VYČERPÁVAJÍCÍ PŘÍRUČKA PRO

STAVBU A PROVOZ

STOLNÍHO ZÁBAVNÍHO PARKU

LUNIPARK

Napsal Joel Finch

Ilustroval Mr Cuddington

Vydalo nakladatelství Good Games

v3.1.0

LUMPARK

EXTRA REVIDOVANÉ

Věk 14+

2–5 hráčů

25 minut na hráče

Obsah

Tvůrci . . . 2
Obsah krabice . . . 3
Cíl hry . . . 3
Vaše první hra? . . . 3
Příprava hry . . . 4
Karty . . . 6
Jak vyhrát . . . 11
Jak hrát . . . 11
Rozmístění parku . . . 13
Vyhodnocení na konci hry . . . 15
Vyhodnocovací webová aplikace . . . 15
Balení hry . . . 15
Upravené karty . . . 15
Nejčastěji kladené dotazy . . . 15
Zlatá pravidla . . . 16
Vaše poznámky . . . 16
Návod k výkladu pravidel . . . 16
Slovníček pojmů . . . 17

TVŮRCI

Tvorba a vývoj hry:
Joel Finch

Další vývoj:
Kim Brebach, Jaime Lawrence

Ilustrace:
Mr Cuddington
(David Forest a Lina Cossette)

Další ilustrace karet:
Philippe Poirier

Grafika:
Joel Finch, Mr Cuddington
(David Forest a Lina Cossette)

Vzhled zadních stran karet:
Nicole Castles

Miniatura horské dráhy:
Zibobiz, Kieran Birchley

Desky, pravidla a pomůcky pro hráče:
Kate Finch, Joel Finch

Česká verze:
Překlad: Lukáš Wiesner
Grafická úprava: Růžový Medvídek
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Jan Březina, Martin Hrabálek, Ondřej Hrabálek a Vladimír Smolík

Testování:
Aaron Lim, Aidan McLeary, Aisling Taylor, Alex Finch, Alex Ward, Alannah Kearney, Allen Chang, Andras, Anthony Klemm, Ben Collett, Ben Nelson, Benj Davis, Bianca Wilson, Brendan Evans, Brent, Brett Chaiyawat, Brett Cuneo, Brooke Long, Caelum McLeary, Cathy Barbagallo, Cindy Wong, Craig Somerton, Damian Chappell, David Adams, David Ellis, David Oram, David Saltwell, Gayle Richardson, Giulio Zambon, Glenn Wykes, Hendrik Lianto, Ian Ward, Igor Ferreira Komar, Jack Clarke, Jacqueline Crancher, Jaime Lawrence, Jason Wesley Kotzur-Yang, Jen Greenham, Jeremy Rosenstrauss, Karen Perkins, Kate Finch, Kate Robinson, Kenny Sabir, Kevin Brake, Kevin O'Brien, Kim Brebach, Kimberley Duncan, Lawrence Wang, Leigh Oram, Liz Saltwell, Luke Lancaster, Malcolm Dickie, Mark Fareso, Mark Martindale, Matt Taylor, Melinda Hungerford, Michael Joss, Michael Sharp, Nathan, Neil Thomson, Paul Alchin, Paul Bradley, Paul Campbell, Paul Finch, Paul Long, Pete Wrigley, Peter Maylott, Peter Tkatsch, Phoebe Wild, Rachel McLeary, Rafal Aleksiuk, Rebecca Hopkins, Richard Vickery, Rob Gollagher, Rob Shankly, Sam McNamara, Sean Fenemore, Shannon Taylor, Stephen Farquhar, Susan Hickman, Susannah York, Sye Robertson, Tara, Tim Long, Tim Roediger, Titch Ashen, Toby Saltwell, William Oey a všichni ostatní, kteří byli ochotni riskovat svůj čas hraním neznámé hry.

Všem z CanConu, BorderConu, Gen Conu, BoardGameGeeku a Kickstarteru – jste úžasní lidé! Děkuji vám všem!

Múza

Naprosto speciální dík patří mé moudré, úžasné a krásné ženě Kate za to, že zvládá mé specifické ~~šílenství.~~ hovadiny $#!+

Umělci

Podívejte se na další tvorbu pana Cuddingtona:

www.mrcuddington.com

Podívejte se na další tvorbu Phillipa Poiriera:

www.philippepoirier.ca

Podívejte se na další tvorbu Nicole Castlesové:

nicolecastles.
hypnopixel.com

Zvláštní poděkování

Děkuji Paulovi, Brooke a Kate za testování i v době, kdy to ještě nebyla zábava.

Děkuji Davidovi a Lině za nekonečnou trpělivost a znamenité výsledky.

Děkuji Cindy z GO Lounge v Brisbane za poskytnutí povzbuzujícího a zábavného prostředí pro veřejné testování hry.

Děkuji Susan Hickman a Alexovi Adsettovi za rady ohledně smluv.

Znalci microbadgů na Board Game Geek: Craig Somerton, „Arctica" Gary a Raymond Haaken. Děkuji!

Proč tohle není strana 1?! Ti dnešní editoři...

CO JE V KRABICI

1× oboustranná herní deska
2× přehledová karta pro hráče
1× karta uzavírky plánování
5× karta naprosté změny
1× starší verze ukazatele kroku kola „Zde stojíte“
1× vylepšený ukazatel kroku kola – figurka horské dráhy
14× žeton hypnózy (pro upírské téma)
6× žeton náhodných témat + náhradní
1× ukazatel prvního hráče + plastový podstavec
2× šestistěnná kostka (pro téma gangsterky)
36× žeton „1 mince“
28× žeton „5 mincí“
16× žeton „25 mincí“
6× žeton „125 mincí“
1× bloček na vyhodnocování a tužka
1× pravidla

Použij tuhle, je hezčí

6 tematických balíčků o 57 kartách – Gangsterka, Džungle, Nindžové, Piráti, Roboti a Upíři. Každý balíček obsahuje:

1× kartu přehledu tématu
1× kartu Vstupní brány
1× kartu Úvěru
1× kartu shrnutí kola a bodování
2× kartu zlatého hřebu
3× „Lunapark“ kartu města
3× „Lumpark“ kartu města
5× kartu plánu
13× kartu události
27× kartu parku

6 tematických balíčků karet

Karta uzavírky plánování

Karty naprosté změny

Žeton hypnózy

Starší verze ukazatele kroku kola

Žeton náhodných témat

Ukazatel prvního hráče

Vylepšený ukazatel kroku kola

Žetony mincí

CÍL HRY

Postavte nejlepší zábavní park ve městě – za každou cenu!

Vaším cílem je postavit park, který na konci hry získá nejvíce bodů, a to následujícími třemi způsoby:

- Postavte impozantně velké budovy se spoustou vylepšení.
- Držte se plánů, a splňte tak skryté cíle.
- Kupte si vítězství za staré dobré peníze.

Během osmi kol stavby parku navíc můžete hrát události, které pomůžou vám nebo zbrzdí vaše soupeře.

Najměte zaměstnance na výpomoc nebo postavte superatrakce s jedinečnými schopnostmi. Uplácení úředníků a vydírání politiků je čistě na vás. Stejně jako výhra.

VAŠE PRVNÍ HRA?

V Lumparku je toho hodně na vstřebání, a i když jste zkušení hráči, kteří rychle porozumí strategii hry, čeká vás množství zvláštních pravidel a karet, které je třeba během první hry přečíst.

Z tohoto důvodu jsme do hry přidali kartu naprosté změny ***První rande***, kterou použijte, když bude **kterýkoli z hráčů** hrát hru poprvé. Zkrátí hru z 8 na 6 kol a odstraní některé karty, které plně zazáří až v delší hře.

To zajistí všem hráčům hladký průběh první hry, ať už jsou nováčky všichni, nebo jen někteří.

Prosím, v tomhle nám věřte.

PŘÍPRAVA HRY

Pokud *kterýkoli z hráčů* hraje hru poprvé, prosím, použijte kartu naprosté změny *První rande* a následující témata:

2 HRÁČI: Roboti, Piráti
3 HRÁČI: Roboti, Piráti, Upíři
4 HRÁČI: Roboti, Piráti, Upíři, Džungle

Lumpark funguje skvěle i v pěti hrách, ale nehrajte v tomto počtu, pokud máte mezi sebou nováčky. Všichni hráči by nejdříve měli být seznámeni s pravidly a kartami.

Před začátkem: Pokud chcete využít některé z karet naprosté změny, vyberte si jednu či více už teď, abyste mohli dodržovat instrukce pro přípravu hry. Doporučujeme použít pouze kartu ***První rande***, pokud jde o vaši první hru. A

1. krok: Rozhodněte, kterou stranu herní desky použijete. Obě jsou herně stejné, ale jedna strana je barevnější a uzpůsobená pro hráče sedící naproti sobě, zatímco druhá má vyšší kontrast a je vhodná pro hráče sedící vedle sebe.

2. krok: Vyberte si, s jakými tematickými balíčky budete hrát. Každý hráč může zvolit jeden balíček, nebo zamíchejte a vylosujte žetony náhodných témat – jeden za každého hráče. Žádný z balíčků není jádrem hry a hráči si balíček nenechávají. **Všechny balíčky jsou sdílené.** Abyste přípravu zrychlili, každému hráči dejte jeden balíček na roztřídění.

3. krok: Z každého balíčku vyndejte kartu přehledu tématu. Všechna pravidla na těchto kartách jsou platná po celou dobu hry, proto je dejte někam, kde na ně všichni dobře uvidí. B

4. krok: Každý hráč dostane:

- 20 mincí. C
- Žlutou kartu Vstupní brána, položenou lícem vzhůru. D
- Šedou kartu Úvěr, položenou lícem dolů nad kartou Vstupní brány. E
- Oboustrannou kartu Shrnutí kola a bodování. F

Nepoužívejte ji jako podtácek

5. krok: Položte polovinu zbývajících mincí na každou stranu desky, aby na ně všichni dosáhli.

