Divukraj

Zvonkobrani

Pravidla hry

O HŘE

Obyvatelé Divukraje po devadesát devět let tvrdě dřeli, aby vybudovali města ve svém milovaném údolí, a nyní nastal čas oslavovat. Král a královna uspořádali rok trvající oslavy sta let od založení Divukraje. Pojďte všichni oslavovat na festival Zvonkobraní!

Zvonkobraní přináší několik různých modulů a komponent, které můžete využít při hraní hry ***Divukraj***. Herní plán, který můžete použít místo Prastromu, nové významné události, slavnostní ocenění, jedinečné schopnosti pro každý typ pomocníků, pravidla pro pět a šest hráčů a spoustu dalšího!

TVŮRCI HRY

Autor rozšíření: James A. Wilson

Vývoj: Dann May, Brenna Noonan

Ilustrace: Andrew Bosley

Umělecký vedoucí: Dann May

Výroba: Dan Yarrington

Testeři: Clarissa Wilson, Nathan Wilson, Jacob Parker, Jonathan Parker, Lee Kaiser, Maximilian Berbechelov, Iskra Dyulgerova, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen

Český překlad: Vladimír Smolík a Jan Březina

Grafická úprava: Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Martin Hrabálek, Ondřej Hrabálek a Michal Požárek

OBSAH HRY

1 DESKA ZVONKOBRANÍ

1 DESKA JARMARKU

6 DESEK HRÁČŮ

7 DÍLKŮ SLAVNOSTNÍCH OCENĚNÍ

1 DÍLEK UDÁLOSTI KVĚTINOVÝ FESTIVAL

9 KARET VÝZNAMNÝCH UDÁLOSTÍ

4 KARTY LESA

15 KARET SCHOPNOSTÍ POMOCNÍKŮ

1 ŽETON BŘITVY

8 ŽETONŮ MLOKA

4 ŽETONY JARMARKU

12 TVORŮ (6 KARDINÁLŮ, 6 ROPUCH) A 2 ŽÁBÍ VELVYSLANCI*

*PŘI HŘE S ROZŠÍŘENÍM PERLAVA

Moduly

Zvonkobraní přináší několik možností, jak rozšířit vaši hru, ať už pouze se základní hrou ***Divukraj***, nebo s některým z jejích rozšíření. Před přípravou hry se hráči domluví, které moduly chtějí do hry přidat. Níže následuje popis pravidel a přípravy jednotlivých modulů.

Desky hráčů

Tyto desky mohou hráči použít jako místo pro svoji zásobu surovin, pomocníků a bodovacích žetonů. Každý hráč si může vybrat libovolnou desku.

Místa v lese

Tyto čtyři nové karty hráči mohou při přípravě zamíchat do balíčku karet lesa ze základní hry.

Poznámka: *Aby hráč mohl navštívit toto místo, musí zaplatit všechny tři větvičky.*

Významné události

Nové významné události z tohoto rozšíření jsou méně konkrétní než události ze základní hry. Hráči je mohou do hry přidat několika způsoby, podle dohody hráčů:

- Hráči je smíchají během přípravy společně s ostatními kartami.
- Hráči nové karty zamíchají a náhodně z nich vyberou dvě. Zbývající dvě náhodně vyberou z původních karet významných událostí.
- Hráči použijí významné události pouze z tohoto rozšíření.

Událost Květinový festival

Hráči mohou položit dílek této **běžné** události vedle herního plánu základní hry nebo na určené místo na desce Zvonkobraní. Tuto běžnou událost mohou hráči dokončit stejně jako běžné události ze základní hry.

Aby hráč tuto událost dokončil, musí mít ve svém městě alespoň jednu kartu každého z pěti typů a umístit na ni svého pomocníka.

Slavnostní ocenění

Tyto dílky představují slavnostní udílení vavřínových věnců králem a královnou městům, která vynikají v určitých odvětvích.

Hráči během přípravy dílky zamíchají a náhodně vyberou jeden, který položí lícem nahoru vedle herního plánu nebo na určené místo na desce Zvonkobraní.

