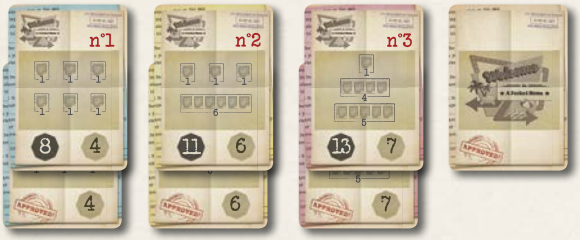
Pravidla hry

Obsah hry

★ 29 karet projektů (58 x 88 mm)

Mají čísla 1, 2 a 3 a z jedné strany jsou to „projekty“, z druhé „dokončené projekty“ označené razítkem „Approved“. 18 projektů je určeno pro základní verzi hry, 10 pro pokročilou variantu (označených ★). Karta bez označení je určena pro hru jednoho hráče (dále „Sólo“).



★ 81 karet stavby (58 x 88 mm)

(Na rubu je pořadové číslo domu, na líci symbol akce.)

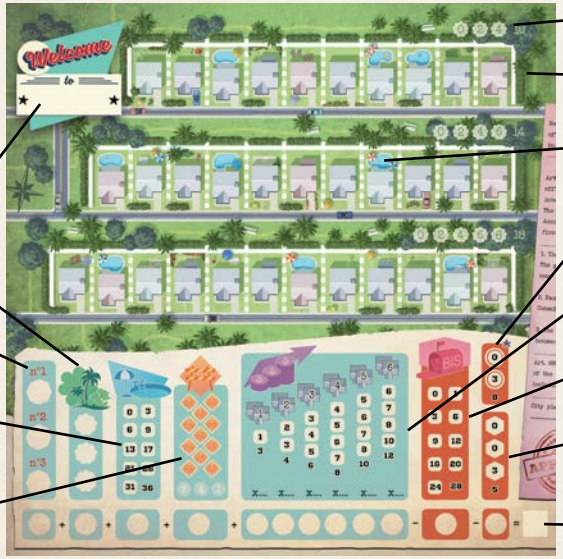
Počet jednotlivých akcí a čísel domů:

Akce na kartách: 9 karet s výrobcem bazénů, 9 s personální agenturou, 9 s děleným číslem domu „Bis“, 18 se zahradním architektem a 18 karet se zeměměřičem.

Čísla domů na kartách: 3x 1 2 14 15
4x 3 13, 5x 4 12, 6x 5 11, 7x 6 10
8x 7 9, 9x 8

★ 4 přehledové karty

★ 1 blok bodovacích listů



Park
Ulice
Bazén
Kruhový objezd (pokročilá varianta)
Hodnoty pozemků
Dělená čísla (Bis)
Nepovolené stavby
Konečný součet bodů
Název vašeho města
Body za parky
Body za splněné projekty
Body za postavené bazény
Body za využití personální agentury

Myšlenka hry

Ve hře *Vítejte* se hráči vžijí do role architektů v období 50. let v USA, které tenkrát zažívaly tzv. „Baby Boom“ a nové městské čtvrti vznikaly jako houby po dešti.
Ale pozor na konkurenci! Pouze architekt, kterému se podaří navrhnout nejvhodnější uspořádání domků ve třech ulicích nové čtvrti včetně bazénů a luxusních parků, bude zvolen hlavním architektem.

Vítejte je hra, ve které hrají všichni hráči současně a se stejnými kartami. Ve hře se hráči snaží chytře kombinovat číslování domů s využíváním akcí na kartách, aby se pak mohli stát největšími architekty budoucnosti.

Aplikace pro Android nahrazující bodovací list

Poznámka: Aplikace provede i závěrečné sčítání bodů. Obsahuje anglické výrazy.

Cíl hry

Hráči se v roli architektů postupně snaží stavbou domů a jejich vhodným číslováním vytvořit hezkou vilovou čtvrť o třech ulicích.

Jednotlivé domy budou spojeny do obytných bloků, ale pouze oplocené obytné bloky se na konci hry budou bodovat.

Celkový vzhled nové čtvrti budou zkrášlovat bazény u domů a parky.

