PETER McPHERSON

MĚSTEČKA NA DLANI

HRA PETERA McPHERSONA PRO 1–6 HRÁČŮ OD 10 LET

VÍTEJTE!

Jste starostou lesního městečka, vybudovaného malými lesními tvory, aby se ukryli před predátory. Místa je málo a zdroje jsou omezené. Berete tak všechno, co můžete, a nikdy neodmítnete žádný stavební materiál. Plánujte s rozvahou, a vaše městečko bude vzkvétat. Jen pozor, aby vám nezůstalo příliš mnoho nevyužitého stavebního materiálu.

Postavte to nejkrásnější městečko a zvítězíte.

PRŮBĚH HRY

Svá městečka hráči staví na čtvercové síti o velikosti 4 × 4 pole. Na jednotlivá pole pokládají materiál a snaží se jej rozložit podle půdorysu na kartách plánů. Každá budova přináší hráčům za určitých podmínek body (🍀). Hra končí v okamžiku, kdy žádný z hráčů nemůže položit materiál do svého městečka. Každé pole bez budovy hráči 1 🍀 ubere.

Zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

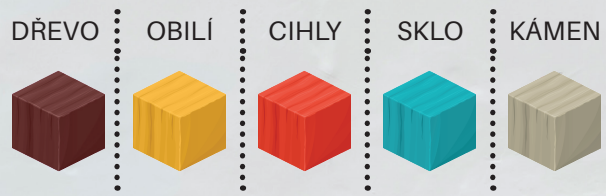
OBSAH HRY

- 1 pravidla
- 6 desek městeček
- 25 karet plánů
- 15 karet památek
- 15 karet stavebního materiálu
- 1 bodovací blok
- 126 dřevěných budov
- 1 dřevěné kladívko hlavního stavitele
- 6 dřevěných památek
- 90 kostek stavebního materiálu

Příprava hry

1. Každý hráč si vezme jednu desku městečka.
2. Karty stavebního materiálu ponechejte v krabici (pokud se nechystáte hrát variantu se starostou nebo hru jednoho hráče).
3. Kartu domku (se symbolem na zadní straně) položte doprostřed stolu.
4. Zbývající karty plánů rozdělte podle rubových stran a jednotlivé balíčky zamíchejte.
5. Z každého balíčku vezměte jednu kartu a položte ji lícem nahoru vedle karty domku.
6. Zbývající karty plánů vraťte do krabice, nebudete je při hře potřebovat. Pro první hru doporučujeme použít karty vyobrazené vpravo nahoře.
7. Vytvořte společnou zásobu stavebního materiálu a budov (ne památek) v dosahu všech hráčů.

Ve hře je 5 typů stavebního materiálu:



8. Začínajícím hráčem bude ten, který v poslední době něco sám vytvořil. Ten dostane kladívko hlavního stavitele.
9. Zamíchejte karty památek a každému hráči rozdejte dvě, lícem dolů. Z nich si každý hráč jednu vybere a druhou vrátí lícem dolů do krabice.
10. Každý hráč si vezme jednu dřevěnou památku ( ) a položí si ji ke své kartě památky. Zbývající památky vraťte do krabice. **První hru můžete hrát bez památek.**

Karty plánů doporučené pro první hru

Památky

Památky jsou zvláštním druhem karet plánů, protože je může postavit pouze majitel dané karty a může ji postavit pouze jednou. Památky mohou hráči stavět kdykoli v průběhu hry místo stavby běžné budovy (viz *Pravidla pro stavbu budov*). Po postavení hráč přečte text na kartě nahlas ostatním hráčům, kartu položí vedle svého městečka a provede požadované akce. Pokud karta poskytuje schopnost, je ihned platná a platí pouze pro majitele karty. Body za památky hráči získají na konci hry. Památky nejsou ve společné zásobě.

Popis karty plánu

A. Název karty
B. Typ karty
C. Obrázek
D. Půdorys budovy s rozložením materiálu
E. Vlastnost budovy a bodování

Průběh kola

1. **Hlavní stavitel vybere jeden typ materiálu** (dřevo, obilí, cihly, sklo nebo kámen).

2. **Všichni hráči MUSÍ vzít vybraný typ materiálu a položit jej na jedno z volných polí ve svém městečku.** Tuto část provedou všichni hráči současně.