Na konci hry hráč, v jehož městě bude nejvíce karet uvedeného typu, získá 6 bodů. Druhý hráč v pořadí získá 3 body.

Má-li stejný počet karet více hráčů, oba získají body uvedené na dílku.

Hráč ve svém městě musí mít alespoň jednu kartu uvedeného typu, aby mohl získat body.

Jarmark

Hráči mohou položit desku Jarmarku vedle herního plánu nebo mohou použít oblast na desce Zvonkobraní.

- Na začátku hry hráči položí čtyři žetony jarmarku na horní stranu „získej“.
- Umístí-li hráč svého pomocníka na Jarmark, musí si vybrat, zda chce **„získat“** suroviny a karty, nebo zda je chce **„prodat“**.
- Při získávání si hráč vybere jeden z žetonů v horní části, získá uvedené zdroje a karty a poté přesune žeton do spodní části Jarmarku.

Při prodeji hráč musí odložit počet karet a zaplatit suroviny uvedené na libovolném žetonu ve spodní části, aby získal tři body a dvě libovolné suroviny ze společné zásoby. Odpovídající žeton poté přesune do horní části Jarmarku.

Každý hráč může mít v jeden okamžik na Jarmarku pouze jednoho svého pomocníka.

Deska Zvonkobraní

Hráči mohou místo Prastromu ze základní hry použít desku Zvonkobraní. Své pomocníky položí na horní část desky s ročními obdobími. Karty významných událostí položí na spodní část desky. Balíček karet hráči mohou položit na pařez Prastromu uprostřed desky nebo vedle desky pro lepší přehlednost.

Na desce Zvonkobraní jsou také Jarmark, běžná událost Květinový festival a dílek slavnostních ocenění.

Deska Zvonkobraní připravená na hru s moduly Květinový festival, Slavnostní ocenění a Jarmark.

5-6 hráčů

Při hře v pěti nebo šesti hráčích platí následující pravidla:

- Při přípravě na jaro hráči nezískají pomocníka.
- V pěti hráčích se hraje s pěti významnými událostmi a v šesti hráčích se hraje se šesti významnými událostmi.
- Limit karet v ruce je sedm karet místo osmi.
- Na začátku hry si hráči doberou následující počet karet:

  1. hráč: 5 karet
  2. hráč: 5 karet
  3. hráč: 6 karet
  4. hráč: 6 karet
  5. hráč: 7 karet
  6. hráč: 7 karet

- Poté, co hráč na konci hry pasuje, odloží všechny karty z ruky.
- Pokud dojdou karty v balíčku, hráči zamíchají odkládací balíček a vytvoří tak nový balíček. Pokud dojdou karty v balíčku i v odkládacím balíčku, hráči mohou dobírat karty z *Louky*, jako by byly v balíčku. Pokud dojdou i karty na *Louce*, hráči další karty nemohou dobírat, dokud některý z hráčů karty neodloží na odkládací balíček, ze kterého by mohli hráči vytvořit nový balíček.

Schopnosti pomocníků

Karty schopností hráčům umožní využívat speciální schopnost na základě typu pomocníků, které si na začátku hry hráč zvolí.