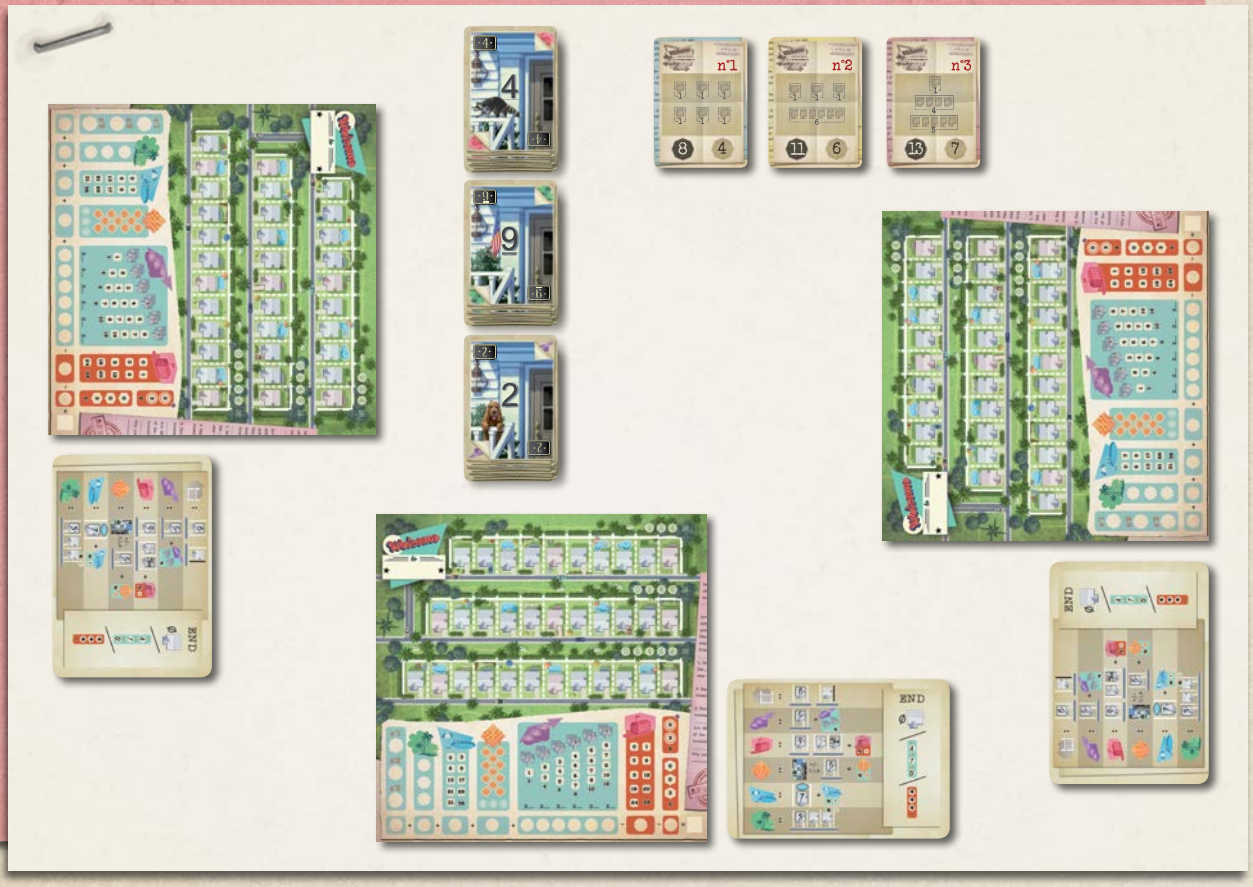
Architekti budou také mít možnost využít služby realitní kanceláře a propagací prodeje zvýšit hodnotu jednotlivých obytných bloků.

Každý architekt se také bude snažit jako první splnit zadání projektů!

A konečně lze přízeň městské radnice získat také tím, že si pro práci na budování nové čtvrti zajistíte přes personální agentury více pracovníků, čímž urychlíte tempo výstavby.