Pokládání materiálu

- Materiál nesmí být po položení přemístěn na jiné pole.
- Materiál může být odstraněn pouze postavením budovy.
- Na jednom poli může být položen pouze jeden materiál nebo budova.
- Materiál odstraněný z městeček se vrací do společné zásoby.

3. **Hráč může postavit libovolnou budovu, pokud má ve svém městečku požadovaný materiál správně rozložen.** Tuto část provedou hráči současně, ostatním hráčům pouze oznámí, kterou budovu postavili.

4. **Jakmile všichni hráči položí materiál a případně postaví budovu, začíná nové kolo. Hlavní stavitel předá kladívko hráči po levici a ten se stane novým hlavním stavitelem.**

Nový hlavní stavitel by měl vždy počkat, až budou všichni hráči připraveni na další kolo. Pokud hráč stále přemýšlí, může to naznačit tím, že bude materiál před položením držet ve zvednuté ruce.

Po položení materiálu mají hráči čas na postavení budovy, dokud není vybrán další typ materiálu.

Pravidlo pro nové hráče

Vybudovat městečko je náročný úkol. Pokud by hráči chtěli větší volnost při stavbě městečka, mohou si v průběhu hry položit stranou až dvě kostky materiálu vybrané soupeři. Za tento materiál na konci hry hráči žádné body neztratí ani nezískají. Záleží pouze na hráčích, kdy se rozhodnou tohle pravidlo využít.

Pravidla pro stavbu budov

Půdorys na kartách plánů mohou hráči libovolně otáčet a převracet, ale vždy musí dodržet rozložení materiálu.

Postup při stavbě budovy:

1. Hráč odstraní správný materiál v požadovaném tvaru a rozmístění ze svého městečka a vrátí jej do zásoby.
2. Hráč si ze zásoby vezme odpovídající budovu.
3. Budovu položí na jedno z polí, na nichž ležel materiál.

Každý materiál může být použit ke stavbě pouze jedné budovy. Každá budova vždy spotřebuje všechen materiál.

Hráči nemusí postavit budovu okamžitě v kole, kdy položí materiál na správné místo. Mohou ji postavit v jakémkoli dalším kole.

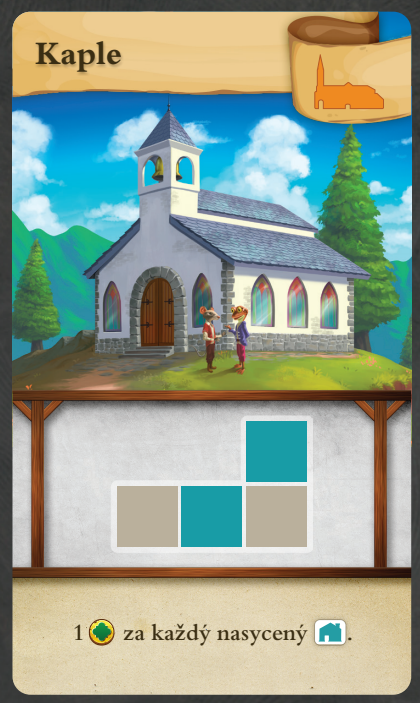
Hráči mohou postavit v jednom kole více budov.

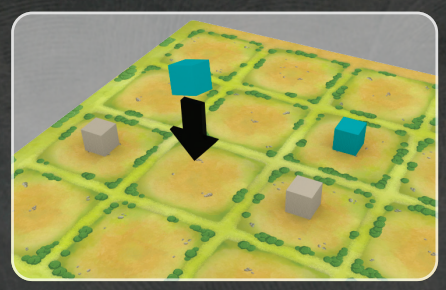
Postavené budovy není možné později přesouvat na jiná pole.

Hráči mohou stavět jakékoliv budovy (kromě památek jiných hráčů). Karty plánů se po celou hru nevyměňují.

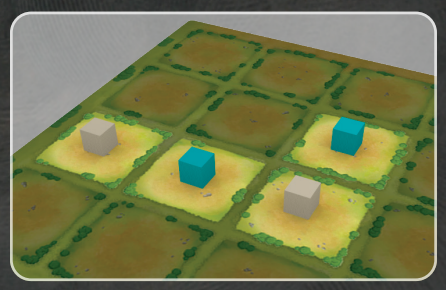
Hráči musí vždy nejprve položit materiál na pole. Teprve poté mohou postavit budovu.