6.krok: Rozdělte zbývající karty podle vzhledu rubové strany. Všechny červené karty parku vytvoří jeden balíček, zelené karty událostí další a tak dále.

7. krok: Zamíchejte každý balíček zvlášť.

8. krok: Umístěte červené karty parku lícem dolů na odpovídající místo na desce, a vytvořte tak balíček parku G. To stejné udělejte se zelenými kartami událostí, a vytvořte tak balíček událostí H, stejně tak z modrých karet plánů vytvořte balíček plánů I. Fialové karty zlatého hřebu zatím odložte stranou.

9. krok: Odpočítejte 4 bílo-červené „Lumpark" karty města lícem dolů do dočasného balíčku. Zbylé „Lumpark" karty města dejte do krabice, aniž byste je odhalili.

10. krok: Navrch dočasného „Lumpark" balíčku umístěte kartu „Uzavírka plánování" stranou „Veřejné oznámení" vzhůru.

11. krok: Odpočítejte 4 bílo-modré „Lunapark" karty města lícem dolů navrch tohoto balíčku. **Nemíchejte balíček.** Zbývající „Lunapark" karty města vraťte do krabice, aniž byste je odhalili. Tento balíček o devíti kartách umístěte na odpovídající místo na desce, a vytvořte tak balíček města J.

12. krok: Každému hráči rozdejte 5 karet parku coby počáteční zásobu K. Pokud hráč nedostane žádnou kartu atrakce (tedy kartu, která má pod názvem napsáno „Atrakce"), může své karty odhalit a zamíchat je zpátky do balíčku. Poté si dobere dalších pět karet a případně tento proces opakuje, dokud nemá alespoň jednu kartu atrakce.

13. krok: Každému hráči rozdejte 2 karty zlatého hřebu. Hráči se na své karty mohou podívat, ale jinak je nechají lícem dolů, dokud se je nerozhodnou zahrát L.

14. krok: Zaplňte 6 polí označených „Obchod" kartami z balíčku parku a vytvořte tak nabídku obchodu M.

15. krok: Žeton prvního hráče dostane ten, kdo ~~jako poslední jel na horské dráze~~. zakřičí MOJE!

POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ

A

B

J

M

I

H

M

G

F

E

D

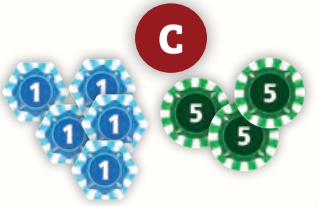
1 2 3 4 5

Toto je počáteční rozložení hráče, ukazující pět prázdných polí atrakcí napravo od karty Vstupní brány umístěné pod herní deskou.

Každý hráč začíná s:

- *20 mincemi,*
- *kartou Vstupní brány otočenou lícem vzhůru,*
- *kartou Úvěru otočenou lícem dolů,*
- *kartou shrnutí kola a bodování,*
- *pěti kartami parku v ruce,*
- *dvěma kartami zlatého hřebu, lícem dolů.*

C



K

L

KARTY

Karta Vstupní brány

Každý hráč začíná se svou kartou Vstupní brány. Umožňuje postavit až 5 atrakcí (včetně super-atrakce) a zároveň poskytuje 1 hvězdičku a kapacitu 15 návštěvníků.

Hvězdičky jsou jedním ze způsobů, jak získávat peníze, a kapacita návštěvníků značí, kolik návštěvníků se do vašeho parku vejde. Do hloubky si to rozebereme za chvíli.

Vlastně až na straně 14 →

Symbol Vstupní brány

Hvězdičky

Obal!

Kapacita

Karty parku

Váš zábavní park tvoří různé druhy karet parku. Všechny karty parku mají společné části.

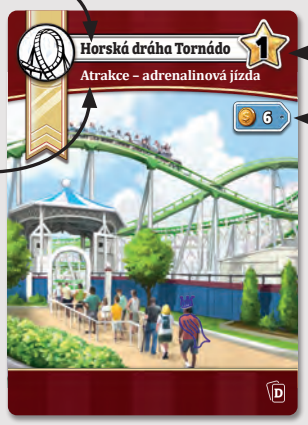
NÁZEV KARTY A DRUH KARTY: Každá karta parku má svůj název, pod nímž se nachází druh karty.

HVĚZDIČKY: Každá karta parku má hvězdičkovou hodnotu, která ukazuje, jak je lákavá pro ~~platící návštěvníky~~ ty trapáky návštěvnický.

CENA STAVBY: Každá karta parku má modrou cenovku. Zaplacením uvedené ceny umístíte kartu do svého parku.

Název karty

Hvězdičky



Druh karty

Cena stavby

Atrakce

Atrakce tvoří jádro vašeho parku.

Atrakce rozeznáte podle slova „Atrakce“ v druhu karty pod jejím jménem.

Všechny karty atrakcí na sobě mají tuto stužku se symbolem v kruhovém poli.

DRUHY ATRAKCÍ:

Adrenalinová jízda

Vedlejší atrakce

Klidná jízda

Kousek přírody

Podívaná

Hotel

Stravování

UMÍSTĚNÍ: Atrakce musí být postaveny na prvním prázdném místě ve vašem parku, a to napravo od Vstupní brány.

Pokud je z nějakého důvodu atrakce zničena, její místo je opět považováno za prázdné. Existující atrakce se **neposouvají** a neuzavírají tak tuto mezeru.

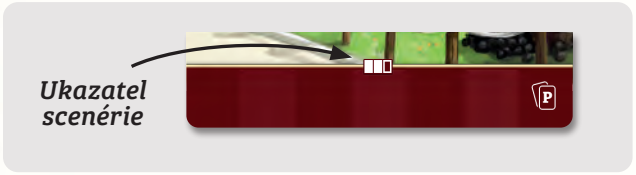
Jakmile atrakce postavíte, nesmíte s nimi bezdůvodně pohybovat.

OMEZENÍ: Některé atrakce mají omezení upřesňující jejich vylepšení. Ta jsou uvedena na žlutočerném proužku vedle cenovky.

Symbol ukazující typ atrakce

Omezení stavby

SCENÉRIE: Na některých kartách atrakcí najdete ukazatel, který říká, že ilustrace na kartě je součástí větší scenérie.



S atrakcemi po stavbě již nelze pohybovat, pokud tedy chcete dokončit scenérii, musíte je stavět ve správném pořadí.

Budoucí rozšíření hry přidají bodování za scenérie, momentálně za ně ovšem žádné body nedostanete.

ale vypadají krásně

Vylepšení – větší, VĚTŠÍ!

Jakmile máte ve svém parku atrakci, můžete na ni postavit vylepšení. Vylepšení lákají více návštěvníků, vydělávají více bodů na konci hry a jsou často potřeba pro dodržení plánů (viz strana 9).

Karty vylepšení poznáte podle slova „Vylepšení“ v druhu karty pod jejím jménem.

Všechny karty vylepšení na sobě mají tuto stužku a symbol v kosočtvercovém poli.

DRUHY VYLEPŠENÍ:

Vychytávka

Téma, třeba

Služby návštěvníkům

Kvalita

Zvířata

(zdaleka ne často)

UMÍSTĚNÍ: Zasuňte kartu vylepšení pod kartu atrakce (a jakoukoli další kartu vylepšení, která už tam je) tak, aby horní pruhovaná část karty byla vidět. Jakmile kartu postavíte, už s ní nemůžete hýbat.

Některé karty událostí nebo schopnosti karet parku (viz strana 10) umožňují přesunout kartu vylepšení z jedné atrakce na druhou. Nehledě na to, zda jsou vylepšení postavena nebo přemístěna, vždy je zasuňte dospod, nikdy ne mezi ostatní karty.

OMEZENÍ: Některá vylepšení jsou omezená tím, jak a kde mohou být postavena. Tato omezení jsou zobrazena na žluto-černém proužku vedle cenovky.

ZDVOJENÁ VYLEPŠENÍ: Nesmíte postavit více než jedno vylepšení se stejným názvem na stejné atrakci. Například vylepšení se symbolem Služby návštěvníkům můžete mít, kolik chcete, ale nemůžete mít dvě vylepšení ***Klimatizace*** na stejné atrakci.

Karta parku náleží ke všem druhům karet vypsaným v řádku druhu karty. Například tato karta je zároveň „Atrakce“ a zároveň „Vedlejší atrakce“. Pomlčka mezi druhy nic neznamená; je zde pouze pro přehlednost.

Pokud pravidlo mluví o „Adrenalinové jízdě“ nebo „Vylepšení vychytávky“, karta musí obsahovat všechna zmíněná slova, ale může obsahovat i slova, která pravidlo nezmiňuje.

Vestavěná vylepšení

Některé atrakce mají v sobě vestavěná vylepšení, což ukazuje druhý či třetí symbol na kartě.

Na kartách s vestavěným vylepšením je vylepšení popsané v oddílu pravidel.

VESTAVĚNÉ TÉMA: Existuje jeden zvláštní případ. Když je vestavěné vylepšení tématem, písmeno na symbolu ukazuje, které téma to je. Každé písmeno tématu odpovídá pouze jednomu názvu tématu, tedy na kartě není potřeba mít oddíl pravidel, který by téma specifikoval.

Vestavěné vylepšení tématu má pro potřeby hry stejné jméno jako samostatná karta vylepšení se stejným symbolem.

Nemůžete přidat vylepšení tématu se stejným písmenem, které už je na symbolu vestavěného vylepšení tématu.

