# Divukraj
# Perlava

•• Pravidla hry ••

*O řece jsme nejprve nevěděli. Když jsme se poprvé utábořili u kořenů Prastromu, drželi jsme se u něj, neboť jsme o této podivné zemi nic netušili. Jak týdny plynuly, podnikali jsme další a další výpravy skrze houštiny obklopující údolí. Zabydleli jsme se a já začal s mapováním oblasti, která se rozprostírala dále směrem na východ.*

*Hustý stromový porost na západní straně nám bránil v průzkumu, a tak byla ta oblast stále zahalena tajemstvím. I když jsem se vyšplhal tak vysoko, kam až mi to moje packy dovolily, nebyl jsem schopen skrze stromy prohlédnout. Dali jsme si proto za úkol proklestit cestu a prozkoumat ještě více z údolí, jež se stalo naším domovem.*

*Po třech dnech přišel hustý déšť a kapky bičovaly naše kožíšky a zemi proměnily v nánosy bahna. V takových podmínkách jsme postupovali velmi pomalu. Devátého dne déšť konečně ustal a nám se podařilo projít skrze hradbu stromů a najednou jsme shlíželi na širokou rozvodněnou řeku. Pištěli jsme radostí a vrhli jsme se ke břehu, abychom se napili této křišťálově čisté vody.*

*A pak jsem to spatřil: nedaleko ode mě se cosi mihlo pod vodou. Nehnutě jsem pozoroval, jak se růžová packa vynořuje zpod vody a sahá na kámen. Následována byla tou nejpodivnější hlavou, kterou jsem kdy spatřil. Měla na sobě ochmýřené výrůstky a byla celá růžová. Chvíli jsme po sobě nervózně pokukovali, než to stvoření zmizelo zpět pod hladinou. Ještě předtím však stihlo cosi vytáhnout ze svého ranečku a hodit to naším směrem, kde to s hlasitým žbluňknutím kleslo ke dnu. Když jsem přišel k tomu místu, spatřil jsem skrz křišťálově čistou vodu ležet u mých tlapek nádhernou, blyštivou perlu.*

*Úryvek z pozlacené knihy*
*Um Pcháč, královský kartograf*

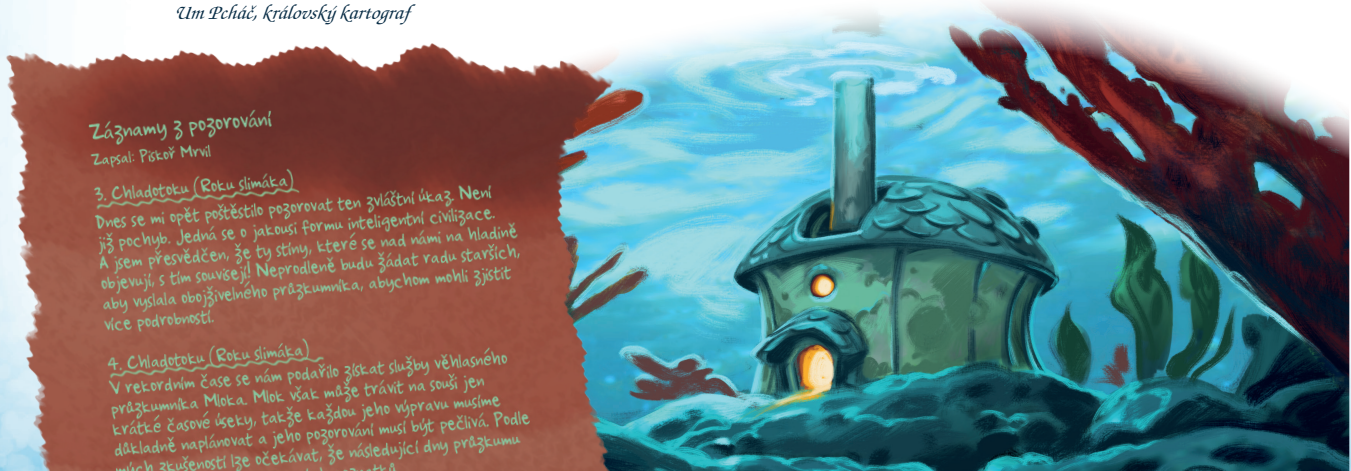
# O HŘE

Hluboko pod blyštivou hladinou řeky Perlavy přebývá záhadná civilizace vodních obyvatel. Vaši velvyslanci budou diplomatickou cestou získávat informace a zdroje od říčních obyvatel. Odměnou vám bude nový typ zdroje – perly. Díky nim budete moci postavit překrásné divy a získávat vzácné předměty, které z vašeho města učiní chloubu celého Divukraje.