Příprava hry

- ★ Každý architekt si vezme tužku (není součástí hry) a list z bloku bodovacích listů.
- ★ Rozdejte každému architektovi jednu přehledovou kartu.
- ★ Ze základní sady karet projektů vyberte 3 karty: jednu s číslem 1, jednu s číslem 2 a jednu s číslem 3. Tyto tři vybrané projekty umístěte na stůl stranou „projekt“ vzhůru. (Všechny ostatní karty projektů odložte zpět do krabice.)
- ★ Zamíchejte všechny karty stavby a vytvořte z nich 3 stejné balíčky (po 27 kartách). Všechny 3 balíčky dejte na stůl vedle sebe, číslem domu vzhůru.



Průběh hry

Na začátku každého kola otočte z každého balíčku karet stavby horní kartu a položte ji před daný balíček symbolem akce vzhůru. Takto vzniknou celkem 3 kombinace čísla domu a akce.
Otočené karty budou postupně tvořit 3 samostatné odkládací balíčky.

Všichni hráči hrají současně. Každý z nich si vybere jednu ze tří vyložených kombinací karet, do svého listu vyznačí jedno číslo domu a případně provede akci. Více hráčů si může vybrat tutéž kombinaci.

Každý hráč musí do jedné ze tří ulic na svém listu vyznačit číslo domu z vybrané kombinace karet. Vybrané číslo se zapisuje na jednotlivá políčka domů na listu. Číslo musí být vždy napsáno na prázdný dům a jednotlivá čísla v každé ulici na listu musí být ve vzestupném pořadí zleva doprava, tj. první číslovaný dům zleva má nejnižší číslo.

V jedné ulici se nikdy nesmí objevit dvě stejná čísla domu (výjimkou je použití akce „Dělení čísla domu (Bis)“, viz strana 7).

★Poznámka★

Mezi očíslovanými domy lze ponechat libovolně velkou mezeru z prázdných (neočíslovaných) domů. Na tyto domy je možné dopsat číslo později, ale za dodržení vzestupného pořadí.

Je také možné některá čísla zcela vynechat (například ihned za číslo 7 napsat třeba číslo 10).

Pokud hráč nemůže do žádné ulice zapsat číslo domu z vybrané kombinace karet (protože by nedodržel pravidlo vzestupného pořadí), musí označit nepovolenou stavbu (nepovolené stavby se vyškrtávají shora dolů: 0, 0, teprve poté 3).

Vybraná kombinace karet umožní hráči provést také akci, pokud ji provést chce a pokud mu v tomto kole byla povolena stavba.
Pozor: Provedení akce není nikdy povinné!

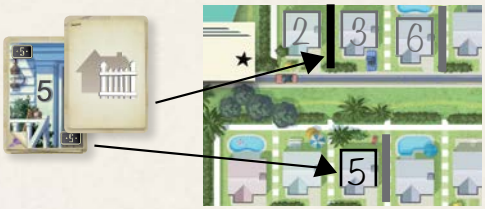
Poté, co všichni architekti napsali do svého listu číslo domu a případně provedli akci, začněte nové kolo opět otočením horních karet ze 3 balíčků karet stavby. Pokud balíčky dojdou, zamíchejte karty v odkládacích balíčcích a vytvořte nové.

Popis akcí

★ Zeměměřič:

Tato akce umožňuje hráči postavit plot mezi dvěma domy na stejné ulici. Postavené ploty vymezují pozemek obytného bloku, který – pokud je plně zastavěn – umožňuje hráči získat body. Plně zastavěný obytný blok obsahuje celkem 1 až 6 sousedících domů, mezi nimiž není žádný dům bez čísla, a je z každé strany ohraničen 1 plotem. Na začátku hry je již plot postaven na obou okrajích každé ze tří ulic na listu. Obytný blok může být vytvořen postavením nového plotu.
Pozor! Pokud již byl obytný blok započítán do splněného projektu (více na str. 8), nelze jej již upravovat postavením dalšího plotu!