Na jedné atrakci můžete mít několik různých témat. Horská dráha s tématem pirátských upírů nebo robotických pirátů z džungle je naprosto v pořádku.

BODOVÁNÍ VESTAVĚNÝCH VYLEPŠENÍ: Vestavěná vylepšení se počítají v rámci dodržování plánů (viz strana 9). Při závěrečném bodování se vestavěné symboly počítají do počtu symbolů atrakce a dostanete za ně více bodů.

VLASTNOSTI VESTAVĚNÝCH VYLEPŠENÍ: Vestavěná vylepšení nemají vlastní hvězdičky ani cenu stavby. Hvězdičky a cena náleží k atrakci.

Vestavěná vylepšení nemají stejné schopnosti jako samostatné karty vylepšení stejného jména. Například stavbou vylepšení ***Pirátské téma*** získáte 5 mincí, ale za vestavěné pirátské téma je nedostanete.

Zaměstnanci

Zvláštní schopnosti zaměstnanců platí pro celý zábavní park. Umisťujte je nalevo od karty Vstupní brány, tedy na opačnou stranu než atrakce.

Zaměstnanců můžete mít, kolik chcete.

Navíc, mimo svých schopností, vám zaměstnanci při závěrečném bodování na konci hry přidají svoji bodovou hodnotu.

Pokud pro vás ještě pořád pracují...

Výhody

Výhody také vylepšují celý park a pokládáte je – stejně jako zaměstnance – nalevo od karty Vstupní brány.

Výhod můžete mít, kolik chcete.

Moc jich není, ale hodí se.

Karty zlatého hřebu

Karty zlatého hřebu jsou zvláštní super-atrakce, které můžete v parku postavit, a získat tím silné schopnosti.

Za odpovídající cenu!

Během přípravy hry každý hráč dostane lícem dolů dvě náhodné karty zlatého hřebu, které může během hry využít.

POŽADAVEK NA 5 HVĚZDIČEK: Než budete moci postavit super-atrakce, na kartách ve vašem parku musí být dohromady alespoň 5 hvězdiček, a to nepočítaje karty událostí.

Městský úřad pro plánování vyžaduje určitou úroveň rozvoje, než vám udělí povolení ke stavbě. Jelikož ovšem městský úřad sleduje pouze vývoj parku, není důležité, zda jsou tyto atrakce zrovna otevřeny nebo ne.

Hvězdičky z dočasných efektů, jako třeba karet města nebo událostí, se do tohoto limitu nepočítají.

Cena stavby karty zlatého hřebu je uvedena na modré cenovce, stejně jako u normální karty parku.

LIMIT POČTU STAVEB: Vaše karta Vstupní brány udává limit super-atrakcí 1, tedy nemůžete mít postaveny obě zároveň. Pokud je ale vaše super-atrakce nějak zničena, můžete postavit tu druhou.

Super-atrakce jsou možná super, ale jsou to také atrakce, což znamená, že **se počítají** do celkového limitu 5 atrakcí.

BOŘENÍ: Super-atrakci můžete zbořit stejně jako jakoukoli jinou atrakci (viz strana 12). Zbořenou kartu zlatého hřebu odstraňte ze hry.

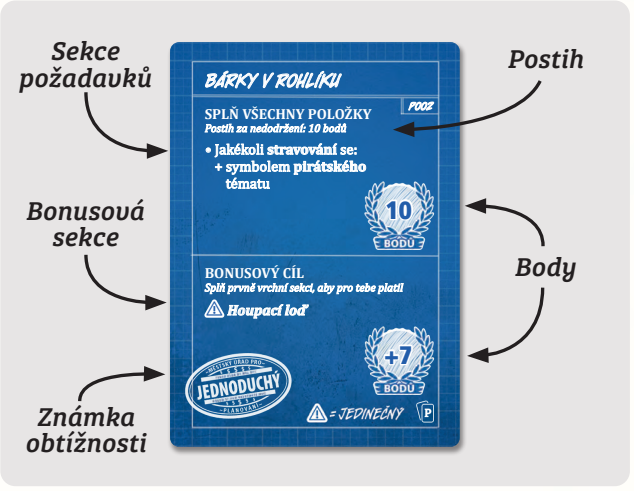
NEPOSTAVENÝ ZLATÝ HŘEB: Pokud se rozhodnete nepostavit žádnou ze svých karet zlatého hřebu, kdykoli je můžete obě vrátit do krabice, aniž byste je odhalili – a dostanete za to 10 mincí. Toto vás nestojí ani tah ani akci.

Karty plánů

Plány poskytují cíle a odměňují vás za stavbu určitých kombinací karet parku. Jejich získání je popsáno v sekci kroku parku (viz strana 11).

Pro započítání plánu musí karty ve vašem parku na konci hry (ne během hry) odpovídat plánu. Každý nedodržený plán na konci znamená -10 bodů.

AUVAJS!



Pokud splníte sekci „Splň všechny položky“, můžete poté splnit a získat body za sekci „Bonusový cíl“. Za nesplnění bonusového cíle nehrozí žádný postih.

Pro splnění musíte mít v parku všechny předepsané položky, ale můžete mít i jakékoli další (pokud není na plánu psáno jinak).

Pokud plán nabízí více než jeden způsob, jak jej dodržet, můžete splnit jednu nebo více těchto možností. Možnosti oddělené slovem „NEBO“ se navzájem nevylučují, pokud není na plánu psáno jinak.

Když si dobíráte karty plánů, můžete se rozhodnout, ke kterému se zavážete, ale jakmile se rozhodnete si plán nechat, je to většinou nevratné.

Můžete mít libovolné množství plánů.

> Známka obtížnosti předpokládá, že máte k dispozici atrakci s alespoň požadovanou obtížností, buď postavenou, nebo v ruce.
>
> Pokud si necháte plán, i takový, který je označen jako jednoduchý, aniž byste měli požadovanou základní atrakci, může se stát, že se z jednoduchého stane složité.

TAJNÉ: Plány uchovávejte v tajnosti, lícem dolů na stole. Nepočítají se do počtu karet v ruce.

I když plán dokončíte před koncem hry, neodhalujte jej. Plány se vyhodnocují na konci hry, je tedy rozumné do té doby neinformovat své soupeře o tom, které položky jsou pro vás důležité.

Karty událostí

Do nebíčka nebo do peklíčka?

Karty událostí vám umožňují ovlivnit hru ve váš prospěch. Každá karta události nabízí dvě možnosti. Vrchní část karty vám většinou pomůže okamžitě, spodní část se často hodí později, když je čas zatopit vašim soupeřům.

Některé události patří k určitému typu, jako třeba k *narušení*, *inspekci* nebo *soudnímu příkazu*. Proti těmto útokům se můžete bránit, máte-li kartu, která je blokuje.

Například karta ***Kontrolní komise*** je karta *soudního příkazu*, která má za cíl zničit vylepšení ve vašem parku. Můžete ji zablokovat kartou ***Vlivní přátelé*** nebo jinou kartou, která umí zablokovat *soudní příkazy*.

Obrannou kartu můžete použít hned, jak je zahrána útočná událost; není třeba čekat na váš další tah událostí. Můžete tak umístit do hry kartu, která útočnou událost zablokuje, a nespotřebujete přitom váš tah událostí.

OPOŽDĚNÝ ÚČINEK: Na některých kartách je symbol připínáčku. To znamená, že se nevyhodnotí hned, ale mají být „připnuty" na stůl pro pozdější použití. Připnuté karty odložte na konci kola v kroku úklidu.

ZAVŘENÍ ATRAKCÍ: Některé události mohou zavřít vaše atrakce. To vyznačíte otočením **pouze** hlavní karty atrakce lícem dolů, aby byla vidět jen zadní strana karty. Za zavřenou atrakci nedostanete žádný příjem a její zvláštní schopnosti neúčinkují.

Pravidlo říká: Když nevidíte pravidlo, pravidlo nemůžete použít. Tak vidíte.

ZNOVUOTEVŘENÍ ATRAKCE: Všechny karty, které jsou zavřené nebo nedostupné, například atrakce a zaměstnance, otočte lícem nahoru během kroku úklidu na konci kola – vaše atrakce se tedy na konci každého kola samy otevřou.

– pokud je dříve neotevřete pomocí události

Karty města

Karta města je zvláštní karta události, která ovlivní všechny hráče na začátku kola.

Balíček města slouží coby časomíra hry. Každé kolo je odhalena jedna karta, a když je odhalena poslední karta, jedná se o poslední kolo hry.

V první polovině hry budou odhaleny modro-bílé karty „Lunapark", které vám pomůžou.

V druhé polovině hry budou odhaleny červeno-bílé karty „Lumpark", o kterých se to ani zdaleka říct nedá.

UZAVÍRKA PLÁNOVÁNÍ: Karta Uzavírky plánování není kartou města a nepočítá se za součást balíčku města. Slouží pouze coby připomínka toho, že se uzavírá balíček karet plánů. Pokud potřebujete udělat nějakou akci s kartami města, přeskočte kartu Uzavírky plánování.

Karta Úvěru

Pokud z jakéhokoli důvodu potřebujete peníze navíc, můžete je získat pomocí karty Úvěru.

Karta Úvěru vstoupí do hry lícem dolů, aby bylo jasné, že žádný úvěr nemáte. Pokud si chcete vzít úvěr, otočte kartu lícem vzhůru a poté ji s každým úvěrem **otočte proti směru hodinových ručiček**, aby ukazovala, kolik úvěrů jste si vzali, a počet bodů, které dlužíte.

S každým úvěrem získáte 5 mincí, ale na konci hry ztratíte body. Úvěr si můžete vzít kdykoli, nespotřebuje váš tah ani akci. Naráz si můžete vzít libovolný počet úvěrů, ale dohromady si během hry můžete vzít nanejvýše 4. Úvěr splácíte na konci hry. Nelze jej splatit předčasně pomocí mincí – ~~věřitele~~ uspokojíte jen platbou v bodech.