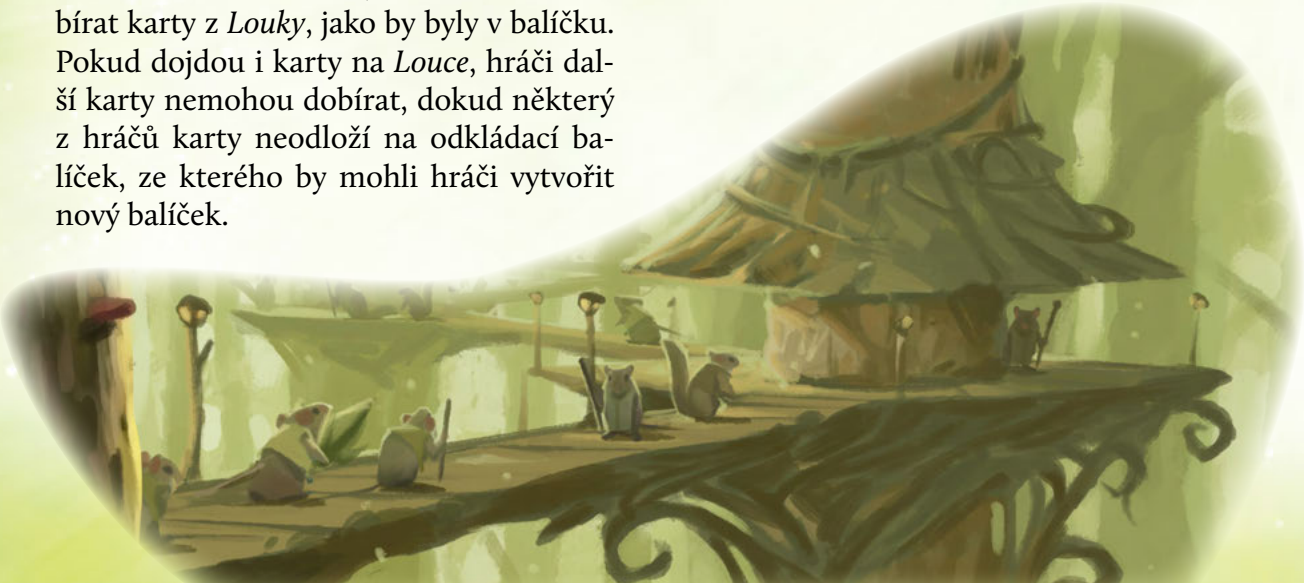
Tyto schopnosti mají pomocníci navíc k běžným pravidlům a nepovažují se za „schopnost na kartách“.

Před přípravou hry každý hráč dostane dvě karty schopností, z nichž si jednu vybere a druhou vrátí do krabice.

Hrají-li hráči s kartami schopností, nezískávají při přípravě na jaro pomocníka.

Pokud hrajete hru pro jednoho hráče s kartami schopností hráčů, doporučujeme zahrnout také pravidla pro jednu nebo více variant uvedených na konci těchto pravidel.

Na následujících stranách je podrobný popis všech schopností pomocníků.



Ještěrky: Hráč začíná hru s balíčkem nepoužitých lesních lokací. Na začátku každého ročního období si dobere tři karty lesa a vybere si z nich jednu. Tu položí před sebe do své herní oblasti, zbývající dvě odloží na spodek balíčku. Na místa na takové kartě může umisťovat pomocníky pouze tento hráč.

Poznámka: *Soupeři* ***nesmí*** *kopírovat tato místa v lese pomocí Rozhledny.*

Ježci: Pokud hráč po umístění pomocníka na základní nebo lesní místo nezíská žádnou bobuli, získá jednu bobuli. Při vyložení stavby může zaplatit dvě bobule místo jedné libovolné suroviny. Může takto zaplatit libovolné množství bobulí.

Příklad: *Hráč může zaplatit šest bobulí, aby snížil cenu stavby o tři suroviny.*

Kardinálové: Hráčův limit karet v ruce je o dvě karty vyšší. Poté, co si dobere kartu, ať už umístěním pomocníka, nebo jiným efektem, může si dobrat jednu kartu navíc.

Krtci: Kdykoli hráč umístí pomocníka na místo, aby získal suroviny, může jednu z nich zaplatit, aby získal oblázek.

Krysy: Na začátku hry hráč položí žeton Břitvy na libovolnou kartu na *Louce*. Kdykoli je taková karta vyložena, ať už hráčem, či soupeřem, získá hráč jednu libovolnou surovinu, kterou nemá. Poté hráč přesune žeton Břitvy na jinou kartu na *Louce*. Hráč odměnu získá pouze v případě že je karta vyložena, ne pokud si ji nějaký hráč dobere nebo ji odloží.