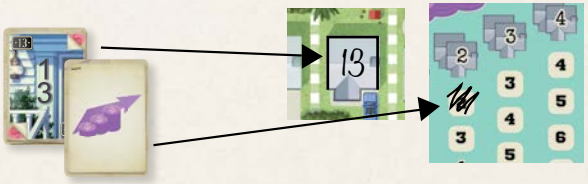
Příklad: Hráč zapsal číslo 5 na třetí dům ve druhé ulici, aby začal výstavbu v obytném 3-bloku. Poté postavil plot mezi první a druhý dům v první ulici, a rozdělil tak oplocený 3-blok na jeden 1-blok a jeden 2-blok.



★ Realitní agent:

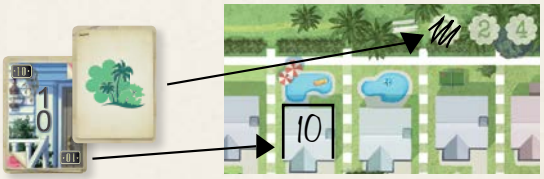
Touto akcí propagujete prodej postavených domů, a tím zvyšujete hodnotu dokončeného obytného bloku (tj. řady kompletně očíslovaných sousedících domů mezi dvěma ploty). Na začátku hry má každý obytný blok hodnotu odpovídající počtu domů v něm. Když se hráč rozhodne použít tuto akci, vybere si jeden sloupeček obytného bloku v příslušné části listu a vyškrtne v něm první dostupnou hodnotu (odshora dolů). Na konci hry bude mít každý obytný blok (o počtu domů 1, 2, 3 atd.) takovou bodovou hodnotu jako nejnižší nevyškrtnutá hodnota z odpovídajícího sloupečku.

Příklad: Hráč se rozhodl vyškrtnout číslo 2 ve sloupečku pro 2-blok. Díky tomu za každý obytný blok o dvou domech získá 3 body.



★ Zahradní architekt:

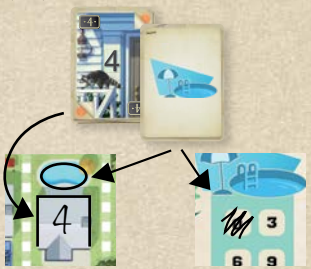
Tato akce umožní hráči postavit park. Pokud se hráč rozhodne využít tuto akci, zaškrtne jeden kroužek parku v ulici, v níž právě očísloval dům (může to udělat pouze v této ulici)! Kroužky parku se vyškrtávají zleva doprava: 0, 2, 4 atd.



★ Výrobce bazénů:

Pokud hráč napíše číslo na dům, který má u sebe bazén, a současně je v kombinaci s kartou čísla domu akce „výrobce bazénů“, bazén u tohoto domu skutečně postaví a na listu v části *body za postavené bazény* vyškrtne nejnižší dostupné číslo. Čísla se opět vyškrtávají ve vzestupném pořadí, tj. 0, 3, 6 atd.).

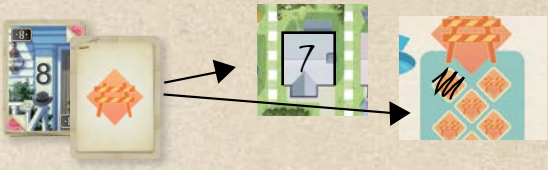
★Poznámka★ Hráč může napsat číslo na dům s bazénem, i když zrovna nemá kombinaci s akcí „výrobce bazénů“. Stejně tak lze napsat číslo na dům bez bazénu v kombinaci s akcí „výrobce bazénů“ (kterou hráč nevyužije). Ani v jednom z těchto případů však hráč nepostavil bazén u domu, a proto si číslo v části *body za postavené bazény* nevyškrtne!



★ Personální agentura:

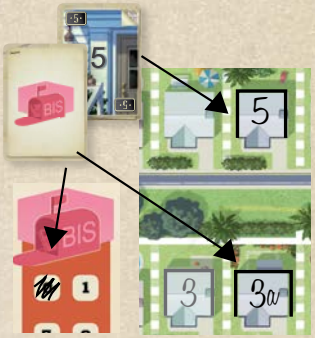
Touto akcí si pro rychlejší výstavbu najmete nového zaměstnance. Hráč při ní může přičíst či odečíst hodnotu 0, 1 nebo 2 z čísla domu, které je na kartě v kombinaci s touto akcí. Pomocí této akce je tedy možné očíslovat domy čísly 0–17. Za každé využití této akce si hráč zaškrtne jedno políčko v části *personální agentury* na listu. Na konci hry hráč, který využil akci personální agentury nejvíckrát, získá 7 bodů za vytvoření největšího počtu pracovních míst. Hráč s druhým nejvyšším počtem získá 4 body, hráč na třetím místě získá 1 bod. V případě shody získávají remizující hráči stejný počet bodů.