Lichváře

Karty naprosté změny

Karty naprosté změny jsou volitelné karty se zvláštními pravidly, které ovlivňují průběh hry. Mohou měnit různé aspekty hry a musí být vybrány ještě před přípravou hry.

Nechcete se prát s kamarády? Vyhlaste ***Světový mír***. Chcete začínat s postavenou kartou zlatého hřebu? Uspořádejte ***Velkou otvíračku***.

Pokud chcete, můžete hrát s více kartami naprosté změny.

JAK VYHRÁT

Na konci hry vyhrává hráč s nejvíce body. Toho docílíte hlavně těmito třemi způsoby:

1. Velikost atrakcí – každý symbol přinese body navíc.
2. Plány – postavte park tak, aby splnil určitý plán.
3. Mince – kupte si vítězství za tvrdou měnu.

4. Hlavně ať to samé neudělají i ostatní.

JAK HRÁT

Máte 8 kol na vybudování nejlepšího zábavního parku a na to, abyste v tomtéž zabránili svým konkurentům.

Každé kolo má 4 kroky:

1. Krok událostí
2. Krok parku
3. Krok návštěvníků
4. Krok úklidu

Použijte ukazatel aktuálního kroku tak, že jej v průběhu kola posunete podél řádku kroků na desce. Hra obsahuje dva ukazatele aktuálního kroku. Ukazatel „Zde stojíte“ je původní verze. Figurka horské dráhy byla přidána jako vylepšení díky našim podporovatelům na Kickstarteru.

1. Krok událostí

Všechny tři části dohromady tvoří krok událostí.

Doberte kartu události

Každý hráč si v pořadí hry dobere jednu kartu z balíčku událostí.

Zahrajte kartu události města

Začínající hráč odhalí vrchní kartu z balíčku města a všichni hráči postupují podle pokynů v pořadí hry. Karta města zůstává aktivní po celé kolo. Oficiálně se odloží až na konci kola, ale pro přehlednost ji můžete okamžitě odložit na odhazovací balíček. Balíček města je časomírou hry. Když je zahrána poslední karta města, znamená to, že aktuální kolo je posledním kolem hry.

Zahrajte události

Hráči se střídají v hraní událostí. Když jste na řadě, můžete hrát jednu událost nebo se tahu vzdát. V kroku událostí můžete hrát tolik událostí, kolik chcete, ale pouze jednu po druhé a musíte se střídat s ostatními hráči. Když je na vás řada a musíte si vybrat, zda použijete horní nebo spodní polovinu, ale ne obě.

Můžete se svého tahu vzdát a stejně hrát znovu později ve stejném kroku událostí, ale krok událostí končí, jakmile všichni hráči v řadě oznámí, že se vzdávají tahu. Pokud se tedy vzdáte tahu a stejně tak se tahu vzdají i všichni ostatní, událost už hrát nemůžete.

Pokud vynecháte, abyste hráli poslední, splácete nad výdělkem.

CO JE UDÁLOST: Cokoli, co nastane během kroku událostí, je považováno za událost, ať už efekt spustí karta události, města, parku, nebo jakéhokoli jiného typu.

SCHOPNOSTI: Schopnosti karet parku, které se vztahují na krok událostí, používejte, jako by to byly karty událostí. Můžete je aktivovat jako svůj tah události, kdykoli budete na řadě. Ostatní hráči je mohou zablokovat, stejně jako normální události. Schopnosti uzavřených atrakcí nebo nedostupných zaměstnanců nelze využít.

TYPY UDÁLOSTÍ: Některé události mají typ, např. *narušení*, *inspekce* nebo *soudní příkaz*. Jedná se o útoky, které ovlivňují ostatní hráče. Oznamte typ události, kterou hrajete, a přečtěte nahlas její účinek, aby ji hráči měli možnost zablokovat vhodnou obranou.

PŘIPÍNÁČEK: Některé karty spustí efekt později během kola, během kroku parku nebo návštěvníků. Takové karty mají symbol připínáčku. Ponechte si tyto karty „připnuté“ na stole pro pozdější použití a odložte je během kroku úklidu.

POHYB KARET: Některé události mohou přesunout kartu z jednoho místa na druhé. Když k tomu dojde, přesunutá karta si ponechá všechny žetony, mince a jakékoli další připojené věci. Pokud má karta schopnost, která již byla v tomto kole použita, nelze ji znovu použít – protože karta neopouští hru ani do ní nevstupuje, nejedná se o novou kartu a její schopnost se neobnovuje.

2. Krok parku

Hráči v každém kole vždy provádějí celkem tři akce, vždy po jedné a střídají se dle pořadí hry. Všechny akce parku společně tvoří krok parku. Jednotlivá akce není samostatným krokem parku.

V pořadí hry každý hráč zahraje svůj tah akce parku 1, poté každý hráč zahraje akci parku 2 a poté akci parku 3. Někdy karty umožňují jednomu nebo více hráčům provést akci parku 4.

Při provádění akce máte na výběr ze čtyř možností: Dober, Postav, Zboř nebo Sesbírej drobné. Stejnou akci můžete zvolit více než jednou za kolo.

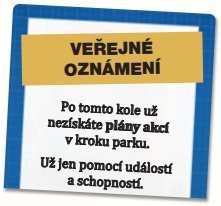
Akce parku: Dober

Použijte akci Dober a získejte kartu jedním z následujících způsobů:

- Doberte si kartu z Obchodu do ruky a poté obchod doplňte. Za kartu neplatíte žádné mince – platíte pouze při stavbě.
- Doberte si dvě karty buď z balíčku parku, balíčku událostí, nebo balíčku plánů a z nich si ponechte jednu nebo žádnou.
- Odložte libovolnou kartu z ruky a doberte si pět karet z balíčku parku. Vyberte z nich jednu, kterou si ponechte, a zbytek odložte.

DŮLEŽITÉ: Nemusíte si ponechat plán, pokud akci použijete k dobrání dvou karet plánů, ale pokud se rozhodnete si kartu plánu ponechat, je to většinou nevratné. Plány mohou být odloženy pouze při některých vzácně se objevujících událostech.

UZAVÍRKA PLÁNOVÁNÍ: Karty plánů si můžete akcí dobrat pouze během prvních 4 kol (kola „Lunapark“). Od 5. kola dále (kola „Lumpark“) jsou karty plánů dostupné pouze za pomoci událostí a schopností karet.



DOPLŇOVÁNÍ BALÍČKŮ: Kdykoli v balíčku parku, plánů nebo událostí dojdou karty, zamíchejte odpovídající odkládací balíček, a vytvořte tak nový balíček. Učiňte tak, jakmile se balíček vyprázdní, i uprostřed akce nebo události.

URYCHLENÍ HRY: Pokud si hráč před vámi dobere karty, můžete počkat, abyste viděli, co odloží, ale pokud na tom váš tah nezávisí, můžete rovnou provést svou akci, abyste zkrátili čas mezi tahy.

Akce parku: Postav

Použijte akci Postav k umístění karty parku do svého parku s následujícími omezeními:

- Ve vašem parku může být pouze 1 super-atrakce.
- Ve vašem parku může být nanejvýše 5 atrakcí, a to včetně super-atrakce.
- Nemůžete mít dvě či více vylepšení se stejným názvem na stejné atrakci. To zahrnuje i vestavěná vylepšení. Stejná vylepšení můžete mít na různých atrakcích.

Kartu si můžete postavit z ruky nebo přímo z obchodu. **Obchod vždy doplňte ihned po odebrání karty.** V praxi tak není v obchodě nikdy prázdné místo.

Zaplaťte cenu stavby vyznačenou na cenovce karty a umístěte ji do svého parku lícem nahoru. **Zkontrolujte, zda se stavbou karty spustí nějaké schopnosti.**

Pokud je postavenou kartou atrakce, umístěte ji na první z pěti prázdných míst ve svém parku, napravo od Vstupní brány. Pokud se jedná o kartu vylepšení, přidejte ji nad atrakci tak, že ji zasunete pod stávající kartu atrakce, aby vrchní část zůstala viditelná. Pokud stavíte kartu zaměstnance nebo výhody, umístěte ji vlevo od Vstupní brány.

Pořadí, v jakém karty postavíte, je důležité pro některé karty událostí, města a parku. Některé události a schopnosti umožňují karty přesunovat, ale jinak karty přesouvat nemůžete, a to včetně přeskupování atrakcí do jiného pořadí nebo přesouvání vylepšení na jinou atrakci.

SUPER-ATRAKCE: Ze svých karet zlatého hřebu můžete postavit super-atrakci, pokud ve vašem parku ještě žádná není. Než budete moci postavit super-atrakci, váš park musí mít alespoň 5 hvězdiček, nepočítaje hvězdičky získané z událostí.

UZAVŘENÉ ATRAKCE: Pokud si přejete, vylepšení lze postavit i na uzavřené atrakce.

ÚVĚRY: Pokud potřebujete další mince na zaplacení ceny stavby, můžete si vzít úvěr (viz strana 10).

Bez peněz? Nechcete úvěr? Doberte si událost nebo plán.

Akce parku: Zboř

BUM.

Použijte akci Zboř k odložení karty ze svého parku, třeba abyste uvolnili místo pro jinou atrakci.

Když jde o zaměstnance, říkejte tomu „Propustit“. Nesnáší, když je boříme.

Pomocí akce Zboř můžete zbořit pouze jednu kartu parku nebo zlatého hřebu, ale pokud zbouříte atrakci, všechna vylepšení této atrakce jsou zbořena spolu s ní, protože již nejsou připojena ke kartě.

