

DELUXE MASTER SET

La Granja

PRAVIDLA HRY

Začátek zde 1

Ve hře *La Granja* se budou 1–4 hráči starat o malé farmy v usedlosti Alpich nedaleko městečka Esporles na ostrově Mallorca.

V průběhu hry budou hráči usilovat o to, aby se z jejich farem neustálým rozšiřováním stalo mocné venkovské sídlo *La Granja*. Zároveň se budou snažit dodávat zboží do vesnice. Rychlost je tu vším.

La Granja je podmanivá hra, která vyžaduje pečlivé plánování. Pokud chtějí být hráči úspěšní, musejí se naučit pracovat s nevypočitatelností kostek a karet, které budou mít k dispozici.

HERNÍ MATERIÁL

Každá kopie hry *La Granja Deluxe Master Set* obsahuje:

- 1 oboustrannou hrací desku
- 4 desky hráče
- 66 karet farmy (očíslovaných od 1 do 66)
- 9 kostek výnosu
- 100 hráčských žetonů (25 od každé z barev hráčů)
- 4 žetony siesty (1 od každé z barev hráčů)
- 16 destiček oslíků (4 pro každého hráče)
- 42 „mincí“ stříbrných (v hodnotách 1 a 3)
- 54 žetonů vítězných bodů (v hodnotách 1, 5, 20, 50)
- 4 žetony pořadí tahu (očíslované od 1 do 4)
- 24 destiček střech
- 24 žetonů řemesel
- 3 žetony pořadí budov (očíslované od 1 do 3)
- 10 žetonů vyčerpání
- 4 nápovědy pro hráče
- 3 překryvné destičky trhu

Sólový režim a ostatní moduly používají kromě zde uvedeného herního materiálu i další komponenty. Všechny moduly a komponenty pro ně určené jsou uvedeny samostatně v Knize modulů.

Pokud hrajete hru *La Granja* poprvé, důrazně doporučujeme hrát pouze se základními pravidly a herním materiálem.



PŘEHLED KOMPONENT

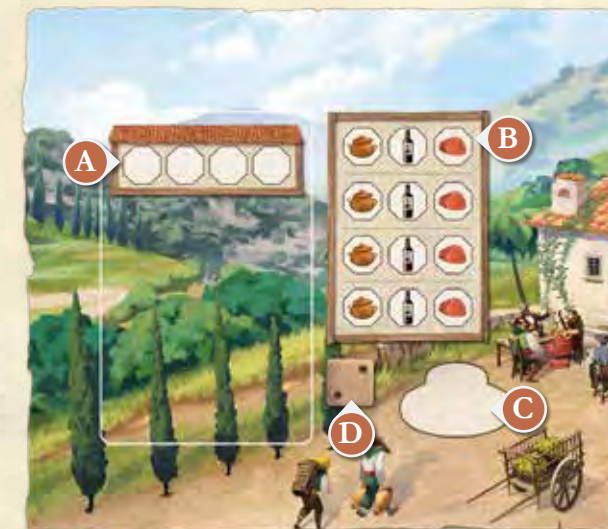
1 OBOUSTRANNÁ HRACÍ DESKA



Strana desky pro 3 a 4 hráče A.

Střed hrací desky hry *La Granja* vyobrazuje trh ve vesnici Esporles 1. Sestává ze šestiúhelníkových polí trhu. Jednotlivá pole mají hodnotu v rozmezí od 2 do 6. Strana pro 3–4 hráče obsahuje pole označená 4A, která jsou nepřístupná při hře ve 3 hráčích.

Na vnější hraně trhu se nachází 6 budov řemesníků 2. Každé budově řemesníka přísluší několik řádků různých symbolů (jeden řádek pro každého hráče). Zboží z farmy nebo obchodovatelné zboží zobrazené na symbolech v rádcích musejí hráči během hry dodat do příslušných budov řemesníků. Vedle jednotlivých budov řemesníků se nachází místo na hráčské žetony (které se umísťují, jakmile je budova zcela zazásobena) i místo pro kartu budovy (to ignorujte, pokud nehrájete s modulem *Rušné městečko*). Pod budovami řemesníků jsou také místa na příslušné žetony řemesel 2A.



Budova řemesníka podrobně (deska pro hru ve 3–4 hráčích): oblast žetonů vlastnictví (a oblast pro kartu budovy, pokud hrajete s modulem *Rušné městečko*) A, 4 řádky zboží k dodání B, oblast pro odpovídající žeton řemesla C a číslo budovy D.

Na levé straně desky se nachází 6 polí výnosu (s čísly kostek od 1 do 6) 3.

Ve spodní části desky se nacházejí místa na dílky střech pro 2. až 6. kolo hry 4, společně se 4 místy na destičky střech dostupné v aktuálním kole 4A.

Na pravé straně hrací desky se nachází stupnice siesty 5 rozdělená do 5 oddílů, přičemž nalevo od některých z nich je vytištěná hodnota vítězných bodů. Pozice hráčů na této stupnici bude v průběhu hry ovlivňovat pořadí hráčů. Na pravé straně stupnice siesty jsou 3 barevné značky. Ignorujte je, pokud nehrájete s modulem *Oslí píseň*.

DESKY HRÁČŮ



Každý hráč má jednu desku hráče, která představuje jeho farmu. Na farmě se nachází 6 míst na získané žetony řemesel 1, několik skladů (na zboží ze sklizně a na vylepšené zboží) 2 společně s cenou za vylepšení 3A, nákup 3B či prodej 3C konkrétních zdrojů, středové místo na obchodní komodity 4, prasečí chlívek se 2 kójemi 5, tabulka zboží z farmy s náklady na rozšíření farmy (které se zvyšují s každým dalším rozšířením) 6, statek s 5 místy na zakoupené destičky střech 7, místo na zahraniční destičky oslíků 8 a místo na každou ze 2 kostek výnosu 9, které si hráč každé kolo vybere.

Pozor: Zatímco místo na obchodní komodity a sklady na zboží ze sklizně a na vylepšené zboží mohou teoreticky obsahovat libovolné množství hráčských žetonů, prasečí chlívek má prostor na maximálně 2 prasata (proto jsou zde 2 osmiúhelníková pole neboli kóje).

Karty farmy můžete umisťovat na příslušná místa po 4 stranách farmy, jejich využití se liší podle toho, kde se na farmě (kolem desky hráče) nacházejí: A, B, C, D. Maximálně 3 karty můžete umístit do horní a spodní části farmy – jednu kartu do každého výřezu. Karty umístěné doleva a doprava se částečně zasouvají pod již zahraniční karty tak, aby byla vidět pouze příslušná strana karty. Na těchto 2 místech neexistuje limit počtu karet.

KARTY FARMY

Během hry si hráči dobírají do ruky karty farmy a následně je hrají zasouváním pod jednu ze 4 stran své desky hráče.

Jakmile je karta zahrána, zvolená strana karty se stává aktivní a začíná ovlivňovat hru.

Informace na zbylých 3 stranách karty nejsou po zbytek hry relevantní.

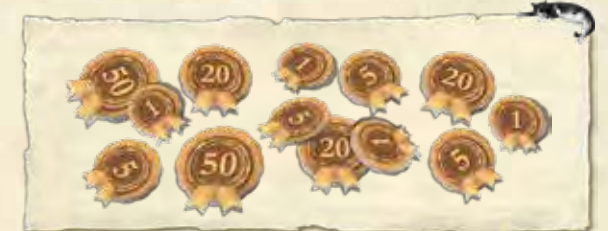
MINCE STŘÍBRNÝCH

Ve hře *La Granja* jsou platidlem stříbrné. Hra obsahuje mince o hodnotách 1 a 3. Hráč si může během hry kdykoli směnit 3 mince o hodnotě 1 za jednu minci o hodnotě 3 ze zásoby (nebo naopak). Pokud je kdekoli uvedeno „X stříbrných“, znamená to mince o celkové hodnotě X.



ŽETONY VÍTĚZNÝCH BODŮ

Kdykoli získáte vítězné body, okamžitě si vezměte daný počet žetonů vítězných bodů z obecné zásoby. Žetony mají hodnotu 1, 5, 20 a 50 vítězných bodů. Stejně jako stříbrné mince můžete vítězné body kdykoli směnit (např. vzít si jeden žeton o hodnotě 3 za 3 žetony o hodnotě 1). Pokud je kdekoli uvedeno „1 vítězný bod“, znamená to 1 žeton vítězného bodu o hodnotě 1. Počet mincí a vítězných bodů každého hráče je viditelný všem hráčům.



- A Karta zahrána nalevo od farmy je polnost. Na polnostech roste konkrétní zboží ze sklizně – buďto olivy, obilí, nebo hrozny.
- B Karta zahrána do jednoho ze 3 výřezů v horní části farmy je trakař na trhu.



- C Karta zahrána napravo od farmy je rozšíření farmy.
- D Karta zahrána do jednoho ze 3 výřezů ve spodní části farmy je pomocník se speciálními schopnostmi.

KOSTKY VÝNOSU

Ve hře je devět bílých kostek výnosu. Podle počtu hráčů se používá určitý počet kostek, které se přiřazují k polím výnosu na hrací desce. Pověšimněte si, že hra obsahuje též další kostky různých barev, které se používají v konkrétních modulech.



ŽETONY ŘEMESEL

Jednotlivé budovy řemeslníků ve vesnici mají své vlastní konkrétní žetony řemesel. Každý hráč může získat 1 žeton z každé budovy řemeslníka. Přední strana jednotlivých žetonů uvádí jednorázovou okamžitou schopnost zpřístupněnou při získání žetonu. Jakmile jsou žetony řemesel otočeny, zpřístupní se jejich pasivní schopnost, kterou může hráč používat po zbytek hry.



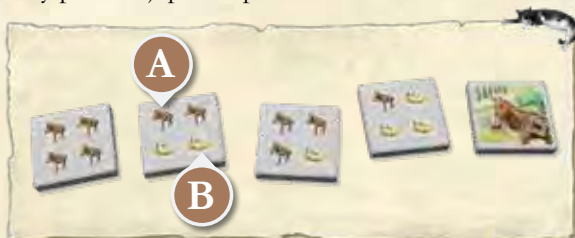
DESTIČKY STŘECH

Každý hráč si může koupit 1 destičku střechy **A** za kolo. Destička střechy poskytuje svému majiteli jednorázový bonus. Počínaje druhou pořízenou destičkou střechy získá hráč okamžitě po nákupu tolik vítězných bodů, kolik je vyznačeno na desce hráče. Destičky střech se symbolem **B** jsou rozpadlé a používají se pouze při hraní s jim odpovídajícím modulem.



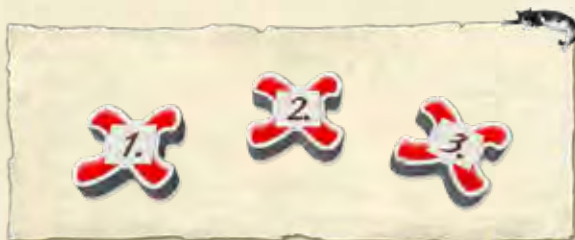
DESTIČKY OSLÍKŮ

Každý hráč má identickou sadu 4 destiček oslíků. Hráči si každé kolo vyberou destičku oslíka. Každá destička uvádí počet dodávek (vyobrazený pomocí oslíků **A**) a někdy i počet kroků, o které hráč postoupí na stupnici siesty na hrací desce (vyobrazený pomocí klobouků **B**). Destičky oslíků různých barev se stejně jako destička oslíka se 4 klobouky používají pouze při hraní s konkrétními moduly.



ŽETONY POŘADÍ BUDOV

Hra *La Granja* obsahuje 3 žetony pořadí budov (očíslované 1, 2 a 3). Umisťují se na začátku hry na 3 ze 6 budov řemeslníků ve vesnici a zpočátku brání v přístupu k těmto budovám řemeslníků.



ŽETONY POŘADÍ TAHU

Tyto žetony očíslované od 1 do 4 zaznamenávají pořadí hráčů.



HRÁČSKÉ ŽETONY

Každý hráč dostane 25 hráčských žetonů ve své barvě. Tyto žetony představují různé věci, které hráč vlastní nebo které využil, podle toho, kde se na farmě nebo na hrací desce nacházejí.



Příklad:

Pokud je hráčský žeton na místě pro obchodní komoditu, jedná se o obchodní komoditu, pokud je na olivové polnosti, jedná se o olivy, pokud je na vesnickém trhu, jedná se o stánek na trhu, atd.