Lišky: Kdykoli hráč umístí pomocníka na místo v lese, může místo takového místa aktivovat libovolné místo obsazené soupeřovým pomocníkem (ne však místo, na němž je pomocník umístěn trvale). Hráč tak může využít místa na kartách míst, jako například *Hostinec* nebo *Královna*. Nemůže však využít místo na *Hřbitově*, protože na místě na *Hřbitově* je pomocník umístěn trvale.

Mloci: Na začátku hry hráč položí jeden žeton mloka na každé místo základních akcí (místa podél řeky na herním plánu). Kdykoli hráč navštíví místo základní akce, získá také žeton mloka z takového místa. Každý žeton může hráč jedenkrát použít jako libovolnou surovinu.

Myši: Poté, co hráč umístí pomocníka na základní místo nebo místo v lese, může získat jednu libovolnou surovinu, kterou nemá.

Ptakopysci: Hráč začíná hru s pěti jednobodovými bodovacími žetony na kartě schopnosti. Jedenkrát ve svém tahu může jeden z těchto žetonů zaplatit, aby získal jednu libovolnou surovinu a dobral si jednu kartu z balíčku nebo z *Louky*. Neutracené žetony se počítají na konci hry jako body.

Ropuchy: Jakmile hráč vyloží zelenou kartu sběru, může odložit jednu kartu, aby aktivoval právě vyloženou kartu sběru dvakrát. Toto může hráč provést pouze jedenkrát za každou vyloženou kartu (nemůže touto schopností aktivovat jednu kartu třikrát). Hráč musí kartu odložit předtím, než vyloženou kartu aktivuje.

Sovy: Hráčův limit karet v ruce je o jednu kartu vyšší. Poté, co hráč umístí pomocníka a provede akci, může odložit jednu kartu z ruky a/nebo si jednu kartu dobrat. Dobranou kartu si může nechat, nebo ji předat soupeři. Pokud ji předá soupeři, dobere si 2 karty.

Veverky: Kdykoli hráč umístí pomocníka, aby získal alespoň jednu větvičku, získá jednu větvičku navíc. Při vyložení stavby může zaplatit dvě větvičky jako náhradu za jednu libovolnou surovinu z ceny stavby. Hráč takto může zaplatit libovolné množství větviček.

Příklad: *Hráč může zaplatit šest větviček, aby snížil cenu stavby o tři libovolné suroviny.*

Vydry: Při vyložení stavby hráč může používat smůlu jako libovolnou surovinu.

Špačci: Hráčův limit karet v ruce je o tři karty vyšší. Když si dobírá karty, může si dobrat z balíčku, z *Louky*, nebo z kombinace obojího. Karty na *Louce* hráč doplní až poté, co si dobere všechny karty. Má-li hráč „odhalit“ kartu, například díky efektu *Listonoše*, musí to být karta z balíčku.

Želvy: Poté, co hráč vyloží kartu a vyhodnotí její efekt, může na kartu schopnosti položit jednu libovolnou surovinu ze své zásoby. Pokud zde již surovina leží, získá ji a jednu surovinu stejného typu navíc ze společné zásoby. Suroviny zbývající na kartě schopnosti se na konci hry při bodování považují za součást hráčovy zásoby.

Příklad: *Hráč vyloží kartu. Na jeho kartě schopnosti už leží jeden oblázek. Po vyložení karty tak hráč tento oblázek získá a navíc získá jeden oblázek ze společné zásoby.*

POZNÁMKY PRO HRU PRO JEDNOHO HRÁČE

Při hře pro jednoho hráče nemůžete použít kartu schopnosti pro krysy.

Jestliže Břitva dokončí událost *Květinový festival*, získá za ni 4 body.

Břitva stále hraje se všemi svými pomocníky, i pokud hrajete s modulem schopnosti pomocníků, a nezískáváte tak na jaře nového pomocníka.

