspěch odemčen** a symbol odemčeného zámku:



Na rubu je také přesný popis toho, co se vám podařilo odemknout, jak s materiálem naložit a – pokud je to potřeba – také nová pravidla (ve hře jsou 2 karty, které odemknete ihned. Nadpis na líci bude „úspěch odemčen“ a na kartě budou potřebné informace na rubu i na líci).

Odemčené karty vykládejte stranou od dosud neodemčených karet úspěchů, a to i v budoucích partiích.

Odemčený herní materiál přidávejte do hry podle instrukcí na kartách úspěchu. Obecně platí tato pravidla:



Po odemčení nejprve odškrtněte odpovídající kolonku v pravé tabulce na archu kampaně **7** (úspěchy jsou seřazené abecedně). V následujících partiích hry budete vždy používat všechny dosud odemčený herní materiál.

Když otevřete odemčenou krabičku, nejprve z ní vyjměte kartu s výčtem herního materiálu. V krabičkách najdete karty úspěchů, které v následujících partiích vyložíte poblíž herní oblasti. Pokud se vám během partie podaří splnit podmínku na kartě úspěchu, otočte ji lícem dolů a řiďte se instrukcemi na rubu (úspěch odemčen).

Odemčené destičky krajiny zamíchejte mezi destičky krajiny a odemčené destičky úkolů mezi destičky úkolů. V plastové vložce krabice je v odpovídajících prohlubních dostatek místa pro původní destičky i destičky odemčené. Také odemknete **speciální destičky**. Ty představují zcela nový, třetí druh destiček. Mají stejný rub jako destičky krajiny, ale na líci mají ceduli, podle které je poznáte:



Pokud má speciální destička svoji vlastní bodovací podmínku, bude vypsána na této ceduli. Na ceduli bude symbol, který připomíná způsob bodování této destičky.



Všechny ostatní speciální destičky budou mít na ceduli pouze vykřičník.

Přestože speciální destičky mají stejný rub jako destičky krajiny, ve hře jsou speciální pravidla pro 3 konkrétní situace (každé z nich je **tučně** vyznačené na kartě úspěchu). Kromě toho mají také vlastní prohlubeň ve vložce v krabici.

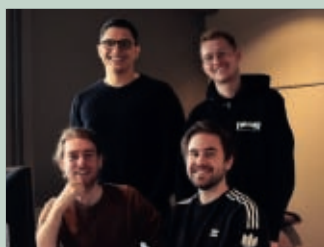
Důležité: Speciální destičky (tzn. destičky s cedulí na líci) **zamíchejte mezi destičky krajiny až poté, co ze hry odeberete 3 náhodné destičky krajiny** a vrátíte je do krabice.

Kampaň smíte kdykoli pozastavit a začít novou, nebo můžete v jedné kampani postupovat s více skupinkami hráčů. Pokud vracíte herní materiál do krabiček, použijte karty s výčtem herního materiálu, aby nedošlo k promíchání materiálu mezi krabičkami. Díky přehledu odemčených úspěchů v pravé části archu kampaně poznáte, který materiál máte v kampani odemčený.

Jak vysokého skóre dosáhnete?

Kolik partií budete potřebovat, než odemknete úplně všechny materiál ve hře?

TVŮRCI



Herní vývojáři původní hry Dorfromantik: (na fotografii zleva nahoře a po směru hodinových ručiček: Sandro Heuberger, Luca Langenberg, Timo Falcke, Zwi Zausch).

Luca, Sandro, Timo a Zwi jsou vývojáři videohry Dorfromantik, která zatím vyšla na PC a Nintendo Switch. Společně založili studio Toukana Interactive, pod jehož značkou se chystají vytvořit ještě celou

řadu kvalitních „indie“ her. Jejich prvotina, Dorfromantik, se setkala s výborným ohlaselem mezinárodního publika. Také vyhrála celou řadu ocenění, včetně ceny za Nejlepší návrh a Nejlepší debut na German Computer Game Prizes 2021, nebo třeba ceny za Nejlepší hru německých autorů na German Developer Prizes 2021. Všichni čtyři členové studia jsou vášniví hráči deskových her a s velkou radostí pomohli s vývojem deskoherní adaptace jejich hry.



Ilustrátor: Paul Riebe je výtvarník z Berlína specializující se především na zábavní průmysl. Mimo jiné pracuje pro oceňované studio KARAKTER Design Studio a Envar Entertainment ve Stockholmu. Do jeho portfolia se řadí i několik známých videoherních sérií, od drobnějších po velké hity. Dorfromantik představuje jeho první setkání s prací pro deskové hry. Největší výzvou bylo převedení okouzlivých

ilustrací z videohry do podoby, která bude zároveň splňovat požadavky deskové hry. Nejvíc si užil drobné situace, které zakomponoval do ilustrací destiček.



Autoři deskové hry: Tito tvůrci deskovek – Lukas Zach ze severu Německa a Michael Palm z jihu – se před dvaceti lety setkali úplnou náhodou (nebo přičiněním osudu.) Lukase zajímalo, jak se vlastně dělají deskové hry, a tak náhodně vytáhl jednu hru z poličky a napsal jejímu autorovi, Michaelovi. Tomu přišel mail do jeho obchodu s komiksy a hrami Seetroll poblíž Bodamského jezera. Nejenomže se

setkali a probrali své poznatky a nápady, ale rovnou vymysleli první společnou hru, Die Kutschfahrt zur Teufelsburg (Adlung Verlag), která v Itálii obdržela ocenění Karetní hra roku.

Od té doby už spolu vytvořili pěknou spoustu her. Každý týden se scházejí na videohovoru, aby mohli pracovat nebo testovat hry na online platformách. Každý z nich má doma – na severu a na jihu Německa – vlastní deskoherní skupinky, se kterými hry testují. Nejenomže díky jejich setkání vznikly hry jako The Dwarves (Pegasus Spiele), Tajná výprava čarodějů (Pegasus Spiele, Mindok), Bang! Kostková hra (Abacusspiele, Albi), Aventuria (Ulisses Spiele) a série Změňte OSUD (Pegasus Spiele, Albi), ale také pevné přátelství mezi dvěma tvůrci, které dělí více než 800 kilometrů. Dorfromantik je stolní verze videohry Dorfromantik, se kterou poprvé vyhráli prestižní cenu Spiel des Jahres.

Licence: Toukana Interactive

Návrh hry: Lukas Zach a Michael Palm | **Ilustrace:** Paul Riebe

Grafická úprava: Toukana Interactive a Jens Wiese | **Produkce:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, s licencí od Toukana Interactive UG. © 2023 Pegasus Spiele GmbH.



Tato samostatná desková hra vznikla na motivy Dorfromantik, cenami ověřené videohry od německého studia Toukana Interactive.

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř