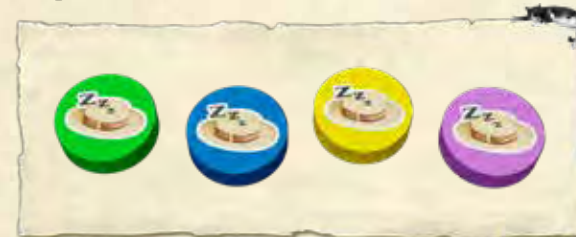


Tento žeton **A** označuje, že hráč má 1 olivy.

Hráč nemůže mít více než 25 žetonů. Jsou-li všechny žetony jednoho hráče použity (což se stane pouze velmi vzácně), může tento hráč nejprve ze své farmy nebo z hrací desky 1 libovolný svůj hráčský žeton odebrat, aby ho mohl použít jako součást své aktuální akce.

ŽETONY SIESTY

Tyto žetony se nejprve umístí na pole „0“ stupnice siesty na hrací desce. Žetony siesty mohou během kola hry postupovat vzhůru.



ŽETONY VYČERPÁNÍ

Ve hře je spousta schopností, které se dají využít pouze jednou za kolo. Kdykoli si je hráč chce označit, může na kartu poskytující takovou schopnost umístit žeton vyčerpání. Všechny žetony vyčerpání se na konci kola vrací do obecné zásoby.



KARTY NÁPOVĚDY PRO HRÁČE

Karty nápovědy pro hráče shrnují posloupnost fází a kroků v kole hry a uvádějí způsoby, kterými hráči mohou získávat vítězné body.



VYSVĚTLENÍ POJMŮ

Následující pojmy mají ve hře speciální význam:

- **Zboží ze sklizně:** Existují 3 druhy zboží ze sklizně: olivy, obilí a hrozny. Rostou na polnostech, můžete je dávat do skladů a můžete je vylepšit. Veškeré zboží ze sklizně, které hráč získá a které nevyrostlo na jeho polnostech, je nutné umístit do příslušných skladů.



- **Zdroje:** Zdroje ve hře jsou olivy, obilí, hrozny a prasata. Můžete je koupit, prodat nebo vylepšit.



Vylepšené zboží: Během hry můžete zdroje vylepšit na vylepšené zboží. Hrozny se vylepšují na víno, prasata na uzené maso a olivy a obilí se vylepšují na jídlo. Vylepšení může stát stříbrné nebo se provádí zdarma jako výsledek některých herních efektů.



- **Výnos:** Hráči získávají výnos prostřednictvím kostek. Výnosem může být 1 nebo více zdrojů, stříbrné, dodávka, 1 nebo 2 vylepšení zdarma, počet kroků na stupnici siesty a dobrání nebo zahrání karty. Další efekty výnosu jsou představeny v modulech.



Pole výnosu vytištěná na straně hrací desky.

- **Obchodní komodita:** Obchodní komodity můžete vyměnit za určité zboží a akce:



- **Farma:** Deska hráče a všechny k ní připojené karty farmy představují jeho farmu.
- **Zboží z farmy:** Pojem, který zahrnuje následující:
 - ☛ stříbrné,
 - ☛ vítězné body,
 - ☛ zdroje (prasata a zboží ze sklizně: olivy, obilí, hrozny),
 - ☛ vylepšené zboží (jídlo, víno, uzené maso).



V pravém horním rohu farmy hráče se nachází přehled nákladů rozšíření farmy a všeho dostupného zboží z farmy.

- **Dodávka:** Symbol oslíka představuje 1 dodávku. Dodávka se definuje jako přesun 1 zboží z polnosti nebo ze skladu (a občas z karty) buďto do budovy řemeslníka ve vesnici, nebo do trakaře na trhu na farmě hráče. Moduly přinášejí další herní prvky, na které můžete provádět dodávky.



CÍL HRY

Během 6 kol hry budou hráči rozšiřovat své farmy a dodávat zboží do vesnice Esporles, což jim přinese vítězné body.

Hráči mají 2 možnosti, jak ve vesnici získat vítězné body:

- Jakmile hráč dodá veškeré poptávané zboží do budovy řemeslníka, získá vítězné body a žeton řemesla, který mu poskytne okamžitý bonus a také schopnost dostupnou po zbytek hry.

- Když hráč dodá vše do trakaře na trhu na své farmě (tj. na kartu farmy v horní části své farmy), získá tento hráč vítězné body a obchodní komoditu.

Během hry je důležité sledovat akce ostatních hráčů, manipulovat s pořadím hráčů na tahu a vyrovnat se s rozmary kostek a karet. Hráč, který do konce hry získá nejvíce vítězných bodů, se stane vítězem a pro svůj statek získá titul La Granja.

PŘÍPRAVA HRY

- Hrací desku umístíte do středu stolu. Při hře ve 2 hráčích desku obraťte na stranu pro sólovou hru a hru ve 2 hráčích. Jinak ji obraťte na stranu pro hru ve 3 a ve 4 hráčích 1.
- Každý hráč dostane desku hráče, 25 hráčských žetonů v jedné barvě 2A, 1 sadu destiček oslíků 2B (4 destičky s 1, 2, 3 a 4 symboly oslíků), 1 vítězný bod a 1 stříbrný 2C.
- Každý hráč umístí 1 ze svých hráčských žetonů na místo pro obchodní komodity na své farmě 3. Zbylé hráčské komponenty ponechá ve své zásobě.
- Jeden z hráčů zamíchá všechny karty farmy a rozdá každému hráči 4 karty 4. Každý hráč se smí podívat na své karty v ruce, ale neměl by je ukazovat svým soupeřům.
- Zbylé karty farmy umístí lícem dolů vedle hrací desky, a vytvoří tak dobírací balíček 5.
- Jeden z hráčů roztrídí všechny destičky střeš podle čísel kola na jejich rubové straně a připraví 6 sloupečků – 1 pro každé kolo hry 6.
- Na jednotlivá pole pro střechy od 2 do 6 umístíte počet destiček odpovídající počtu hráčů.
- Do řady nad sloupečky destiček střeš 8 umístíte lícem vzhůru tolik destiček s číslem 1, kolik hráčů se účastní partie.
- Veškeré destičky střeš, které jste neumístili na hrací desku, vraťte do krabice.
- Hráči umístí 1 žeton řemesla za každého hráče na příslušné budovy řemeslníků a také 1 vítězný bod (bez ohledu na počet hráčů) do jednotlivých oblastí hráčských žetonů vlastnictví vedle budov 10.
- Nyní jeden z hráčů hodí kostkou. Hozené číslo určuje, kam se umístí žeton pořadí budov s číslem 1. Poté hodíte kostkou ještě dvakrát. Hozená čísla určují, na které budovy se umístí žetony pořadí budov s čísly 2 a 3. Pokud již budova žeton má, házejte kostkou znovu, dokud není určena budova bez žetonu. Nejlepší je umisťovat žetony do středu řádků se symboly. Navíc vedle každého žetonu pořadí budov položte po 1 vítězném bodu 11.