Hru budete začínat s žabím velvyslancem, kterého můžete umístit na jedno ze čtyř míst na řece. Abyste tak mohli učinit, musíte splňovat podmínky uvedené na zvoleném místě. Hráč, který každé z míst navštíví jako první, získá perlu a navíc možnost získat další perlu, pokud bude schopen splnit podmínky na nově otočené kartě.

Dále hru budete začínat se dvěma kartami vzácných předmětů. Vyložení každé takové karty vás bude stát 1 perlu a karta sama vám přidá jednorázovou speciální akci a při splnění požadavků také body na konci hry.

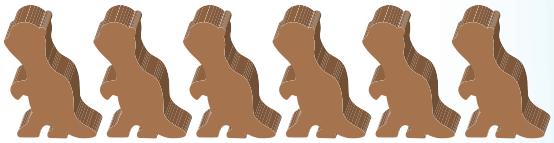
***Poznámka:*** *Rozšíření Perlava přidává několik karet i do balíčku ze základní hry Divukraj, čímž ji činí ještě komplexnější. Pokud hrajete s tímto rozšířením, tak doporučujeme, abyste nepoužívali karty ani jiný materiál z ostatních rozšíření.*



# OBSAH HRY

1 herní plán s řekou
a 2 karty divů

6 žabích velvyslanců
(1 v barvě každého hráče)



6 vydřích pomocníků

32 karet
20 tvorů a staveb
12 říčních karet

25 perel

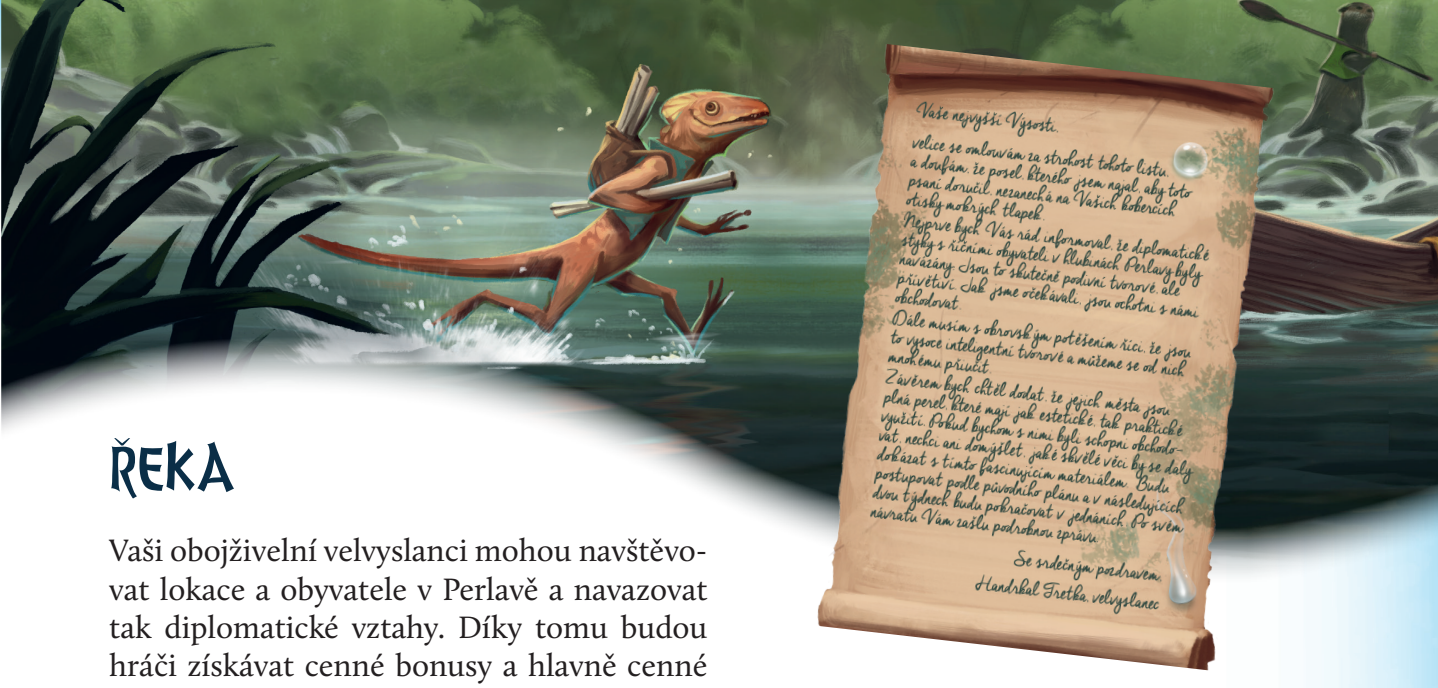
4 divy

8 karet vzácných
předmětů

# PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle pravidel pro přípravu základní hry. Poté postupujte podle následujících bodů:

1. Vedle **herního plánu** položte **herní plán s řekou** a na něj položte na uvedené místo **zásobu perel**. ***Pozor:*** *Perly nejsou považovány za suroviny!*
2. **Kartami divů** překryjte **místa pro běžné události** (nebudou při hře s tímto rozšířením použity). **Divy** položte na vyznačená místa na herním plánu.
3. **Karty říčních obyvatel** zamíchejte a vyberte z nich dvě lícem dolů. Stejně tak zamíchejte **karty říčních lokací** a dvě z nich vyberte, lícem dolů. Poté tyto čtyři vybrané karty zamíchejte dohromady a položte po jedné, lícem dolů, na každé **místo na řece**. Na každou z těchto karet položte po jedné perle. Zbývající říční karty vraťte zpět do krabice, aniž by je někdo viděl.
1. **Nové karty staveb a tvorů** se symbolem ❧ zamíchejte do balíčku karet ještě před vyložením karet na Louku.
2. **Karty vzácných předmětů** zamíchejte a každému hráči rozdejte dvě, lícem dolů. Zbývající karty vraťte do krabice, aniž by je někdo viděl. Na své karty vzácných předmětů se hráči mohou kdykoliv podívat a nepočítají se do limitu 8 karet v ruce.
3. **Každému hráči** dejte jednoho **žabího velvyslance** v barvě jeho pomocníků.




# ŘEKA

Vaši obojživelní velvyslanci mohou navštěvovat lokace a obyvatele v Perlavě a navazovat tak diplomatické vztahy. Díky tomu budou hráči získávat cenné bonusy a hlavně cenné perly, za které mohou získávat vzácné předměty a stavět věhlasné divy.

Aby hráč mohl navštívit místo na řece, musí jeho město splňovat uvedenou podmínku.

## ŘÍČNÍ KARTY

Při první návštěvě říčního místa hráč získá perlu umístěnou na navštívené kartě a poté kartu otočí lícem nahoru. Pokud hráč bude schopen splnit podmínku na kartě, může získat uvedenou odměnu/odměny.

Hráč může navštívit kteroukoli kartu na řece, pokud splňuje podmínku pro návštěvu uvedenou na herním plánu a pokud na stejném místě zrovna není velvyslanec jiného hráče.

***Příklad:*** *Aby hráč mohl navštívit vyobrazené místo na řece, musí mít ve svém městě vyloženy alespoň tři karty sběru. Toto místo je pouze pro jednoho hráče.*

Karty říčních obyvatel požadují, aby hráč odložil uvedený typ karty, aby získal perlu a jeden bod.

Karty říčních lokací požadují, aby hráč zaplatil požadované suroviny a jeden bod, aby získal jednu perlu a dobral si uvedený počet karet.

## MĚLČINA

Hráč může místo říčních míst navštívit také mělčinu, kde musí odložit dvě karty a 2 libovolné suroviny, aby získal 1 perlu. Mělčina je společné místo.

Na všech místech s tímto symbolem mohou být umístěni pouze velvyslanci, ne pomocníci. Velvyslanci fungují stejně jako pomocníci. Během přípravy na další roční období si k sobě zpět vezmete i velvyslance. Velvyslanci nemohou být umístěni na místa určená pro pomocníky.

# VZÁCNÉ PŘEDMĚTY

Hráč může ve svém tahu jako svoji akci vyložit jednu svoji kartu vzácného předmětu. Za vyložení karty musí hráč zaplatit 1 perlu. Karty vzácných předmětů nezabírají místa ve městě.

Schopnost popsaná v horní části spodní poloviny karty je ihned platná. Ve spodní části je popsáno, kolik bodů hráči přinese na konci hry, pokud bude jeho město splňovat uvedenou podmínku.

Karty vzácných předmětů se nepočítají do limitu 8 karet v ruce Po vyložení karty vzácného předmětu si hráči nedobírají další kartu. Hráči mohou vyložit obě karty vzácných předmětů, ale pouze jednu za tah.

# DIVY

Hráč ve svém tahu může umístit jednoho pomocníka na místo divu, aby jej postavil. K tomu musí zaplatit uvedené suroviny a perly a také odložit uvedený počet karet z ruky. Při stavbě divu není možné použít žádnou schopnost uvedenou na kartách.

Po zaplacení si hráč zvolený div položí vedle svého města. Pomocník použitý ke stavbě divu zůstane na herním plánu a vrátí se hráči až při přípravě na další roční období.

Hráči, který div postavil, přinese na konci hry uvedený počet bodů. Jeden hráč může postavit více divů. Každý z divů může postavit pouze jeden hráč.

# PERLY

Každá perla, která hráči zůstane na konci hry, mu přinese 2 body.

# Pravidla pro hru jednoho hráče

Břitva se vrátil!

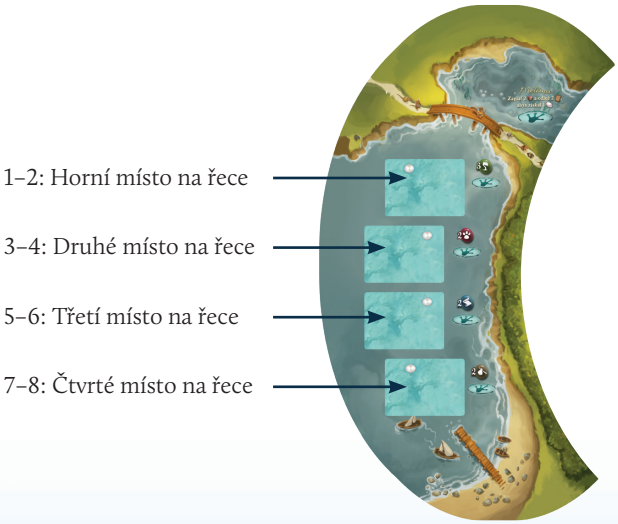
Už jednou se vám podařilo tohoto starého darmožrouta vyhnat a Divukraj si užíval léta míru a klidu. Zvěsti o nově objeveném bohatství v Perlavě jej však znovu přilákaly a opět se snaží převzít vládu na Divukrajem. Musíte ho zastavit!

Při hraní *Perlavy* v jednom hráči použijte pravidla pro jednoho hráče ze základní hry. Hra opět probíhá ve třech letech s následujícími dodatečnými pravidly.

## Příprava

Během umisťování Břitvových pomocníků dejte jeho velvyslance na místo na řece. Hoďte kostkou a podle hozeného čísla dejte velvyslance na odpovídající místo na řece:

Břitva ihned získá perlu z tohoto místa. Kartu na tomto místě otočte lícem nahoru a Břitvovi dejte další perlu. Toto místo je nyní obsazené.




## Průběh hry

Hra probíhá podle pravidel základní hry, pouze s těmito pravidly navíc:

- Kdykoli vyložíte kartu vzácného předmětu, dejte Břitvovi 5 bodů.
- Během Břitvovy přípravy na další roční období přesuňte jeho velvyslance na řece o jedno místo níže (pokud je na posledním místě, posuňte jej na první místo). Pokud je na nově obsazeném místě neodhalená karta, získá Břitva perlu z této karty a poté ji odhalí a získá druhou perlu. Pokud je karta již odhalená, získá Břitva pouze 1 perlu.
- Poté co na konci hry pasujete, postaví Břitva divy. Za postavení divu platí Břitva pouze perlami. Nejprve vždy postaví div, který přináší nejvíce bodů. Může takto postavit i více divů.

  ***Příklad:*** *Břitva má na konci hry 6 perel. Hráč postavil pouze Hvězdopádný maják za 25 bodů. Břitva zaplatí 5 perel, aby postavil Žarosvitný most za 20 bodů a Mlhovzlínavou fontánu za 15 bodů. Břitva získá body za jím postavené divy.*
- Pokud Břitvovi zůstanou nějaké perly, získá 2 body za každou.

# REJSTŘÍK

## TVOROVÉ

**Loďař:** Na konci hry přidá jeden bod za každou kartu se symbolem *Perlavy* (❀) v hráčově městě, včetně tohoto *Loďaře*.

**Lodivod:** Pokud má hráč při vyložení a při sběru alespoň 2 perly, získá 2 body.

**Pirát:** Ihned po vyložení hráč odloží až čtyři karty z ruky, poté dobere a odhalí stejný počet karet. Pokud je součet základních bodových hodnot všech karet 7 nebo více, získá tento hráč jednu perlu. Dobrané karty si vždy vezme do ruky. *Pirát* nezabírá místo ve městě.