Příklad stavby budovy

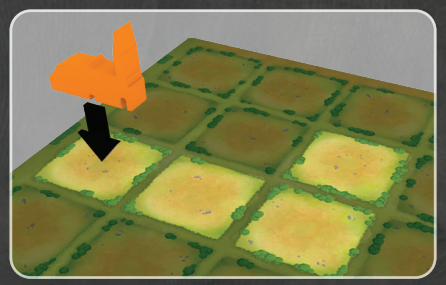




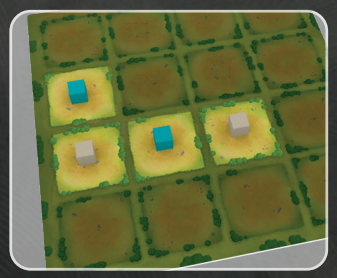
Položí-li Honza sklo na toto pole, bude mít možnost postavit kapli.



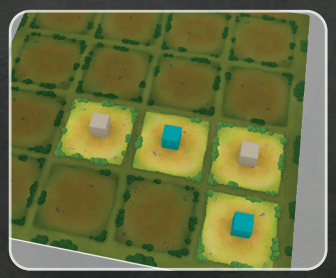
Zde je již vše připraveno pro postavení kaple.



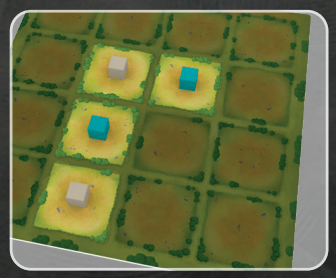
Honza vrátí všechny čtyři kostky materiálu do společné zásoby a vezme si dřevěnou kapli. Rozhodne se ji položit na pole nejvíce vlevo. Na toto pole již nemůže být v průběhu hry položen žádný materiál ani budova.



Tato varianta je možná.



Tato také.



A dokonce i tato.

Tato už ne! Rozložení materiálu neodpovídá rozložení vyobrazeném na kartě plánu.

Domy musí být nasyceny

Nezapomínejte, že Domky ( ) přidávají 3 pouze v případě, že jsou nasyceny . Hráči mohou domky stavět před postavením i po něm, ale všechny nenasycené domky na konci hry budou za 0 .

Dokončení městečka

Městečko je dokončeno v případě, že jsou všechna pole zaplněna materiálem nebo budovami a hráč nechce nebo nemůže postavit další budovu. Hráč s dokončeným městečkem si může začít počítat body, ve hře už dále nepokračuje. (Hráč už se nestane hlavním stavitelem.)

***Poznámka:** Hráč se může stát hlavním stavitelem a vybírat materiál, dokud nezaplní poslední pole ve svém městečku, dokonce i pokud již nemůže postavit žádnou budovu.*

Pokud zůstane ve hře pouze jediný hráč, tak pokračuje ve vybírání materiálu, dokud nedokončí svoje městečko.

Konec hry

Jakmile všichni hráči dokončí svá městečka, hra ihned končí. Hráči odstraní všechen materiál ze svých městeček (kromě materiálu ve Skladišti). Každé prázdné pole bude za −1 . Hráči si sečtou získané za všechny postavené budovy ve svém městečku a odečtou případné srážky. Hráč s nejvyšším počtem zvítězí!

V případě shodného počtu bodů zvítězí hráč, který na dokončení městečka potřeboval méně kol. Pokud je i nadále shoda, vítězí hráč s menším počtem prázdných polí ve svém městečku. Pokud je i poté shoda, vítězí hráč s více domky. Pokud i poté panuje shoda, hráči vyhrávají společně.

Další pravidla

- Zásoba materiálu a budov je neomezená, pokud vám tyto komponenty během hraní dojdou, použijte jakoukoliv vhodnou náhradu.
- Nenasycené domky zůstávají na konci hry v městečku, pouze nedají hráčům žádné . Ostatní budovy (například Studny) přidávají body i za nenasycené domky.
- „Sousední“ znamená nahoře, dole, vlevo a vpravo.
- Hráči mohou mít na konci hry i záporný počet bodů.
- samy o sobě žádné nepřidávají.