Pozor: V okamžiku, kdy je dobírací balíček prázdný, zamíchejte všechny odhozené karty a vytvořte nový dobírací balíček.



Farma hráče před začátkem hry.



Číslo budovy A určuje, kam se mají umisťovat žetony pořadí budov.

- Náhodně určete začínajícího hráče a dejte mu žeton pořadí tahu s číslem 1. Ostatní hráči po směru hodinových ručiček dostanou žetony pořadí tahu ve vzestupném pořadí čísel 12. Pokud hrají méně než 4 hráči, nevyužitě žetony vraťte do krabice.
- Podle počtu hráčů připravte bílé kostky výnosu 13:

4 hráči	9 kostek
3 hráči	7 kostek
2 hráči	5 kostek

- Podle pořadí hráčů na tahu umístí každý hráč 1 ze svých hráčských žetonů na pole uprostřed trhu (s čísly 2, 3, 4, 5) na hrací desce. První hráč umístí svůj žeton na pole trhu s nejnižším číslem, ostatní následují ve vzestupném pořadí 14. Při hře 3 hráčů obsadíte pole 2, 3, 4 a při hře 2 hráčů obsadíte pole 2 a 3.
- V obráceném pořadí hráčů na tahu umístí každý hráč svůj žeton siesty na nejspodnější pole stupnice siesty. Žeton začínajícího hráče by měl být nahoře 15.
- Vítězné body, stříbrné a žetony vyčerpání umístíte vedle herní desky a vytvořte tak obecnou zásobu 16.

Pozor: Při hře ve 3 hráčích jsou některá vnější pole trhu nepřístupná. Na těchto polích je symbol 4A. Překryjte je destičkami dle obrázku níže.



Nepřístupné při hře ve 3 hráčích 4A.



PRŮBĚH HRY

Hra *La Granja* se hraje na 6 kol. Kolo hry sestává z 4 fází:

- I Fáze farmaření (viz str. 14)
- II Fáze výnosu (viz str. 18)
- III Fáze přepravy (viz str. 19)
- IV Fáze bodování (viz str. 25)

Poznámka: *La Granja* neobsahuje stupnici ani ukazatel kola hry. Aktuální kolo snadno poznáte podle sloupečků destiček střech na hrací desce.

AKCE VYKONATELNÉ KDYKOLI

Hra *La Granja* je velmi flexibilní – většinu času může aktivní hráč provádět různé akce v pořadí, jaké si sám zvolí. To je obzvláště důležité u určitých akcí, které můžete vykonat kdykoli během hry nezávisle na aktuální fázi. Mezi tyto akce patří vrácení obchodních komodit, nákup a prodej zdrojů a vylepšování zdrojů.

VYUŽÍVÁNÍ OBCHODNÍCH KOMODIT

Hráč občas během hry získá obchodní komoditu (nejčastěji prostřednictvím dodání všeho do trakařů na trhu). Jednotlivé obchodní komodity jsou představovány hráčským žetonem na středovém místě na farmě.



Hráč vlastní 1 obchodní komoditu.

Hráč může vrátit obchodní komoditu do zásoby, aby provedl 1 z následujících akcí:

- **Vzít si 4 stříbrné:** Hráč si vezme 4 stříbrné z obecné zásoby.
- **Vzít si 2 různá zboží ze sklizně:** Hráč si vezme 2 různá zboží ze sklizně a umístí 2 ze svých hráčských žetonů do odpovídajících skladů na své farmě.
- **Dobrat si 1 kartu nebo zahrát 1 kartu:** Hráč buďto zasune 1 ze svých karet z ruky pod svou farmu (a zaplatí případné náklady na rozšíření farmy), nebo si dobere do ruky horní kartu z dobíracího balíčku.
- **Vzít si 1 prase:** Hráč si vezme 1 prase a umístí 1 ze svých hráčských žetonů do prázdné kóje (pole prasečích chlívků).
- **Zdarma vylepšit 2 zdroje:** Hráč může zdarma vylepšit jakékoli 2 ze svých zdrojů a přesune je z jejich skladů, polností nebo kójí do příslušných skladů na vylepšené zboží. Provede to tak, že přesune hráčský žeton ze skladu, polnosti nebo kóje ve směru šipky do odpovídajícího skladu na vylepšené zboží. Náklady uvedené na šípce neplatí. Alternativně může hráč ve Fázi přepravy (viz str. 19) přepravit zboží do 1 z budov řemeslníků ve vesnici.

NÁKUP A PRODEJ ZDROJŮ

Když hráč nakupuje zdroje, umístí 1 ze svých hráčských žetonů za každé zakoupené zboží do příslušného skladu nebo kóje.



Nákup oliv nebo obilí stojí 3 stříbrné za kus (A). Prodej těchto 2 zdrojů by hráči vydělal 1 stříbrný za každý prodaný zdroj (B).

Když hráč prodává zdroje, odstraní příslušné hráčské žetony z příslušných skladů nebo kójí. Zboží ze sklizně nemůžete prodávat přímo z polností!

Pozor: Vylepšené zboží se nesmí přímo nakupovat ani prodávat. Hráč může získat vylepšené zboží nepřímo tak, že nejprve nakoupí zdroj za nákupní cenu a poté zaplatí stříbrné za jeho vylepšení.

VYLEPŠOVÁNÍ ZDROJŮ

Hráč může vylepšovat zdroje (zboží ze sklizně a prasata) na vylepšené zboží. Provede to tak, že přesune hráčský žeton z jeho místa na zdroje do odpovídajícího místa na vylepšené zboží.