Karty parku, které tímto způsobem zbouříte, odložte do odkládacího balíčku parku, nevracejte si je do ruky. Zbořené karty zlatého hřebu odstraňte ze hry.

Když je atrakce zbořena, další atrakce se **nepřesunou**, aby zaplnily mezeru. Místo atrakce je nyní prázdné a lze na něm postavit novou atrakci.

Za zboření se nevrací žádné peníze.

VESTAVĚNÁ VYLEPŠENÍ: Pokud by nějaká událost měla zbořit vestavěné vylepšení, atrakce, které je vylepšení součástí, se namísto toho zavře. Vylepšení se automaticky obnoví, jakmile se znovu otevře. *Bacha!*

Nicméně v kroku parku nelze použít akci Zboř na vestavěné vylepšení proto, abyste uzavřeli atrakci. Když si zvolíte akci Postav, přidáte do svého parku jednu kartu, a když zvolíte akci Zboř, odložíte jednu kartu. Musíte zbořit samotnou atrakci, abyste zbořili vestavěné vylepšení, nebo nebořit vůbec.

ŽETONY, MINCE: Když je karta zbořena nebo odložena, opustí hru a obvykle jde na odkládací balíček. Na kartě, která není ve hře, nemohou ležet žetony, mince ani jiné předměty, takže všechny věci z této karty se vrátí do společné zásoby.

ZAKOPANÉ KARTY: Některé schopnosti vám umožňují zakopat kartu a zasunout ji lícem dolů pod jinou kartu. Stejně jako u žetonů a mincí, když karta opustí hru, nemůže pod ní být nic zakopáno, takže všechny zakopané karty vykopejte a odložte.

Akce parku: Posbírej drobné

Použijte akci Posbírej drobné a získejte 1 minci za každou atrakci ve svém parku tak, že sesbíráte mince, které vašim návštěvníkům vypadly z kapes. Tato akce započítá všechny atrakce ve vašem parku, ať už jsou otevřené, nebo zavřené.

Můžete použít akci...

Když je na kartě uvedeno „Můžete použít akci...“, máte další možnost, kterou si můžete vybrat v kroku parku, kromě běžných možností Dober, Postav, Zboř a Posbírej drobné.

Pokud je na kartě uvedeno „Jednou za krok parku“, můžete si tuto možnost vybrat pouze jednou v každém kole – ale pokud žádné takové omezení nemá, můžete ji použít pokaždé, když jste na řadě, dokud máte akce.

Nemůžete kombinovat schopnosti, které říkají „Můžete použít akci“, do jedné akce. Můžete si vybrat jen jednu z těchto schopností, nemůžete použít jednu akci pro více než jednu schopnost.

JAK POSTAVIT ZÁBAVNÍ PARK

Návod, jak rozložit a provozovat stolní lunapark.

Úvěry

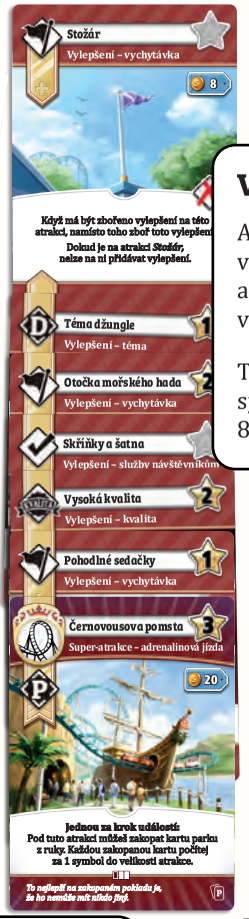
Otočte tuto kartu, když si vezmete první úvěr, s každým dalším úvěrem ji otočte o 90 stupňů.

Vylepšení

Zasuňte nová vylepšení svrchu pod kartu atrakce tak, abyste vytvořili takovýto sloupeček se zarovnanou zlatou stužkou.

Karty plánů a zlatý hřeb

Držte je v tajnosti lícem dolů.



Velikost atrakce

Atrakce mohou být tak velké, jak jen chcete – ale neopakujte stejná vylepšení.

Tato atrakce má počet symbolů odpovídající 8 mincím.

Zaměstnanci a výhody

Díky nim váš park poběží hladce a s větším výdělkem.

Vstupní brána

Váš park začíná s jednou hvězdičkou na této kartě a bez úvěru. Hodně štěstí!

Uzavřená atrakce

Pouze spodní kartu otočte lícem dolů, zavřete tak celou atrakci.

Zvláštní schopnosti

Nezapomeňte využívat zvláštní schopnosti svých atrakcí.

5

Velikost parku

Ve vašem parku může být až 5 atrakcí, včetně super-atrakce.

Nechte si někde místo na svoje PRACHY!

3. Krok návštěvníků

Krok návštěvníků má pouze jednu část. Všichni hráči si zároveň spočítají svůj příjem. Zlaté hvězdičky ve vašem parku ukazují, kolik lidí chce váš park navštívit, a černé hvězdy ukazují kapacitu parku, říkají tedy, kolik z těchto lidí se do parku opravdu vejde. Lidé se stávají návštěvníky, jakmile zaplatí u brány a jsou vpuštěni dovnitř do parku. Také mohou utratit další peníze například za suvenýry nebo občerstvení.

Svůj příjem určíte následovně:

1. Spočítejte hvězdičky

Svůj **počet hvězdiček** zjistíte sečtením čísel zobrazených ve zlatých hvězdičkách na všech otevřených a dostupných kartách ve svém parku. To zahrnuje atrakce a vylepšení, zaměstnance, výhody a ***Vstupní bránu***, spolu s kartami událostí, které jste zahráli (a někdy také s kartami města).

NEPOČÍTEJTE hvězdičky na uzavřených atrakcích a jejich vylepšeních ani za nedostupné zaměstnance.

2. Omezení kapacity parku

Kapacita parku určuje, kolik návštěvníků se do vašeho parku v jednom kole vejde. Váš park může mít celkem 21 hvězdiček (lidí, kteří park chtějí navštívit), ale městské protipožární a bezpečnostní předpisy obvykle nastaví limit na 15 návštěvníků a ostatní lidé odcházejí domů zklamaní.

- Pokud je počet hvězdiček menší než kapacita vašeho parku, počet návštěvníků je rovný počtu hvězdiček.
- Pokud je počet hvězdiček stejný nebo větší než kapacita vašeho parku, počet návštěvníků je omezen na hodnotu kapacity parku.

Ve svém parku můžete postavit více než 15 hvězdiček, ale park nemůže pojmout více návštěvníků, než kapacita dovoluje.

Někteří zaměstnanci, výhody a další karty mohou zvýšit kapacitu vašeho parku.

3. Zkontrolujte si vstupenky

Symbol vstupenky připomíná, že karta má schopnost, která se projeví během kroku návštěvníků. Karty označené tímto symbolem často umožňují získat za návštěvníky více mincí, než je cena vstupného. Nezapomeňte také každé kolo zkontrolovat kartu města.

4. Získejte mince

Jakmile spočítáte své návštěvníky, musíte zjistit, kolik mincí za každého návštěvníka získáte. Standardní základní příjem vašeho parku je **1 mince za každého návštěvníka**. Některé karty mohou zvýšit příjem na 2 nebo více mincí za návštěvníka. Poté, co vypočítáte svůj příjem za návštěvníky, nezapomeňte přidat příjem ze schopností karet označených symbolem lístku, které jste už kontrolovali. **Váš příjem není nijak omezen.**

Uzavřené atrakce a zvláštní schopnosti

Schopnosti karet otočených lícem dolů, jako třeba uzavřených atrakcí, nejsou aktivní, nicméně jakékoli schopnosti vylepšení na uzavřených atrakcích **jsou** stále aktivní, pokud dané vylepšení neříká jinak.

4. Krok úklidu

Krok úklidu má pouze jednu část. Proveďte tyto kroky v následujícím pořadí:

1. Odložte všechny připnuté karty událostí, které jsou stále ve hře.
2. Otočením lícem nahoru znovu otevřete všechny uzavřené atrakce a zpřístupněte všechny nedostupné karty.
3. Proveďte všechny aktivní schopnosti kroku úklidu.
4. Odložte všechny karty v obchodě a doplňte jej.
5. Odložte karty z ruky, dokud nedosáhnete limitu 5 karet, přičemž se počítají karty parku i karty událostí. Karty plánů a zlatého hřebu nejsou součástí vaší ruky – leží na stole lícem dolů.
6. Přesuňte ukazatel začínajícího hráče dalšímu hráči v pořadí hry.

Příklad příjmu: Hvězdičky v rámci kapacity

Hvězdičky:		Součet = **9 hvězdiček**. 9 lidí chce navštívit park.
Kapacita:		Kapacita parku je 15. Všichni se vejdou! V tomto kole máte v parku **9 návštěvníků**.
Lístky::		Příklad: Atrakce ***Obludárium*** přidává 1 minci navíc.
Mince:		Standardně 1 mince za každého návštěvníka. 9 návštěvníků, každý za 1 minci = 9 mincí. Schopnost s lístkem přidá 1 minci. **Celkový příjem: 10 mincí.**

Příklad příjmu: Hvězdičky nad rámec kapacity

Hvězdičky:		Součet = **21 hvězdiček**. 21 lidí chce navštívit park.
Kapacita:		Kapacita parku je 18. Bohužel, všech 21 lidí se nevejde. V tomto kole máte v parku **18 návštěvníků.**
Lístky:		Příklad: Událost ***Smlouva se sponzorem*** přidá za každého návštěvníka 1 minci.
Mince:		Standardně 1 mince za každého návštěvníka. Schopnost s lístkem přidá za každého návštěvníka 1 minci. 18 návštěvníků, každý za 2 mince. **Celkový příjem: 36 mincí.**

BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

Sečtěte skóre každého hráče na dodaném bločku nebo použijte webovou aplikaci, která veškerou práci udělá za vás.

Velikost atrakce

Započítejte všechny symboly!

Ohodnoťte každou atrakci **zvlášť** podle celkového počtu symbolů na její stužce, přičemž započítejte všechna vylepšení včetně vestavěných vylepšení i samotný symbol atrakce.

Spočítejte každý symbol na stužce atrakce a poté si najděte odpovídající body pro danou velikost.

Zaměstnanci, zdroje a ***Vstupní brána*** nepřidávají žádnou velikost – počítají se pouze atrakce a jejich vylepšení. Atrakce s více než 25 symboly získávají maximální počet bodů.

#pruda

Symboly	Body
1	5
2	8
3	12
4	16
5	20
6	25
7	31
8	38
9	46
10	55
11	65
12	76
13	88
14	101
15	115
16	130
17	146
18	163
19	181
20	200
21	220
22	241
23	263
24	286
25	310

Plány

Odhalte své plány a ukažte, že jste je dokončili. Pokud váš park splnil sekci „Splň všechny položky“, získejte zobrazené body. Pokud požadavky nesplníte, odečtěte si namísto toho 10 bodů.

Pokud splníte sekci „Splň všechny položky“, můžete také získat body za sekci „Bonusový cíl“, pokud jste také splnili její požadavky. Za nesplněný bonusový cíl nehrozí žádné sankce.

Mince

Získejte 1 bod za každé 2 mince, které jste vydělali.

nebo ukradli

Další karty

Všichni zaměstnanci mají na kartě vyznačené body, které získáte. Některé další karty mají ve svých schopnostech vyznačené zvláštní bodování. **Karty ve vaší ruce žádné body nepřináší.**

Úvěry

Pokud jste si během hry vzali nějaký úvěr, odečtěte body uvedené na vaší kartě úvěru.

Rozstřel

V případě stejného počtu bodů vyhrává hráč, který má ve svém parku nejvyšší počet hvězdiček.

Pokud je stav stále nerozhodný, vyhrává hráč s vyšším počtem dokončených plánů.

Pokud je stav stále nerozhodný, vyhrává hráč s vyšším počtem mincí.

Pokud je to stále nerozhodně, tedy všechny výše zmíněné prvky parků jsou stejné, vyhrává hráč, který má na sobě nejvíce kusů oblečení s logem Lumparku.

V nepravděpodobném případě, že je to stále nerozhodně, si o vítězství střihněte.

WEBOVÁ APLIKACE NA VYHODNOCENÍ BODOVÁNÍ

Je zdarma! Najdete ji na stránce Lumparku (v angličtině):

www.unfair-game.com/scoring

Dejte si ji jako záložku na hlavní obrazovku telefonu.

ÚKLID

Každá karta má v pravém dolním rohu symbol balíčku témat. Rozdělte karty na balíčky se stejným symbolem balíčku témat a vložte je zpět na jejich místo v krabici.

Pravidla etikety po dohrání Lumparku velí, že si všichni hráči vezmou několik karet a roztřídí je zpět do odpovídajících balíčků témat. Úklid trvá jen několik minut, když se zapojí všichni hráči.

Vzhledem k tomu, že při přípravě další hry budete kartičky třídit podle barvy, není potřeba je podle barvy třídit při balení.

ale jestli jste jako já, tak je stejně roztřídíte, protože mít je zpřeházené je prostě na houby.

AKTUALIZOVANÉ KARTY

Některé karty mají vedle symbolu balíčku témat jednu nebo více teček, což značí, že pravidla pro danou kartu byla změněna. Vaše hra může už obsahovat aktualizované karty nebo je můžete získat v budoucích rozšířeních. Pokud někdy získáte nějakou aktualizovanou kartu, vždy si ponechejte pouze verzi karty s největším počtem teček.

NEJČASTĚJI KLADENÉ OTÁZKY

Jen 15 návštěvníků?! Pouze 1 mince za návštěvníka?! Co je to za trapný zábavní park?

Kapacita vašeho parku se ve skutečnosti měří v desítkách tisíc návštěvníků, takže plný park může měsíčně navštívit 150 000 návštěvníků. Pro zjednodušení říkáme jen „15 návštěvníků“.

Stejně tak si můžete představit, že každá mince má hodnotu 100 000 dolarů. Abychom vás nenutili počítat astronomické sumy, ponechali jsme peníze na jednociferných číslech.

Jak můžu postavit toaletu na horské dráze?

Každá atrakce představuje část vašeho parku. Do kabin horské dráhy ve skutečnosti nepřidáváte toalety, když postavíte vylepšení ***Toalety***; prostě stavíte toaletu v rozumné blízkosti atrakce.

ZLATÁ PRAVIDLA

#1: Karty mohou změnit pravidla

Pokud je pravidlo na kartě v rozporu s pravidlem napsaným v jakékoli příručce pravidel Lumparku, karta má přednost.

Pravidlo na kartě, které říká, že něco nemůžete udělat, má přednost před pravidlem na kartě, které říká, že něco můžete udělat.

Pokud máte například kartu události, která říká, že můžete něco zbořit, a kartu parku, která říká, že to zbořit nemůžete, vyhrává pravidlo, které říká, že „nemůžete".

„Fakt nemůžete"

#2: Co je na stole, to se nesbírá

Musíte provést všechny povinné herní akce. Například získání příjmů není volitelná akce, takže pokud si zapomenete vzít své mince v kroku návštěvníků, musíte toto přehlédnutí napravit. Na co jste jako mysleli?

Pokud však karta říká, že něco udělat můžete, a vy to neuděláte, hru už nemůžete vrátit zpátky.

Pokud objevíte chybu, například nesprávné umístění vylepšení na atrakci, na kterou jej nelze umístit, opravte chybu s co nejmenším počtem změn a pokračujte ve hře.

#3: Není to pexeso

Karty, počet karet, mincí, žetonů a jakýchkoli dalších předmětů ve vašem parku jsou veřejně známou informací.

Své karty a žetony můžete držet a umisťovat jakýmkoli způsobem, který vám vyhovuje, ale žádné předměty nesmíte zcela zakrýt, abyste schovali jejich přítomnost nebo počet, a musíte správně nahlásit počet těchto předmětů a jejich stav lícem nahoru nebo dolů, kdykoli vás o to někdo požádá. Stručně řečeno, umisťujte věci tak, jak se vám líbí, pokud jsou dobře vidět.

Musíte ostatním hráčům umožnit prozkoumat jakoukoli lícem nahoru otočenou kartu ve svém parku, aby si mohli přečíst její pravidla nebo podmínky, ale nemusíte ukazovat karty, které nejsou odhalené, jako třeba zlatý hřeb, plány, zakopané karty nebo karty v ruce.

Karty v odkládacím balíčku jsou veřejně známé a všichni je mohou kdykoli prohlížet. Pro rychlou hru doporučujeme balíček procházet mimo svůj tah. Karty v odkládacích balíčcích nemají stanovené pořadí a lze je libovolně zpřeházet.

VAŠE POZNÁMKY

- Vyberte si levné hvězdičky, chcete-li brzký příjem.
- Úvěr je kámoš – nakupovat ve velkém se může vyplatit.
- Plány nejsou tak hrozivé. Možná narazíte na nějaký, který se vám hodí. Jestli ne, nenechávejte si je. Jednoduché.
- Roztočte to! Snažit se vyhrát pouze jedním způsobem = průšvih.
- Moc se na své věci nevažte. Pravděpodobně o některé přijdete...

PŘÍRUČKA K VÝKLADU PRAVIDEL

Pro maximálně detailní odpovědi na otázky týkající se pravidel:

www.unfair-game.com/guide

Online příručku udržujeme stále aktualizovanou!

Bacha! Oblast pro právníky pravidel!

SLOVNÍČEK POJMŮ

AKCE – Každé kolo v kroku parku mají hráči celkem tři akce, které mohou využít na dobírání karet, stavění nebo zboření karet ve svém parku nebo sbírání drobných. Hráči akce provádějí jeden po druhém, postupně podle pořadí hry. Některé události nebo schopnosti hráči umožní provést čtvrtou akci.

ATRAKCE SE SCENÉRIÍ – Jakákoli karta atrakce, která má ve spodní části rámečku karty ukazatel scenérie.

ATRAKCE – Karta parku, která má ve svém druhu karty slovo „atrakce“. Karta s popisem „Super-atrakce – Adrenalinová jízda“ je stále atrakce; jen to prostě není základní atrakce.

BALÍČEK – Hromádka karet jednoho konkrétního typu lícem dolů, jako třeba karet parku, událostí, plánů nebo města.

BLOKOVAT – Zabránit tomu, aby vás ovlivnila událost. Když je událost zablokována, není zrušena. Jakékoli účinky, které má na ostatní hráče, stále platí.

CENA STAVBY – Cena za stavbu karty parku je cena vyznačená na modré cenovce na kartě, upravená případnými událostmi nebo schopnostmi, které cenu mění.

CENA V MINCÍCH – Když je cena stavby karty parku zobrazena v mincích na její cenovce, má karta cenu v mincích. Pokud je cena označena v nějaké jiné měně, musíte za stavbu karty zaplatit v této měně. Pokud karta nemá uvedenou žádnou cenu stavby nebo pokud cena stavby není uvedena v mincích, neznamená to, že cena v mincích pro tuto kartu je nulová. Znamená to, že se cena v mincích nedá na tuto kartu aplikovat. Takovou kartu nemůžete zvolit, pokud schopnost vyžaduje kartu s cenou v mincích. Slevy, které ovlivňují cenu karty, se netýkají karet, které nemají vyznačenou cenu v mincích. Viz: Cena stavby.