Příklad bodování

Při hře bez památek by toto městečko získalo:

2 STUDNY	1 za každý sousední domek (nasycený i nenasycený).	5
4 NASYCENÉ DOMKY	3 za každý nasycený domek. 1 statek nasytí pouze 4 domky, takže pouze čtyři z postavených domků přinesou .	12
KAPLE	1 za každý ze 4 nasycených domků a 0 za nenasycený domek.	4
3 TAVERNY	9 za 3 postavené taverny.	9
PEKAŘSTVÍ	3 , neboť sousedí se statkem.	3
SKLADIŠTĚ	−1 za každý materiál na skladišti.	−3
2 PRÁZDNÁ POLE	−1 za každé.	−2
	CELKEM:	28

Varianta – Starosta

V této variantě neprobíhá výběr materiálu stejně jako v běžné hře. Hráči používají balíček karet materiálu, který určuje, jaký materiál musí hráči položit do svého městečka.

Jeden z hráčů se stane starostou. Starosta bude otáčet karty z balíčku určujícího, jaký materiál mají hráči položit.

HRANÍ HRY

Starosta zamíchá 15 karet materiálu a pět z nich odloží lícem dolů na odkládací balíček.

1. Starosta zahájí hru otočením první karty z balíčku karet materiálu. Otočenou kartu položí doprostřed stolu, aby na ni všichni hráči dobře viděli. Všichni hráči musí položit vyobrazený typ materiálu do svého městečka.

2. Jakmile všichni hráči položí materiál do svých městeček, starosta kartu odloží na odkládací balíček a otočí z balíčku novou kartu a opakuje se postup z bodu 1.

3. Ve třetím kole si každý hráč vybere libovolný materiál a položí jej do svého městečka. Tento krok provádějí všichni hráči současně.

V následujících kolech se celý postup opakuje. V prvních dvou kolech starosta otočí dvě karty, ve třetím kole si každý hráč volí materiál sám. Pokud dojdou karty v balíčku karet materiálu, vezme starosta všechny karty z odkládacího balíčku a zamíchá je, opět odloží pět karet lícem dolů na odkládací balíček a zbývající karty vytvoří dobírací balíček. Konec hry nastane za stejných podmínek jako u běžné hry.

Poznámka: *Pokud v této variantě používáte karty plánů, které se odvolávají na „hráče, kteří vybírají materiál" (Továrna, Skladiště a Památník zakladatele), platí jejich efekt jen v kolech, v nichž starosta otáčí karty materiálu. Trvalý efekt banky platí v každém třetím kole, kdy si hráč sám vybírá materiál (to znamená, že si hráč nemůže ze společné zásoby vybrat materiál, který už má ve svých bankách).*

Pokud hráč postavil Trnitou pevnost, každé třetí kolo si nevybírá žádný materiál, není-li zároveň jediným zbývajícím hráčem.

Varianta – Jeden hráč

V této variantě není hlavní stavitel.

PŘÍPRAVA

V této variantě odstraňte ze hry následující karty:

Hostinec (), Banku (), Trnitou pevnost () a Perleťovou rozhlednu ().

PRAVIDLA

Zamíchejte 15 karet materiálu a odhalte tři vrchní karty lícem nahoru. Jeden ze tří materiálů na odhalených kartách položte do svého města. Stavba budov probíhá podle běžných pravidel. Poté vraťte kartu se zvoleným materiálem dospodu balíčku a nahraďte ji novou kartou z vrchu balíčku.

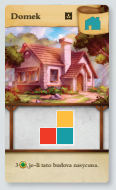
Poznámka: *Pokud v této variantě používáte karty budov nebo památek, které se odvolávají na „hráče, kteří vybírají materiál" (Továrna, Skladiště a Památník zakladatele), platí jejich efekt na výběr materiálu z karet materiálu.*

Hra končí běžným způsobem, pokud dokončíte městečko (tedy pokud je zaplněno materiálem nebo budovami a další budovu nechcete nebo nemůžete postavit).

Aby hráč zjistil, jak byl úspěšný, porovná svůj výsledek s následující tabulkou:

(VB)	Dosažená úroveň
38 a více	mistr stavitel
32–37	městský architekt
25–31	stavbyvedoucí
18–24	zedník
10–17	stavitelův učeň
9 a méně	neúspěšný aspirant

Upřesnění efektů budov



Domek

Nenasycené domky zůstávají na desce, ale nepřináší žádné body. Některé jiné budovy, například studny, přinášejí body i za nenasycené domky. domek můžete postavit, i když ještě nemáte .