Vylepšení brozů z polnosti (A) nebo ze skladu (B) na víno stojí 3 stříbrné za kus. Odpovídající hráčský žeton se přesune do skladu na víno (C).

Náklady na vylepšení jsou uvedeny na farmě na šípkách směřujících od skladů, polností a kójí do skladů na vylepšené zboží.

ZBOŽÍ ZE SKLIZNĚ NA POLNOSTECH

Zboží ze sklizně se nikdy nepřesouvá mezi polností a skladem. Zůstává na polnostech, dokud nenastane jedna z následujících situací:

- Je vylepšeno.
- Je použito na úhradu nákladů za rozšíření farmy (viz následující stranu).
- Je dodáno (viz str. 20).

FÁZE HRY

Každé kolo hry sestává ze 4 fází podrobněji popsanych níže.

I FÁZE FARMAŘENÍ

Fáze farmaření sestává ze 4 kroků. Všichni hráči vždy nejprve zcela dokončí jeden krok, než začne krok další. Jakmile se hráči se hrou seznámí, mohou první 3 kroky provádět zároveň. Jinak se Fáze farmaření hraje v pořadí hráčů na tahu.

1. ZAHRÁNÍ KARTY FARMY A DOBRÁNÍ NOVÝCH KARET



Každý hráč může zahrát 1 kartu a na konci tohoto kroku si dobrat 1 nebo více nových karet.

Výjimka: V prvním kole hry všichni hráči zahrají 2 karty!

Hráči by měli své karty vykládat na farmu tak, jak si je přejí využít:

- Z karty vyložené nalevo od farmy se stane polnost. Na prázdné polnosti se vyprodukuje zboží ze sklizně – buďto olivy, obilí, nebo hrozny (viz krok 3 Fáze farmaření). Vyloženou kartu zasuňte jako polnost pod levou stranu své desky farmy tak, aby byla vidět pouze levá strana karty. Hráč smí mít libovolné množství polností. Polnost vždy přichází do hry prázdná (tj. bez zboží ze sklizně)!

- Z karty vyložené do 1 ze 3 míst v horní části farmy se stane trakař na trhu. Kartu zasuňte pod horní část své desky farmy tak, aby zůstaly viditelné pouze informace v horní části karty. Odpovídajícími symboly je vyobrazeno konkrétní zboží. Toto zboží musí hráč dodat do trakaře. Když je do trakaře na trhu dodáno vše, odveze se na trh ve vesnici a hráč získá 1 obchodní komoditu a tolik vítězných bodů, kolik je vytištěno přímo pod symboly zboží (viz str. 5).

- Z karty vyložené napravo od farmy se stane rozšíření farmy. Vyloženou kartu zasuňte jako rozšíření farmy pod pravou stranu své desky farmy tak, aby byla vidět pouze pravá strana karty. Rozšíření farmy poskytuje různé výhody, jako jsou například 1 stříbrný příjem navíc, větší limit ruky nebo více míst na chov prasat.

- Z karty vyložené do 1 ze 3 míst ve spodní části farmy se stane speciální pomocník, který hráči umožňuje využívat svou speciální schopnost. Kartu zasuňte pod spodní část své desky farmy tak, aby zůstaly viditelné pouze informace v prostřední a ve spodní části karty. Pomocníci a jejich fungování jsou podrobněji popsáni v Glosáři.

Vyložení karty jako trakaře na trhu, pomocníka nebo polnosti je vždy zdarma. Neexistuje limit polností a rozšíření farmy, které hráč může mít. Pokud již hráč na své farmě má 3 trakaře na trhu (nebo 3 pomocníky) a chce vyložit další takovou kartu, musí ze své farmy odpovídající kartu odhodit, aby udělal místo na nový trakař na trhu nebo pomocníka.

Vyložení karty jako rozšíření farmy vyžaduje platbu. Za rozšíření farmy se platí zbožím z farmy. Každá další vyložená karta rozšíření farmy stojí o 1 unikátní zboží z farmy více než ta předchozí. Náklady na první rozšíření farmy jsou 1 zboží z farmy, na druhé to jsou 2 různá zboží z farmy, na třetí to jsou 3 unikátní zboží z farmy atd.

Poznámka: Ačkoli za první kartu rozšíření farmy můžete zaplatit jakýmkoli jedním zbožím z farmy, druhé a všechna další rozšíření vyžadují jako platbu unikátní zboží z farmy.

Hráči najdou přehled zboží z farmy a nákladů na rozšíření farmy v pravém horním rohu své farmy.



Náklady na rozšíření farmy a přehled veškerého zboží z farmy.

Na konci tohoto kroku si každý hráč dobere karty, dokud nedosáhne limitu své ruky. Každý hráč začíná hru s limitem ruky 3 karty. Tento limit je vyobrazen na každé desce hráče.

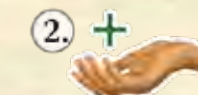
Každé z rozšíření farmy, které hráč vlastní (a také některé pomocníci), zvyšuje limit ruky.



Tento hráč má limit ruky 4 karty A.

Pozor: Limit ruky platí pouze v tomto konkrétním okamžiku. Po zbytek kola může hráč mít v ruce více karet, než mu dovoluje limit ruky. Pokud hráč musí odhodit přebytečné karty, může si vybrat, které odhodí, aby se dostal na svůj limit ruky.

2. PŘÍJEM



Každý hráč si vezme ze zásoby svůj příjem.

Na začátku hry nemá žádný z hráčů pravidelný příjem. Některé žetony řemesel a rozšíření farmy vytvářejí pro hráče příjem. Příjem mohou představovat stříbrné, zboží ze sklizně, prasata nebo obchodní komodity.



Tento hráč má příjem 4 stříbrné A a 1 obchodní komoditu B. Hráč si uloží stříbrné do své zásoby vedle farmy a 1 hráčský žeton jako obchodní komoditu do středové oblasti pro obchodní komodity na své farmě.

3. RŮST NA POLNOSTECH A MLADÉ PRASAT



Každý hráč získá nové zboží ze sklizně na polnosti a mladé svých prasat.

Na každou prázdnou polnost se umístí 1 zboží ze sklizně. Označíte to tak, že si každý hráč vezme ze zásoby své hráčské žetony a umístí je na prázdná políčka polností na své farmě.



Na těchto 2 prázdných polnostech **A** se objeví nové zboží ze sklizně.

Pokud má hráč alespoň 2 prasata, získá 1 prase jako mladé.

Poznámka: Aby mohl toto prase navíc získat, musí hráč mít potřebné místo ve svých kójkách. Pokud hráč nemá potřebné místo, mladé prasat nezíská (hráč nesmí nově narozené prasat okamžitě prodat). Farma má místo na 2 prasata. Některá rozšíření farmy poskytují více místa na prasata. I když bude mít více párů prasat, hráč obdrží jako mladé pouze 1 prase.



Zelený hráč získá 1 prase **A** jako mladé.

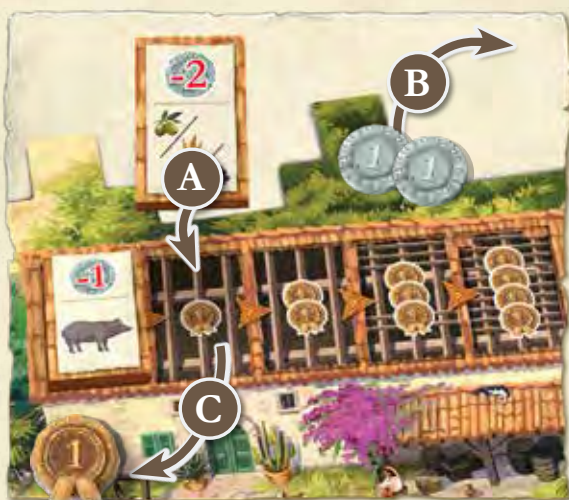
4. NÁKUP DESTIČEK STŘECH



Každý hráč si v pořadí tahu může koupit 1 destičku střechy pro aktuální kolo.

Pozor: V prvním kole hráči nakupují destičky střech v obráceném pořadí hráčů na tahu!

Každá destička střechy má na sobě vytištěné náklady ve stříbrných. Cena odpovídá aktuálnímu kolu, začíná na 1 stříbrném v 1. kole a zvyšuje se až na 6 stříbrných v posledním kole hry. Nakoupenou destičku střechy umístíte na prázdné místo pro destičku střechy nejvíce vlevo na desce hráče. Když hráč zakryje místo pro destičku střechy, na kterém jsou vytištěné vítězné body, okamžitě tyto vítězné body získá.



Hráč nakoupí destičku střechy ve 2. kole **A**. Zaplatí 2 stříbrné **B** a získá 1 vítězný bod **C**.

FUNKCE DESTIČEK STŘECH

Každá destička střechy poskytuje speciální jednorázovou výhodu, kterou může hráč libovolně využít během jednoho ze svých tahů. Pokud je na destičce střechy uvedeno číslo fáze, můžete ji využít pouze během uvedené fáze. Jinak ji můžete využít kdykoli. Destičku střechy po využití otočte lícem dolů.

Poznámka: Každý hráč si může koupit až 1 destičku střechy za kolo. Protože je na farmě pouze 5 míst pro destičky střech, může si hráč v průběhu celé hry koupit maximálně 5 destiček střech. Koupenou destičku střechy nemůžete odhodit.

► Vezměte si 1 olivy/hrozny
Hráč si vezme 1 olivy/hrozny a umístí svůj hráčský žeton do odpovídajícího skladu na své farmě.

► Vezměte si 4/3/2 stříbrné
Hráč si vezme 4/3/2 stříbrné.



► Vezměte si 1 obilí nebo 1 olivy
Hráč si vezme 1 obilí nebo 1 olivy a umístí svůj hráčský žeton do odpovídajícího skladu na své farmě.

► Vezměte si jakékoli zboží ze sklizně
Hráč si vezme jakékoli zboží ze sklizně (olivy, obilí, hrozny) a umístí svůj hráčský žeton do odpovídajícího skladu na své farmě.

► Vezměte si 2 různá zboží ze sklizně
Hráč si vezme 2 různá zboží ze sklizně a umístí 2 ze svých hráčských žetonů do odpovídajících skladů na své farmě.

► Vezměte si 1 prase
Hráč si vezme 1 prase a umístí svůj hráčský žeton do jednoho ze svých prasečích chlívků. Pokud hráč nemá na prase žádné volné místo, musí prase okamžitě prodat.

► Zdarma vylepšete 1/2 zdroje
Hráč může zdarma vylepšit 1 nebo jakékoli 2 ze svých zdrojů a přesune je z jejich polnosti nebo skladu do odpovídajícího skladu na vylepšené zboží.

► Proveďte 1 dodávku
Hráč může provést 1 dodávku (viz str. 20).



► Proveďte 1 zakoupenou dodávku
Hráč může provést 1 zakoupenou dodávku (viz str. 20).



► Zahrajte 1 kartu nebo si doberte 1 kartu

Hráč vyloží 1 ze svých karet z ruky na svou farmu (zaplatí případné náklady na rozšíření farmy), nebo si dobere do ruky horní kartu z dobíracího balíčku.



► Získejte 1 vítězný bod
Hráč získá 1 vítězný bod ze zásoby.



► Otočte 1 destičku střechy
Hráč otočí použitou destičku střechy, aby ji zpřístupnil a mohl použít podruhé.

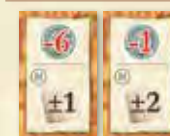


► Postupte o 1 nebo 2 kroky na stupnici siesty

Hráč může postoupit o 1 nebo 2 kroky na stupnici siesty (viz str. 19).



► Získejte 1 vylepšené zboží
Hráč získá 1 vylepšené zboží a umístí svůj hráčský žeton do skladu na vylepšené zboží, který si vybere.



► Upravte kostku výnosu
Hráč může změnit hodnotu kostky výnosu, kterou si vzal, o 1 nebo 2 (podle destičky střechy), maximálně do hodnoty 6.



► Získejte příjem
Hráč získá příjem ze své farmy (viz str. 15).



► Umístěte hráčský žeton na trh
Hráč umístí jeden ze svých hráčských žetonů na jakékoli neobsazené pole trhu, nezíská však žádné vítězné body.