Příklad: Na kartě čísla domu je 8. V kombinaci s akcí „Personální agentura“ může hráč postavit čísla domů 6, 7, 8, 9 nebo 10. Ve všech případech (i pokud zapisuje nezměněnou 8) si zaškrtne jedno políčko agentury.



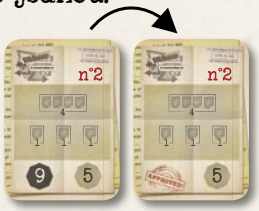
★ Dělení čísla domu (Bis):

Tato akce umožňuje hráči zapsat na list dvě čísla domu za 1 tah. První zapíše klasicky z karty stavby, druhé pomocí akce „Dělení čísla domu“. Může zapsat i jiné číslo než to z karty stavby a lze jej zapsat i k jinému než právě zapsanému domu (i do jiné ulice). Musí jej však napsat vedle již dříve zapsaného čísla (zprava nebo zleva) a musí to být stejné číslo jako toto dříve zapsané, rozšířené o písmeno abecedy. Tj. např. vedle již dříve napsaného čísla 3 zapsat 3A. Totéž číslo domu lze rozšířit vícekrát, tj. mít u sebe domy 3A, 3B atd. Domy, které sdílejí stejné číslo, však vždy musí být součástí jednoho obytného bloku. Po použití této akce si hráč zaškrtne nejnižší volné políčko v části „Bis“ na listu. Na konci hry si hráč ze skóre odečte hodnotu nejnižšího čísla stále viditelného u „Bis“.



Karty projektů

Karty projektů představují cíle stanovené městskou radou. Jde o požadavek vybudovat určitý počet obytných bloků, které mají různé velikosti, tj. obsahujících určitý počet domů.
Hráči, kterým se podaří podmínky zadání na některé kartě projektu splnit, ihned získávají body, které zapíšou do kolečka k odpovídajícímu číslu karty projektu (č. 1, 2, nebo 3) v části splněných projektů na listu. První hráči, kteří některý projekt splní, získávají vyšší počet bodů uvedený na str. „project“ (číslo v tmavém kroužku). Následně se karta splněného projektu otočí na stranu „approved“. Každý hráč může splnit každý projekt pouze jednou.



Všichni ostatní hráči, kterým se podaří splnit cíl na již otočené kartě projektu, získávají nižší počet bodů (číslo ve světlém kroužku).
Ke splnění některé karty projektu musí hráč mít vytvořené všechny obytné bloky, které jsou na dané kartě zobrazené.

Obytné bloky požadované ke splnění některého z projektů mohou být rozmístěny kdekoli na některé ze tří ulic na listu hráče.

★ Poznámka ★ Pokud byl některý z obytných bloků na listu hráče využit ke splnění projektu, nesmí být již rozdělen plotem ani použit pro splnění jiné karty projektu. Po splnění projektu hráč poznačí plot nad domy daných obytných bloků, čímž bloky označí jako již využité.

Úplně první hráč, kterému se podaří splnit cíl kterékoli karty projektu, může, pokud si to přeje, zamíchat všech 81 karet stavby a vytvořit nové 3 balíčky, s nimiž se odehraje zbytek hry.

Konec hry

Hra končí, jakmile:
★ Některý z hráčů zakroužkuje třetí nepovolenou stavbu, NEBO
★ se některému z hráčů podaří splnit všechny tři karty projektů, NEBO
★ některý z hráčů očísluje všechny domy ve všech ulicích svého listu.