DALŠÍ VÝDAJE – Některé události nebo schopnosti vyžadují před použitím dodatečnou platbu, ať už v mincích, nebo odložením karet, či jiným vynaložením zdrojů. Další výdaje nejsou výsledkem dané schopnosti, je to cena za její spuštění.

DOBRAT SI – Vzít jednu nebo více karet svrchu určeného balíčku. Pokud vám nějaká schopnost dává pokyn k dobírání karet a nedává žádné další pokyny, pak si karty necháte. Zda si karty dobíráte do ruky, závisí na typu karty. Karty parku a událostí si můžete vzít do své ruky, ale karty plánů a zlatého hřebu umístíte lícem dolů na stůl před sebou. Pokud daná schopnost udává jiné instrukce, jako například „vyberte si jednu, kterou si ponecháte, a zbytek odložte“, do ruky si doberete pouze vybrané karty, nikoli všechny.

DOSTUPNÉ MINCE – Mince, které můžete utratit. Součet vašich dostupných mincí nezahrnuje mince, které byly umístěny na vaše karty pomocí schopností, ani mince, které byste mohli získat skrze úvěr.

DOSTUPNÉ – Má stejný význam jako „otevřené“, ale používá se k označení jiných karet než atrakcí, jako třeba zaměstnanců. Zaměstnanec je k dispozici, když je v parku lícem nahoru. Viz: Nedostupné.

DRUH ATRAKCE – Pokud si můžete vybrat druh atrakce, můžete si vybrat cokoli, co se vyskytuje v textu druhu karty na kartě atrakce, kromě samotného slova „Atrakce“. Super, Podívaná, Vedlejší atrakce, Adrenalinová jízda, dokonce i samotná Jízda, to všechno jsou funkční možnosti.

DRUH KARTY – Každá karta parku má pod názvem řádek textu označující druh karty. Karta představuje všechny druhy označené každým slovem v tomto řádku. Například „Super-atrakce – Adrenalinová jízda“ je karta „Super“, karta „Atrakce“, karta „Adrenalinová“ a karta „Jízda“. Někdy se tyto druhy používají ve dvojicích, jako například „zavřít všechny Adrenalinové jízdy“. Aby tímto příkazem byla karta ovlivněna, karta musí obsahovat oba typy, ne jen jeden z nich.

HVĚZDIČKA – Počet hvězdiček ukazuje, jak přitažlivá je karta parku pro případné návštěvníky. Karty parku mají svou hodnotu označenou symbolem zlaté hvězdy. Pokud na kartě hvězdičky vyznačeny nejsou, nebo v případech vestavěných vylepšení atrakce, počet hvězdiček není nulový, ale nedá se na kartu aplikovat. Takovou kartu nebo vestavěné vylepšení nemůžete zvolit, pokud schopnost vyžaduje kartu s počtem hvězdiček.

KAPACITA PARKU – Maximální počet návštěvníků, kteří se do vašeho parku vejdou. Toto není stejné číslo jako váš maximální příjem, protože váš příjem není nijak omezen.

KAPACITA – Viz: Kapacita parku.

KARTA VÝHODY – Karta parku, která má ve svém řádku druhu karty slovo „výhoda“. Výhody jsou umístěny nalevo od vchodu do parku a poskytují výhodu celému parku.

Když stavíte nebo přesouváte kartu vylepšení, musí být připojena k vhodné atrakci, což znamená, že musí být dodržena všechna pravidla jak atrakce, tak vylepšení. Například Pikniková loučka není vhodnou atrakcí pro umístění vylepšení, protože na kartě Pikniková loučka je napsáno, že ji nelze vylepšovat. Ani žádná adrenalinová jízda není vhodnou atrakcí pro vylepšení Klimatizace, protože Klimatizace říká, že ji nelze postavit na jízdách.

KOLO „LUNAPARK“ – Kolo, ve kterém je otočená bílo-modrá karta města s nápisem „LUNAPARK“. *Užijte si to, dokud můžete.*

KOLO „LUMPARK“ – Kolo, ve kterém je otočená bílo-červená karta města „LUMPARK“.

MINCE – Základní měna. Ano, i když je napsáno „získat 1 minci“ a mince s hodnotou 25 je technicky vzato jedna mince, moc dobře víte, co to znamená, stejně jako to ví ostatní hráči. [přísný pohled] Ano, mohli bychom jim říkat „koruny“ nebo „kačky“, ale neříkáme jim tak.

MÍSTO NA ATRAKCI – Místo, na kterém lze postavit atrakce. Omezení parku vyznačená na Vstupní bráně určují maximální počet atrakcí a další karty mohou tento limit zvýšit nebo snížit. Váš park má vždy stejný počet míst na atrakce, jaký je jeho maximální počet atrakcí, a tato místa na atrakce existují, i když jsou prázdná.

MŮŽETE – Označuje volitelnou část pravidla. Využití možnosti či rozhodnutí možnost nevyužít musí být provedeno před vyhodnocením další věty.

NAJMOUT – Má stejný význam jako postavit, ale používá se pouze ve vztahu k zaměstnancům.

NAVŠTÍVIT – Jakmile lidé zaplatí vstupné, stanou se návštěvníky, a navštěvují tedy váš park. Přestože váš park chce navštívit spousta lidí, nemůžete mít více návštěvníků, než jaká je kapacita vašeho parku.

NEDOSTUPNÉ – Má stejný význam jako zavřené, ale používá se ve vztahu k zaměstnancům. Zní to tak mnohem lépe.

NEJVĚTŠÍ ATRAKCE – Vztahuje se na atrakci s největším počtem symbolů, ničím jiným se neměří.

NÁHODNĚ – Když budete vyzváni k náhodnému výběru, zamíchejte karty a vezměte si tu horní. Sledování obličeje soupeře, když podržíte ruku nad každou jeho kartou, není náhodné.

NÁVŠTĚVNÍK – Pořád sem nějací lezou. Spočítejte počet návštěvníků ve svém parku tak, že sečtete počet hvězdiček na svých kartách až do maximální výše kapacity svého parku. Každý návštěvník platí vstupné do vašeho parku, měřeno v mincích za každého návštěvníka. Základní příjem je obvykle 1 mince za každého návštěvníka.

OBCHOD – Šest polí na karty na herní desce, kde jsou karty parku vystaveny lícem nahoru. Zde ležící karty lze postavit přímo do vašeho parku, aniž byste je vzali do ruky, nebo si je můžete vzít do ruky pro pozdější použití. Na uprázdněné pole je vždy ihned doplněna nová karta parku.

ODHALIT – Ukázat líc karty všem hráčům. Pokud je karta odhalena z balíčku, vezměte ji z balíčku a ukažte ji všem hráčům. Pokud je tímto balíček vyčerpán, okamžitě jej znovu doplňte jako obvykle, dokonce i pokud má být odhalená karta později vrácena do balíčku. Pokud daná schopnost vyzývá k odhalení karty a nedává žádné další pokyny, pak kartu po dokončení schopnosti vraťte zpátky tam, kde jste ji vzali.

ODKLÁDACÍ BALÍČEK – Karty, které byly použity a již nejsou ve hře, jsou odloženy lícem nahoru do odkládacího balíčku pro daný typ karet. Karty v jakémkoli odkládacím balíčku jsou veřejně známé a kdokoli si je může kdykoli prohlédnout. Jakmile bude balíček parku, událostí nebo plánů vyprázdněn, zamíchejte odpovídající odkládací balíček a otočte jej lícem dolů, a vytvořte tak nový dobírací balíček.

ODLOŽIT – Umístit kartu do odpovídajícího odkládajícího balíčku, z jakéhokoli místa, kde se právě nachází. Zbourání karty obvykle vede k jejímu odložení, ale zbourat a odložit není totéž.

OKAMŽITĚ – Jako součást stejného tahu nebo akce.

OTEVŘENO – Když je atrakce otevřená, návštěvníci ji mohou využívat. K dispozici jsou všechny její zvláštní schopnosti a její hvězdičky lze započítat do celkového počtu hvězdiček parku spolu s hvězdičkami na všech jejích vylepšeních. Viz: Zavřeno.

OVLIVNĚNO – Událost vás ovlivní, pokud by pravidla této události provedla měřitelnou změnu na čemkoli, co vlastníte nebo ovládáte, a událost není zablokována. Pravděpodobně budete chtít vědět, zda můžete použít kartu Karma je zdarma na někoho, kdo se vás právě pokusil zasáhnout, a odpověď zní: „Pouze v případě, že vás skutečně zasáhl“.

PARK – Váš park se skládá ze vstupní karty do parku (obvykle vaše Vstupní brána) a vámi vlastněných karet parku ve hře, tedy karet atrakcí, vylepšení, zaměstnanců a výhod. Součástí vašeho parku jsou také plány, které jste se rozhodli si ponechat, spolu se všemi kartami událostí, které byly zahrány, ale ještě nebyly dokončeny.

PONECHAT – Pokud si ponecháte kartu parku nebo kartu události, stane se součástí vaší ruky. Pokud si ponecháte kartu plánu, položíte ji lícem dolů před sebe. Karty nejsou součástí vaší ruky, dokud si je neponecháte. Pokud vám bude řečeno, abyste si ponechali určitý počet karet z těch, které jste si dobrali, a nedostanete k tomu žádné další pokyny, pak zbývající karty odložte na odpovídající odkládací balíček.

POSTAVIT – Umístění karty parku nebo zlatého hřebu, která předtím nebyla ve hře, do vašeho parku. Nová karta může pocházet z obchodu, z vaší ruky, z vašich karet zlatého hřebu nebo z jiného zdroje, pokud to karta umožňuje. Stavba obvykle vyžaduje zaplacení ceny stavby vyznačené na cenovce karty, ale v některých případech může být zlevněná nebo zdarma. Viz: Najmout.