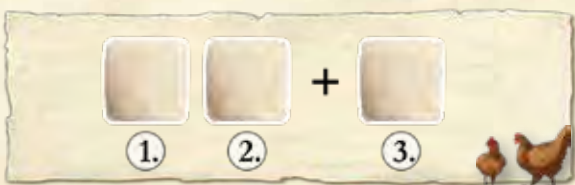


► Zdvojnásobte vítězné body
Získejte dvojnásobné množství vítězných bodů při umístování destičky střechy. Tuto destičku můžete použít okamžitě při umístění nebo při umístování další destičky střechy na farmu.

II FÁZE VÝNOSU

Během této fáze budou hráči provádět většinu svých akcí za kolo.

BRANÍ KOSTEK VÝNOSU



Začínající hráč vezme všechny kostky výnosu, hodí jimi a umístí je nalevo od odpovídajících polí výnosu.



Poté si v pořadí hráčů na tahu každý hráč vezme kostku, umístí ji na levé pole pro kostku na své farmě a provede akci vyobrazenou na příslušném poli výnosu. Až tak učiní každý hráč, vezme si každý hráč v pořadí tahu druhou kostku, umístí ji na pravé pole pro kostku na své farmě a provede svou druhou akci.



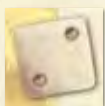
Poslední, nevybraná kostka se nechá vedle pole výnosu. Všichni hráči nyní vyhodnotí akci této zbylé kostky v pořadí hráčů na tahu.

POLE VÝNOSU



► Vezměte si 1 prase.

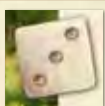
Hráč si vezme 1 prase a umístí svůj hráčský žeton na pole kóje v prasečím chlívku. Pokud hráč nemá volné pole kóje v prasečím chlívku, musí prase okamžitě prodat.



► Zahrajte kartu, doberte si kartu, nebo si vezměte zboží ze sklizně.

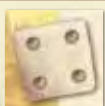
Hráč si může vybrat z následujících možností:

- ✓ Hráč zasune 1 ze svých karet z ruky pod svou farmu (*zaplatí náklady na rozšíření farmy, pokud je to nutné*), nebo si dobere do ruky horní kartu z dobíracího balíčku.
- ✓ Hráč si vezme 1 jakékoli zboží ze sklizně (*olivy, obilí, brožny*) a umístí svůj hráčský žeton do příslušného skladu na své farmě.



► Vezměte si 2 různá zboží ze sklizně.

Hráč si vezme 2 různá zboží ze sklizně a umístí své hráčské žetony do příslušných skladů na své farmě.



► Vezměte si 4 stříbrné

Hráč si vezme 4 stříbrné z obecné zásoby.



► Zdarma vylepšete 2 zdroje, nebo zdarma vylepšete 1 zdroj a postupte o 1 krok na stupnici siesty, nebo postupte o 2 kroky na stupnici siesty.

Hráč si může vybrat z těchto možností:

- ✓ Zdarma vylepší jakékoli 2 ze svých zdrojů a přesune je z jejich příslušných polností nebo skladů do jejich nových skladů na vylepšené zboží.
- ✓ Zdarma vylepší jakýkoli 1 svůj zdroj a přesune ho z jeho příslušné polnosti nebo skladu do skladu na vylepšené zboží. Navíc může hráč postoupit o 1 krok na stupnici siesty.
- ✓ Postoupí o 2 kroky na stupnici siesty.



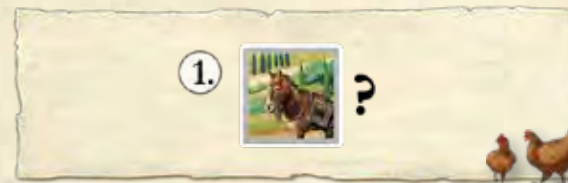
► Proveďte 1 dodávku nebo si vezměte 2 stříbrné.

Hráč buďto provede 1 dodávku, nebo si vezme 2 stříbrné z obecné zásoby.

III FÁZE PŘEPRAVY

Fáze přepravy sestává ze 4 kroků. Hráči mohou první krok vyhodnocovat zároveň. Zbývající kroky se vždy musejí vyhodnocovat v pořadí hráčů na tahu. Každý krok je nutné zcela dokončit, než začnete s dalším krokem.

1. VÝBĚR DESTIČKY OSLÍKA



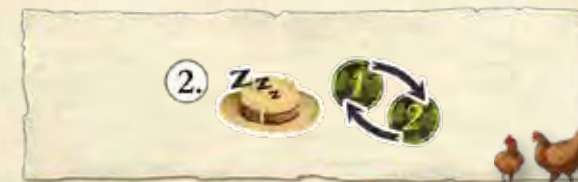
Každý hráč si skrytě vybere 1 ze svých dostupných destiček oslíků a položí ji lícem dolů na stůl. V prvním kole mají hráči k dispozici všechny své destičky oslíků. Ve druhém kole je dříve vybraná destička oslíka nedostupná. Ve třetím kole jsou hráčům nedostupné destičky oslíků vybrané během prvního a druhého kola.

Na začátku Fáze přepravy ve čtvrtém kole se všechny destičky oslíků vrátí svým majitelům a hráči si opět mohou vybírat ze všech svých destiček oslíků. Následně v pátém a šestém kole hry hráči používají své destičky oslíků stejným způsobem jako během prvních 3 kol hry.

Poznámka: Některé moduly přidávají nové destičky oslíků, často s vlastními speciálními pravidly. I když by hráči měli k dispozici další destičky oslíků, během čtvrtého kola hry vždy získají zpět všechny použité destičky oslíků.

Jakmile si všichni hráči vyberou destičku oslíka, zároveň své vybrané destičky odhalí.

2. POSTUP NA STUPNICI SIESTY



Podle aktuálního pořadí tahu hráči postoupí na stupnici siesty podle svých vybraných destiček oslíků (*0, 1, 2 nebo 3 kroky*). Hráč nemůže postoupit nad nejvyšší pole na stupnici siesty. Pokud hráč skončí na poli obsazeném jiným hráčem, položte jeho žeton siesty navrch ostatních žetonů, které se zde již nacházely.

Poznámka: Jeden z žetonů řemesel zvyšuje počet kroků, o které hráč postoupí na stupnici siesty (viz str. 21).



Hráč může postoupit o 2 kroky na stupnici siesty.