**Posel:** Musí být vyložen na místo se stavbou. Ihned po vyložení hráč získá 1 bod a dobere si jednu kartu. Při návštěvě říčního místa se tento *Posel* považuje za stejný typ karty jako stavba, u níž je vyložen. Pro všechny ostatní herní účely je to hnědá karta poutě. Pokud hráč stavbu z jakéhokoli důvodu odstraní, musí *Posla* ihned přemístit k jiné stavbě ve svém městě. Pokud hráč jinou stavbu nemá, nechá *Posla* ve svém městě a přiloží ho k následující vyložené stavbě.

## STAVBY

**Most:** Zvyšuje počet karet, které může mít hráč v ruce, o jednu za každou perlu, kterou hráč má. A navíc si hráč dobere dvě karty pokaždé, když získá perlu.

**Přístav:** Pokud má hráč při vyložení a při sběru alespoň 2 perly, získá 2 libovolné suroviny.

**Pirátská loď:** Vyložení *Pirátské lodě* nestojí žádné suroviny. Ve svém tahu na ni hráč může umístit pomocníka a poté tuto kartu společně s pomocníkem přesunout do města libovolného soupeře. Poté získá jednu libovolnou surovinu ze zásoby a 1 bod za každou perlu, kterou má soupeř, do jehož města byla loď přemístěna. Nejvýše však tři. *Pirátská loď* zůstane v soupeřově městě, a pokud si hráč svého pomocníka vezme zpět, může tuto loď využít soupeř.

**Přívoz:** Pokud hráč na tuto kartu položí velvyslance, může zkopírovat efekt odhalené říční karty, i pokud je právě obsazená i pokud nesplňuje podmínky pro její návštěvu. Pokud váš *Přívoz* navštíví soupeř, získáte jeden bod.

## VZÁCNÉ PŘEDMĚTY

**Čelenka:** Hráč získá 1 libovolnou surovinu za každou fialovou kartu rozkvětu ve svém městě. **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každou fialovou kartu rozkvětu ve svém městě.

**Klíč k městu:** Hráč získá 2 libovolné suroviny a dobere si 1 kartu za každou stavbu ve svém městě. **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každé dvě karty staveb ve svém městě.

**Kompas:** Hráč může znovu aktivovat dvě různé hnědé karty poutě ve svém městě. Pokud aktivuje *Trosky*, postupuje, jako by je právě vyložil. Pokud aktivuje *Šaška*, může jej přesunout do města soupeře. Pokud aktivuje *Posla*, může ho přesunout. **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každou hnědou kartu poutě ve svém městě.

**Maska:** Hráč může zdarma vyložit jednu kartu v bodové hodnotě až 3 z ruky nebo z *Louky*. **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každé tři body na bodových žetonech. Počítají se také žetony na kartách *Hodinová věž* nebo *Kaple*.

**Přesýpací hodiny:** Hráč může využít akci libovolného místa v lese, i když je místo obsazeno jiným hráčem. Hráč navíc získá libovolnou surovinu. **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každou červenou kartu míst ve svém městě.

**Sluneční hodiny:** Hráč může aktivovat až 3 zelené karty sběru ve svém městě. **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každé 2 zelené karty sběru ve svém městě.

**Zlacená kniha:** Hráč získá suroviny odpovídající požadavkům na vyložení libovolné modré karty služeb ve svém městě. ***Příklad:*** *Má-li hráč ve svém městě Hodinovou věž, získá 3 větvičky a 1 oblázek.* **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každou modrou kartu služeb ve svém městě.

**Zvon:** Hráč získá 3 bobule a dobere si jednu kartu za každého tvora ve svém městě (včetně tvorů, kteří nezabírají místo, např. *Piráta*). **Na konci hry:** Hráč získá 1 bod za každé 2 tvory ve svém městě.

# TVŮRCI HRY

**Autor rozšíření:** James A. Wilson
**Vývoj rozšíření:** Dann May, Brenna Noonan
**Ilustrace:** Andrew Bosley
**Grafická úprava:** Dann May
**Další grafické práce:** Cody Jones, Barry Pike III
**Kickstarter a marketing:** Brenna Noonan
**Vedoucí výroby:** Dan Yarrington

# PŘEKLAD HRY

**Překlad:** Vladimír Smolík & Jan Březina
**Grafická úprava:** Vladimír Smolík & Black Light Studio
**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová
**Redakce překladu:** Martin Hrabálek, Michal Požárek a Kamil Smola
**Vydavatel:** REXhry.cz