POČET SYMBOLŮ – Počet symbolů atrakce udává, kolik symbolů obsahuje její zlatá stužka, včetně symbolů na samotné kartě atrakce a všech kartách vylepšení. Počítají se i vestavěná vylepšení – prostě započítejte každý symbol na stužce atrakce. Fráze „počet symbolů“ a „velikost atrakce“ se někdy používají zaměnitelně, aby se zabránilo nepříjemnému opakování slov.

POŘADÍ HRY – Hráči se střídají po směru hodinových ručiček počínaje začínajícím hráčem. Ano, je to po směru hodinových ručiček při pohledu shora. Ne, tato pravidla nejsou z vesmíru za zrcadlem.

PO – Přímo následující, hned po. Neznamená to jakýkoli pozdější moment ve hře.

PROHLEDAT – Prohlédnout každou položku v určitém souboru, obvykle v balíčku karet. To není totéž jako odhalovat položky jednu po druhé, dokud není určitá položka nalezena. Při prohledávání se můžete podívat na všechny relevantní položky najednou.

PROPUSTIT – Má stejný význam jako Zbořit, ale používá se pouze ve vztahu k zaměstnancům. Bourání lidí prostě nezní dobře.

PŘESUN – Karta se přesunuje, když je již ve hře a mění své umístění z jedné atrakce na druhou nebo z jednoho parku do druhého. Karta při přesunu neopustí hru, není při něm postavena ani zbořena, najata ani propuštěna. Zvláštní schopnosti, které již byly použity před přesunem karty, se po přesunutí znovu neaktivují. Jakékoli mince nebo žetony na kartě nebo jiné položky ke kartě připojené se pohybují s ní.

PŘIDÁNA – Když je karta postavena nebo přemístěna tak, že se nachází na místě, kde předtím nebyla, byla přidána. Viz: Postav, přesuň.

PŘIPÍNÁČEK – Když připnete kartu události, vejde do hry a stane se součástí vašeho parku, kde zůstane aktivní, dokud nebude v kroku úklidu odložena. Připnout lze pouze karty událostí, které jsou označeny symbolem připínáčku; ostatní karty událostí jsou okamžitě zahrány a poté odloženy do odkládacího balíčku.

REDUNDANTNÍ – Tento záznam v glosáři.

RUKA – Karty parku a událostí, které nikomu neukazujete. Obvyklý limit karet na ruce je 5 a uplatňuje se během kroku úklidu na konci každého kola. Karty plánů a zlatého hřebu nejsou součástí vaší ruky. Nikdy.

SCHOPNOST – Efekt nebo možnost získaná díky pravidlu na kartě; něco, co pravidlo na kartě hráči umožňuje nebo od něj vyžaduje. To zahrnuje i události, které jsou vlastně schopnosti hrané v kroku událostí. Někdy pravidla na kartě říkají „události či schopnosti“; toto je pouze připomínka, nikoli důležitý rozdíl mezi těmito dvěma slovy.

Pro hromadu zábavy běžte na stranu 9.

SOUPEŘ – hráč, který s vámi soupeří; konkrétně každý hráč kromě vás.

SOUSEDNÍ – Karta atrakce sousedí s jinou kartou, pokud je umístěna přímo vedle ní, nehledě na stranu. Například první atrakce, kterou postavíte, musí sousedit s vaší Vstupní bránou. Zaměstnanci a výhody nemají pevné místo, a nesousedí tedy s ničím.

SOUČET HVĚZDIČEK – Celkový počet hvězdiček, ať už se jedná o zaměstnance, atrakci, nebo celý park, je součtem počtu všech zlatých hvězdiček souvisejících s touto položkou. Zejména pro park celkový počet hvězdiček v kroku návštěvníků nezahrnuje uzavřené atrakce a jejich vylepšení a další karty lícem dolů, jako třeba nedostupné zaměstnance.

UDÁLOST INSPEKCE – Regulační útok; město prosazuje stávající městské vyhlášky. Může být zablokováno příslušným Certifikátem bezpečnosti nebo jinou kartou blokující inspekce.

UDÁLOST MĚSTA – Každé kolo je odkryta a zahrána karta města. Jedná se o události provedené městem, ne hráčem. Jakékoli karty, které hovoří o událostech, zejména o blokování událostí, fungují na události města stejně jako na běžné události.

UDÁLOST SOUDNÍ PŘÍKAZ – Byrokratický útok; Městský úřad pro plánování mění stavební předpisy města a zneužívá právní systém tak, aby to vyhovovalo jeho záměrům. Lze jej zablokovat pomocí Vlivných přátel nebo jiné karty blokující soudní příkazy.

UDÁLOST VNIKNUTÍ – Fyzický útok; zlí lidé, kteří se do vašeho parku vloupají a začnou ho kousek po kousku rozbíjet. Lze jej zablokovat Ochrankou nebo jinou kartou blokující vniknutí.

UDÁLOST – Schopnost, která se vyhodnotí v kroku události. Fráze „události a schopnosti“ se používá, pouze aby připomněla, že události jsou také zahrnuty, ne aby naznačila, že události a schopnosti jsou nějak rozdělené.

UKRÁST – Vzít jinému hráči karty, mince, žetony nebo jiné předměty.

VE HŘE – Karty parku a zlatého hřebu jsou ve hře od chvíle, kdy jsou postaveny, a do chvíle, kdy jsou zbořeny. Karty událostí jsou ve hře od chvíle, kdy jsou zahrány a dokud nejsou dokončeny a odloženy. Karty plánů jsou ve hře od chvíle, kdy si je hráč rozhodne nechat, do chvíle, kdy jsou odloženy. Zakopané karty jsou ve hře, dokud nejsou vykopány. Karty města jsou ve hře od okamžiku, kdy jsou odhaleny jako aktuální karta, až do konce daného kola. Karta je ve hře, i když její schopnosti nejsou zrovna aktivní.

VELIKOST ATRAKCE – Viz: Počet symbolů.

VHODNÉ – Značí, že všechna stávající pravidla stále platí, obvykle ve vztahu k umístění karty nebo žetonu. Pokud by umístěním předmětu na danou pozici bylo porušeno stávající pravidlo, není to vhodná pozice.

VLASTNÍK – Hráč, v jehož parku se karta nachází nebo který zahrál kartu události, je jejím vlastníkem. Viz: Zaměstnavatel.

VYKOPAT – Odstranění zakopané karty zpod karty ve hře. Kam se přesune, určuje karta, která ji vykopala. Pokud není řečeno jinak, karta je odložena. Když je zbořena karta, která má pod sebou zakopané karty, všechny karty zakopané pod ní jsou vykopány a odloženy.

VYLEPŠENÍ – Karta parku, která má ve svém řádku druhu karty slovo „vylepšení“. Vylepšení lze postavit pouze na atrakce ve vašem parku a musí dodržovat vhodná pravidla atrakce. Nemohou být postavena samostatně.

VY – Označuje vlastníka karty. V případě karet, které žádný hráč nevlastní, označuje „vy“ samostatně každého hráče, na kterého se vztahuje dané pravidlo.

ZAHRÁT – Zahrát kartu znamená kartu aktivovat, obvykle k tomu využíváte svůj tah.

ZAKOPAT – Umístit kartu lícem dolů pod jinou kartu ve hře. Jakmile je karta zakopána, již není aktivní a nemá žádné speciální schopnosti. V kroku úklidu se neobrací lícem nahoru. Zakopané karty nesmíte skrýt tak, aby nebyly vidět, a počet zakopaných karet musí být viditelný.

ZAMĚSTNANCI – Karta parku, která má ve svém řádku druhu karty slovo „zaměstnanec“. Zaměstnanci jsou umisťováni nalevo od vstupu do parku a poskytují výhody celému parku. Nejsou připojeni k žádné atrakci. Můžete je do parku najmout nebo je z něj propustit.

ZAMĚSTNAVATEL – Má stejný význam jako Vlastník, ale používá se pouze ve vztahu k zaměstancům.

ZAPLATIT – Utratit mince, jiné žetony nebo zdroje z dostupných zásob, abyste získali nějakou výhodu. Nemůžete zaplatit více, než máte, a můžete platit pouze zdroji, které máte k dispozici. Zejména nemůžete platit zdroji, které jsou připojeny ke kartám, protože pro vás nejsou dostupné. Zdroje použité pro zaplacení vraťte do společné zásoby, pokud není uvedeno jinak.

ZAVŘENO – Když je atrakce zavřená, návštěvníci ji nemohou používat. Nepočítají se její hvězdičky, včetně těch na všech jejích vylepšeních. Když je atrakce zavřená, karta atrakce se otočí lícem dolů a žádná ze schopností na této kartě není aktivní, nicméně schopnosti vylepšení zůstávají dostupné.

ZBOŘIT – Odstranění karty parku. Když je karta zbořena, obvykle jde na odkládací balíček. Některé karty atrakcí však mají vestavěná vylepšení; pokud by došlo ke zboření vestavěného vylepšení, atrakce se místo toho zavře a karta neopustí hru. Když je zbořena karta, která má pod sebou zakopané karty, všechny zakopané karty jsou vykopány a odloženy. Viz: Vykopat.

ZNOVU OTEVŘÍT – Vrátit kartu atrakce do otevřeného stavu. Když je atrakce znovu otevřena, karta atrakce se otočí lícem nahoru.

ZTRATIT – Odložit mince nebo jiné žetony, které vlastníte, do společné zásoby žetonů. Opak získání.

ZÍSKAT – Vzít si mince nebo jiné žetony ze společné zásoby. Pokud karta získá minci nebo jiný žeton, umístěte jej přímo na kartu.

Konec.