Sad

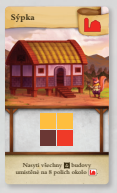
Sad vždy nasytí nejvýše 6 budov, nezávisle na tom, kde je umístěn.

Skleník

Skleník nasytí 1 souvislou skupinu budov, které spolu sousedí (nahoře, dole, vlevo a vpravo). Tato skupina nemusí sousedit se skleníkem.

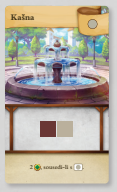
Statek

Statek nasytí 4 budovy kdekoli v městečku.



Sýpka

Nasytí pouze budovy, které jsou postaveny na 8 polích okolo sýpky.



Kašna

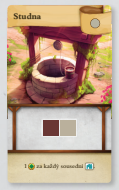
Za kašnu nelze získat více než 2 . Sousední znamená nahoře, dole, vlevo nebo vpravo, ne však diagonálně.

Kůlna

Kůlnu hráči nemusí položit na jedno ze dvou polí, na nichž ležel materiál pro její stavbu. Budovu lze položit na libovolné prázdné pole v městečku.

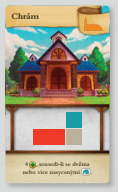
Mlýn

Za mlýn nelze získat více než 2 , a to i v tom případě, že sousedí s více nebo .



Studna

Za každý sousední (nasycený i nenasycený) hráč získá 1 . Sousední znamená nahoře, dole, vlevo nebo vpravo, ne však diagonálně.



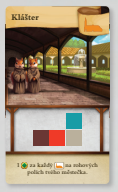
Chrám

Nesousedí-li chrám alespoň s 2 , má hodnotu 0 .

Kaple

Bodování kaplí probíhá jednotlivě.

Příklad: Jsou-li v městečku 3 nasycené a 1 nenasycený , získá hráč za každou kapli 3 . (Za nenasycené kaple hráči žádné nepřináší.)



Klášter

I když klášter není umístěn na rohovém poli, stále za něj hráč získá 1 za každý další klášter postavený na rohových polích městečka. Každý klášter hráči přinese nejvýše 4 .

Opatství

V opatství mají rádi klid. Sousedí-li opatství s , , nebo , hráč získá 0 .

Hodovní síň

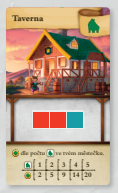
Pokud má hráč shodný počet hodovních síní jako jeho soupeř po pravici, získá za každou pouze 2 . Při hře dvou hráčů získá hráč s vyšším počtem hodovních síní 3 za každou a hráč s nižším počtem získá 2 za každou. Mají-li shodný počet, získají 2 za každou.

Hostinec

Hostince nacházející se ve stejném řádku nebo sloupci jsou za 0 .

Chudobinec

Chudobince přinesou hráči nejvýše 26 . I v případě, že jich postaví více než 6.

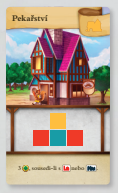


Taverna

Taverny přidávají body za celkový počet. 4 taverny tak budou celkem za 14 (mohou být kdekoliv v městečku). Šestá a každá další taverna celkový počet bodů nijak neovlivní.

Krejčovská dílna

Krejčovské dílny nepostavené na čtyřech středových polích jsou za 1 plus 1 za každou další krejčovskou dílnu na středových polích. Každá krejčovská dílna tak může hráči přinést nejvýše 5 .



Pekařství

Sousední znamená nahoře, dole, vlevo a vpravo, ne diagonálně.

Tržiště

Tržiště vždy přináší body pouze za budovy v jednom řádku nebo sloupci. Každé tržiště je za 1 , takže přinese nejvýše 4 .

Divadlo

Počet bodů za divadlo odpovídá počtu různých typů budov postavených na polích ve stejném řádku a sloupci jako divadlo, nejvýše tedy 6 . Je-li v řádku a sloupci s divadlem více stejných typů budov, počítají se tyto typy pouze jednou. Památky se počítají jako jeden z typů budov (výjimkou je hrad, který se počítá jako 2).

Banka

Hráč nemůže postavit více než 5 bank, protože ve hře je pouze 5 typů materiálu.