Pro zvýšení obtížnosti při hře jednoho hráče zkuste přidat do hry jednu nebo více následujících úprav:

Třpyt: Každá karta rozkvětu, kterou Břitva vyloží, má hodnotu pět bodů místo tří.

Bída: Břitva získá 2 body za každé prázdné místo ve vašem městě.

Spěch: Břitva během akce *Příprava na další roční období* okamžitě dokončí významnou událost nejvíce vlevo.

Štěstí: Pokud hodíte stejné číslo, které bylo hozeno dříve, dejte Břitvovi 1 bodový žeton.

Mrzutost: Pokud hodíte 8, musíte náhodně odložit 1 kartu z ruky.

DIVUKRAJ
SLAVÍ STOLETÉ VÝROČÍ

ROK

1. Křovín Chvůstek zakládá Divukraj.
2. Křovín si bere za ženu Mílu Stébélkovou, a Divukraj tak má svůj první královský pár.
3. Byl založen poštovní úřad.
4. Do Divukraje přichází Řehoř Nimral a staví farmu U Klidné říčky.
5. Počet obyvatel Divukraje přesahuje 500.
6. Vzniká Rada starších.
7. Řehoři Nimralovi se podaří vypěstovat rekordně velkou dýni.
8. První užití prámu v komerční dopravě.
9. Vychází první vydání Hlasu Divukraje.
10. První hryzbalový zápas.
11. Dokončena stavba hradu Kořen.
12. Podepsána dohoda o obchodních stycích s obyvateli Perlavy.
13. Šimon Švihal objevuje výrobní postup úpravy smůly a zakládá smolnou huť.
14. Spuštěna těžba v dole na oblázky.
15. Divukraj zasažen epidemií kuňkového moru, která byla překonána díky léku doktora H. H. Pírka.
16. Je dokončena stavba Dechotajné brány.
17. Založena Divukrajná hryzbalová liga (DHL). Šípci porazili Zelenáče 5 : 4.
18. Kapitán Plazil Slíva objevuje prastarý skrytý poklad.
19. Je dokončen Mechový palác.
20. Pořádají se Divukrajné hry.
21. Řeka Perlava se vylévá z břehů a způsobuje záplavy.
22. Umírá Řehoř Nimral. Na jeho počest je pojmenován Nimralův zelný trh.
23. Šplhal Ostrovid vydává Atlas Divukraje s ilustracemi malíře Žilky.
24. Otevřena obchodní cesta skrz pohoří Skalověží.
25. Založena Univerzita Divukraje.
26. Bratr Hranostaj Silven na podkladu ústních tradic sepisuje své Bajky.
27. Mnichové z Mlžného lesa dokončují Dubolistý klášter.
28. Dokončena malba na stropě Panenské kaple.
29. Vybudována Mlhovzlínavá fontána.
30. Černomor zabíjí třetinu obyvatel Divukraje.
31. Založena Lékařská komora.
32. Král Křovín umírá po nákaze černomorem. Na trůn usedá jeho žena, královna Míla.
33. Návštěva královny Fiory z Pozlácie. Podepsána dohoda.
34. Založena Dějepisná společnost.
35. Odhalena socha Křovína Chvůstka, jejímž autorem je Milton Dobrák.
36. Královna Míla umírá bez dědice trůnu.
37. Novým panovníkem je zvolen Ctirad Udatný. Krasoň Tušil předpovídá válku.
38. Král Ctirad zakládá vojsko. Začátek Sršních válek.
39. Počátek Velkého bobulového hladomoru.
40. Postavena Dalečínská pevnost. Bitva u Jezevčích tesáků.
41. Král Ctirad vítězí v Sršních válkách.
42. Král Ctirad umírá. Vládu přebírá jeho dcera Amálie Blyštivá.
43. Podepsána dohoda s Medovými lány. Zahájen obchod s medem.
44. Packal Cukříček peče první „pudinkovou žemli“.
45. V jeskyni za hradem Kořen jsou objeveny Stříbřité peřeje.
46. Otevírá hostinec U Starého dubu.
47. Jonáš Zlatolet skládá a poprvé zpívá píseň Divukraj.
48. Začíná se tančit jalovcový dupák.
49. První představení v Kvítkové opeře.