Na konci hry si každý hráč sečte všechny body získané za splnění projektů, výstavbu parků v jednotlivých ulicích, výstavbu bazénů, za využití personální agentury a za hodnotu dokončených obytných bloků. Následně si každý odečte body za použitá dělení čísel domů (Bis) a za nepovolené stavby. Hráč s nejvyšším dosaženým počtem bodů vyhrál hru a stává se hlavním architektem.

V případě shody vyhrává hráč s nejvyšším počtem dokončených obytných bloků. Při další shodě vítězí hráč, který má nejvíce dokončených obytných bloků s 1 domem, pak se 2 domy atd. Pokud shoda i nadále trvá (to jako ťakt?), musíte si zahrát další partičku hry *Vítejte*.

Hra pro 1 hráče

Tato varianta umožňuje hrát hru *Vítejte* v jednom hráči. V „sólo“ variantě se hráč snaží dosáhnout nejlepšího možného výsledku.

Příprava hry:

Zamíchejte karty stavby tak, aby byly otočené symbolem akce nahoru, a vytvořte z nich 2 stejné balíčky. Do jednoho z těchto balíčků zamíchejte kartu projektu bez označení (tedy „Sólo“ kartu) a na tento balíček pak umístěte ten druhý balíček karet stavby. Vyberte 3 karty městských projektů a položte je vedle balíčku karet stavby. Vezměte si list z bloku bodovacích listů a přehledovou kartu.

Průběh hry:

Každý tah hráč otočí z balíčku 3 karty stavby. Z nich si následně vybere 2 karty, jednu z nich na očíslování domu, druhou na využití akce.

Poznámka: Pro lepší orientaci při vybírání karet je možné využít malých symbolů akce, kterou daná karta nabízí a které jsou na straně s číslem domu umístěny v levém spodním a pravém horním rohu karty.

Vybrané karty si hráč vyloží před sebe, zapíše číslo domu a případně využije akci. Všechny 3 karty, tj. 2 vybrané a 1 nepoužitou, poté odloží na odhazovací balíček.
Následně si hráč dobere další 3 karty a tak dále. V okamžiku, kdy hráč z balíčku dobere kartu „Sólo“, jsou všechny vybrané projekty považovány za splněné, otočí se na stranu „approved“ a hráč za ně od té chvíle může získat jen tu nižší bodovou hodnotu. Ostatní pravidla základní hry platí beze změny.

Konec hry:

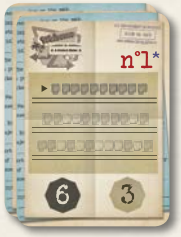
Hra skončí v okamžiku, kdy se dobere balíček karet stavby, nebo pokud nastane jedna z podmínek konce hry uvedených v základní variantě.
Hráč si poté spočítá dosažené body stejně jako v základní hře s výjimkou části personální agentury. Za využití personální agentury získá hráč 7 bodů, pokud přes personální agenturu najal alespoň šest zaměstnanců. Pokud jich však hráč najal méně, nezíská body žádné.

Pokročilé varianty

Dodatečné projekty:

Dodatečné projekty je možné přidat k základním kartám projektů, platí pro ně stejná pravidla jako v základní hře.

Popis karet projektů:



Ke splnění tohoto projektu je potřeba mít očíslovány všechny domy v požadované ulici.

Ke splnění tohoto projektu je potřeba mít očíslovány první a poslední domy ve všech ulicích.

Ke splnění tohoto projektu je potřeba mít postaveny všechny parky a všechny bazény v požadované ulici.

Ke splnění tohoto projektu je třeba najmout v personální agentuře 7 zaměstnanců.

Ke splnění tohoto projektu je potřeba mít postaveny všechny parky NEBO všechny bazény ve dvou ulicích.

Ke splnění tohoto projektu je potřeba mít postaveny všechny parky, všechny bazény a jeden kruhový objezd v jedné ulici.

Ke splnění tohoto projektu je potřeba mít očíslováno 5 domů děleným číslem (Bis) v jedné ulici.

★Poznámka★ Pokud byl některý obytný blok nebo dům využit ke splnění projektu, nesmí být využit pro splnění jiné karty projektu (hráč vyznačí plot NAD domem nebo daným obytným blokem, čímž je označí jako již využité). Avšak pokud se ke splnění projektu využije pouze bazén, dům u tohoto bazénu může být ještě využit ke splnění jiné karty projektu.