Obchodní stanice

Obchodní stanice může být použita při postavení libovolné budovy. Při stavbě takové budovy se obchodní stanice neodstraňuje. Hráč může postavit budovu za pomoci několika obchodních stanic, ale vždy musí použít alespoň jeden materiál.

Skladiště

Na skladišti mohou být položeny až 3 kostky materiálu. Pokud jiný hráč vybere materiál, majitel skladiště jej může položit na skladiště. Pokud tak učiní, může vzít jiný materiál ze skladiště a položit jej na volné pole ve svém městečku. Hráč nesmí vzít materiál ze skladiště, pokud na ně nepoloží nový, to znamená, že počet kostek na skladišti se nikdy nesníží.

Továrna

Hráč může mít více továren se stejným materiálem, ale neplyne z toho žádná výhoda.

Upřesnění efektů památek

Amfiteátr

Souvislá skupina budov se týká budov, které spolu sousedí.

Fouskův palác

Sousední znamená nahoře, dole, vlevo a vpravo, ne diagonálně.

Hrad Veveřín

Pro účely bodování se hrad vždy počítá jako 2 a ne jako .

Katedrála sv. Pěnice

Efekt se týká pouze prázdných polí.

Lesní univerzita

Hráč nemůže po postavení univerzity postavit památku, neboť není ve společné zásobě budov.

Městský archiv

Při bodování není důležité, na kterém místě v městečku budovy stojí.

Památník zakladatele

Materiál položený na polích s není možné použít na stavbu budov.

Perleťová rozhledna

Hráč nemůže po postavení rozhledny postavit památku, neboť není ve společné zásobě budov.

Sídlo cechu architektů

Hráč nemusí schopnost cechu architektů využít. Nemůže ji využít ani později. Měněné budovy mohou být stejného nebo různého typu. Hráč nemůže vyměnit budovu za památku, neboť nejsou ve společné zásobě.

Soví hvězdárna

Hráč získá uvedené body za první, druhé i třetí místo i v případě, že dokončí městečko ve stejném tahu jako jiný hráč.

Svatyně u staletého dubu

Je-li tato památka postavena jako sedmá budova v pořadí (nebo pozdější), je stále za 8 .

Trnitá pevnost

Po postavení pevnosti se její majitel nesmí stát hlavním stavitelem, pokud není jediným hráčem ve hře. Dojde-li na něj řada, posune kladívko hráči po levici.

Tvůrci hry

Autor
Peter McPherson

Hlavní vývojář
Josh Wood

Vedoucí projektu
Nicolas Bongiu

Výroba
David Lepore

Ilustrace
Gong Studios

Grafické zpracování
Matt Paquette

Pravidla
Andre Chautard

© 2019 Alderac Entertainment Group.

Tiny Towns jsou obchodní značkou
Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Drive Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA.

Všechna práva vyhrazena.

Poděkování

Peter McPherson je spisovatel a herní autor z New Yorku. Tato hra je jeho prvotinou.

Autor děkuje Indiana Nash za její odhodlání a vytrvalost při prvních testech hry a také své rodině – tátovi, mámě a Griffovi.

Dále děkuje Alanu Barrettovi za jeho práci na prvním prototypu.

Děkujeme také Johnu Zinserovi, který věřil této hře, a Joshi Woodovi za jeho připomínky, nápady a obecné rady.

Tato hra je věnována památce Billa Dawese.

Autor děkuje všem, kteří hru testovali:
Courtney Maki, Josh Beauregard, Mark J. Minick, Jenna Townsend, Lucas Roby, Jesse Bisceglia, Adam Schuurmans, Nick Wilsey, Faith Hardin, Nick Painter, Jenny Ritz, Ben Ritz, Andrew Couperus, Danielle Schissler, Josh McCabe, Kevin Root, Jeff Warrender, Kevin Gibson, Quentin Hudspeth, Dean Howard, P. D. Magnus, Brian Neugebauer, Sam LaFleche, Kevin Piala, Jed Moody, Martin Glazer, Emily Garrick, Jon „Ouch!" Luke a všem ostatním, kteří hru před vydáním otestovali.

Překlad hry

Překlad
Vladimír Smolík

Grafická úprava
Vladimír Smolík & Black Light Studio

Jazyková úprava
Eliška Pospíšilová

Redakce překladu
Martin Hrabálek, Michal Požárek,
Jan Březina a Kamil Smola

www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz

Královsky se bavte!