50. Stydlín Flíček vydává Hvězdnou mapu.
51. Umírá manžel královny Amálie.
52. Objevena káva.
53. Dokončena Obří bobří přehrada.
54. Královna Amálie se vdává za Západa Nimrala. Rodí se jim trojčata.
55. Hryzbalový hráč Ňufal „Rychlík“ Brázda odchází do důchodu. Na kontě má 238 násypů a 120 korunek.
56. Farmu U Klidné říčky zaplavuje povodeň a je opuštěna.
57. Rozebrána Obří bobří přehrada.
58. Sir Vilém Škrabal dokončuje Zlatou knihu.
59. Dokončen Žarosvitný most.
60. Jaromila a Bořivoj Borůvkovi rekonstruují farmu U Klidné říčky.
61. Spalující sucho ničí veškerou úrodu.
62. Kloktal Kopr buduje systém akvaduktů.
63. Mrakoš Větroplach uskutečňuje nejdéle trvající zaznamenaný let.
64. V Jantarových jeskyních objeveno zlato.
65. Je vykradena královská pokladnice.
66. Je založen Cech Šedých plášťů.
67. Jaromila a Bořivoj Borůvkovi jsou rodičovskými rekordmany, rodí se jim 21. potomek.
68. Na jaře se otevírá Houbové bludiště. Pohřešuje se Kloktal Kopr.
69. Oliveru Muchlalovi je předán klíč k městu.
70. Čeněk Mrkvička otevírá největší hokynářství v Divukraji.
71. Hokynářství Čeňka Mrkvičky ničí požár. Čeněk otevírá obchod na novém místě.
72. Umírá královna Amálie. Králem se stává její syn Severín Nimral.
73. Břitva se neúspěšně pokouší o státní převrat.
74. Král Severín zřizuje pohraniční stráž.
75. Jsou podepsány dohody s Smaragdií a Dálavou. Založen Malíčkov.
76. Král Severín posílá vojsko na pomoc Pozlácii proti Rudým šupinám.
77. Sedmero udatných obkličuje a poráží Rudé šupiny v Dlouhonohém hvozdu
78. Počet obyvatel Divukraje přesahuje pět tisíc.
79. Založeno Čtyřměstí.
80. Břitva se neúspěšně pokouší o státní převrat.
81. Známý lesník Toulal Měkkošlap dopadá nechvalně proslulou Žaludovou bandu.
82. Hryzbal je vyhlášen „sportem století“. DHL má již 16 týmů.
83. Vynalezeno oblačné surfování.
84. Stávka listonošů.
85. Sam Popadal vynalézá „motovidlo“.
86. Celkový počet měst a vesnic Divukraje překračuje sto.
87. Břitva se neúspěšně pokouší o státní převrat.
88. Divukrajem se prožene tornádo.
89. Divukraj navštěvuje král Horymír ze Skalověží.
90. Teslan Pěnkava vynalézá „parostroj“.
91. Medorád jako první z velkých tvorů získává občanství Divukraje.
92. Pudinková žemle je vyhlášena Pekařským cechem Divukraje „pečivem století“.
93. Oblačné surfování je zařazeno jako padesátý sport do Divukrajných her.
94. Z měnového systému vyřazeny malopence.
95. Umírá Krasoň Tušil. Na smrtelném loži předpovídá hrozící nebezpečí.
96. Na Divukraj dopadá roj meteoritů.
97. Mnichové z Mlžného lesa organizují obnovu království. DHL se k pomoci přidává.
98. Začíná výstavba železniční dráhy skrz Skalověží.
99. Teslan Pěnkava představuje svůj vynález „svitojasu“.
100. Král Severín pořádá Zvonkobraní jako oslavu stého výročí vzniku Divukraje.

STARLING
GAMES

REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!

CS