Kruhový objezd:

Během svého tahu se hráč, navíc k očíslování domu a k aktivaci akce, může ještě rozhodnout postavit v některé z ulic kruhový objezd. Kruhový objezd vyznačí tak, že do některého z neočíslovaných domů nakreslí kolečko, doprostřed udělá tečku a po pravé a levé straně kruhového objezdu postaví plot. Hráč může celkem postavit 2 kruhové objezdy.

Kruhový objezd rozděluje ulici na dvě části. Hráč pak může na každou z nich použít oddělené číslování od 0 do 17 (tj. v části nalevo od kruhového objezdu může očíslovat domy čísly 0–17 a napravo od objezdu může domy také očíslovat čísly 0–17).

Postavit první kruhový objezd stojí hráče 3 body a postavení druhého stojí 5 bodů (hráč po postavení kruhového objezdu vždy vyškrtne kolečko ve sloupečku kruhového objezdu na listu, shora dolů). Na konci hry se hráči z konečného skóre odečte nejmenší viditelné číslo ze sloupečku kruhového objezdu.

Pravidla pro experty

Tato varianta se doporučuje zkušeným hráčům. Umožňuje získat kontrolu nad výběrem karet stavby a současně zvýšit interakci mezi hráči. Je možné (ba dokonce doporučené), aby se do hry pro experty přidaly také pokročilé varianty hry.

Příprava

Vytvořte jeden balíček ze všech karet stavby otočených symbolem akce nahoru. Vyberte 3 karty projektů a vyložte je na stůl vedle balíčku karet stavby. Dejte kartu „Sólo“ náhodnému hráči. Každý hráč si vezme list z bloku.

Průběh

Na začátku hry si každý hráč dobere z balíčku 3 karty stavby.

Z těchto tří karet si následně každý vybere 2 karty, jednu z nich k očíslování domu a druhou na využití akce. Není možné použít číslo domu a současně akci z jedné karty.

Vybrané karty si hráči vyloží před sebe, zapíšou číslo domu a případně využijí akci. Následně každý hráč odhodí vybrané 2 karty na odhazovací balíček a předá zbývající třetí kartu, stranou se symbolem vzhůru, sousedovi po pravici. Následně si každý hráč, počínaje hráčem, který má u sebe „Sólo“ kartu, dobere z balíčku karet stavby 2 karty a začne se další kolo. Kolo začíná hráč, který má u sebe „Sólo“ kartu. Ostatní pravidla základní hry platí beze změny.

Na hře se podíleli

Autor hry: **Benoit TURPIN**
Ilustrace a grafický design: **Anne HEIDSIECK**
Vývoj hry: **BLUE COCKER**
Pravidla: **Dominique BODIN**
Anglický překlad: **Lorédana CHAILLOT & Benoit TURPIN**

Český překlad: **Kamil SMOLA**
Grafická sazba české verze: **Michal STÁREK**
Redakce překladu: **Martin HRABÁLEK & Eliška POSPÍŠILOVÁ**

Poděkování

Vděčné olíznutí od modrého kokrfrancouze si zaslouží: Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat a Lola Estève. Také šťastně štěká na „vrahy kostek“ Freda & Didiera.

Poděkování autora hry dostává: Virginie za její podporu, Matthieu Lasne a celý Muge Team za ty roky hraní, Clément & Sebastien, Nicholas, Simon, Florian, Romaric, Joan, Alexis, Nicolas a všichni členové MALT za jejich pomoc a zpětnou vazbu, Anne za to, že z *Vítejte* učinila krásnou hru, a Alain, že to s ním vydržel a že mu celou dobu věřil.

BLUE COCKER GAMES
209 avenue de Castres
31500 Toulouse, Francie
Tel.: (+33) 5 34 28 05 01
www.bluecocker.com

© BLUE COCKER 2018
Všechna práva vyhrazena.

Distributor pro ČR a SR:
REXport, s. r. o.,
Palackého tř. 198/72
612 00 Brno

www.rexhry.cz
obchod@rexhry.cz
fb.com/rexhry