Jakmile všichni hráči vyhodnotí své postupy na stupnici siesty, určí se nové pořadí hráčů na tahu, přičemž hráč, který na stupnici siesty postoupil nejdále, bude novým začínajícím hráčem a vezme si žeton pořadí tahu s číslem 1. Hráč, který je druhý, dostane žeton pořadí tahu 2 atd. Pokud se nachází 2 nebo více hráčů na stupnici siesty na stejném poli, dostane hráč, jehož žeton siesty je nahoře, žeton pořadí tahu s nižším číslem. Nové pořadí hráčů na tahu platí okamžitě. **Nezapomeňte prozatím nechat žetony siesty tam, kde jsou!**



3. PROVEDENÍ DODÁVEK ZDARMA



Hráči nyní provedou své dodávky podle nového pořadí hráčů na tahu. **Každý symbol oslíka na destičce oslíka představuje přesně 1 dodávku.** Počet symbolů oslíků na destičce je maximálním počtem dodávek zdarma, které hráč může provést.

Poznámka: Jeden z žetonů řemesel zvyšuje počet dodávek, které hráč může provést (viz str. 21). Také některé moduly přinášejí více způsobů, jak získat dodávky zdarma.

Každý hráč provede všechny své dodávky zdarma, než začne další hráč provádět svou první dodávku. Dodávka znamená přesun 1 zboží z farmy z polnosti nebo ze skladu (a občas z karty) buďto do budovy řemeslníka ve vesnici, nebo do trakaře na trhu. Hráč pokračuje v provádění dodávek, dokud nevyužije tolik ze svých dodávek zdarma, kolik si sám přeje.

Poznámka: Některé moduly přinášejí více způsobů provádění dodávek a míst, kam můžete zdroje dodávat. Pokud u takového přesunu není výslovně definováno, že se nejedná o dodávku, považuje se za dodávku.

Když hráč provede všechny své dodávky, uloží svou destičku oslíka lícem dolů na místo pro použité destičky oslíků v levém horním rohu své desky hráče. Tato destička již není k dispozici, dokud se destičky hráčům nevrátí na začátku Fáze přepravy ve 4. kole (viz str. 19).



DODÁVKY DO BUDOV ŘEMESLNÍKŮ VE VESNICI

Každý hráč může provádět dodávky do všech 6 budov řemeslníků. Nicméně na začátku hry jsou 3 ze 6 budov blokovány, jak naznačují příslušné žetony (viz str. 10). Hráči nesmějí provádět dodávky do blokových budov.

Každá budova řemeslníka má řádek symbolů pro jednotlivé hráče. Řádky symbolů jsou odděleny čarami. Hráč si při provádění první dodávky do dané budovy řemeslníka vybere prázdný řádek. Odteď je hráč přiřazen tomuto řádku a tento řádek je přiřazen hráči. Symboly označují, jaké zboží z farmy je nutné do budovy řemeslníka dodat. Stejně jako u karty trakaře na trhu není nutné zboží dodávat v určitém pořadí.

Pozor: Hráč může v jedné Fázi přepravy dodávat zboží z farmy do různých budov řemeslníků.

Hráč provede dodávku tak, že odstraní ze své farmy zboží z farmy nebo obchodní komoditu a umístí svůj hráčský žeton na příslušný symbol v přiřazeném řádku (neboli přesune hráčský žeton ze své farmy na budovu řemeslníka). Dodávky do budov řemeslníků může hráč podle potřeby rozložit do více kol.

Když hráč dodá do budovy řemeslníka vše (tj. bude mít hráčské žetony na všech polích svého řádku), okamžitě přesune jeden z těchto hráčských žetonů do jedné z oblastí hráčských žetonů vlastnictví a označí tak, že do budovy dodal vše. Odteď hráč nesmí provádět dodávky do této budovy řemeslníka. Své zbylé hráčské žetony si hráč vrátí do své zásoby. Pokud je hráč prvním, kdo do budovy řemeslníka dodal vše, okamžitě si vezme 1 vítězný bod, který jste na budovu řemeslníka položili při přípravě hry.



Zelený hráč dodá do budovy řemeslníka 1 víno.

Hráč si z budovy vezme také jeden ze žetonů řemesel, získá jeho okamžitou výhodu a umístí ho (aniž by ho otočil) na příslušné místo na své farmě. **Všechny žetony řemesel na deskách farem se otočí na stranu s trvalým efektem až na konci kola, ve kterém byly získány.** Hráč získá také počet vítězných bodů rovnající se aktuálnímu kolu (od 1 do 6). Každý hráč si ponechá své žetony řemesel do konce hry.

Ze 6 žetonů řemesel umožňují 4 svému majiteli využít od dalšího kola hry svou funkci jednou za příslušnou fázi.



Po dodání všeho do vesnického obchodu (budovy řemeslníka) získá hráč jeho žeton řemesla a určitý počet vítězných bodů.

Všimněte si, že se na jednotlivých žetonech nachází jedna nebo více římských číslic, které odpovídají fázi (nebo fázím), v nichž můžete žeton použít.



EFEKTY ŽETONŮ ŘEMESEL



► Kupec

Kupec poskytuje hráči v kroku 2 fáze farmaření 3 stříbrné navíc. Když tento žeton získáte, vezmete si 3 stříbrné.



► Kolář

Kolář umožňuje hráči v kroku 2 Fáze přepravy postoupit o krok navíc na stupnici sestry a také v kroku 3 Fáze přepravy (avšak nikoli v kroku 4) provést 1 dodávku zdarma navíc.

Když tento žeton získáte, okamžitě provedete dodávku zdarma a vezmete si vítězné body určené pozicí vašeho žetonu sestry.



► Lahůdkář

Lahůdkář přinese hráči v kroku 2 Fáze farmaření 1 obchodní komoditu. Když tento žeton získáte, vezmete si okamžitě 1 obchodní komoditu.



► Zelinář

Zelinář umožní hráči vzít si v kroku 2 Fáze farmaření 1 jakýkoli zdroj. Když tento žeton získáte, vezmete si okamžitě 1 zdroj.



Následující 2 žetony poskytují svému majiteli vítězné body navíc při každém splnění příslušné podmínky (až od kola bezprostředně následujícím po kole, ve kterém si je hráč zbral).



Hokynářství

Vesnický obchod poskytují hráči 2 bonusové vítězné body pokaždé, když v budoucích kolech (avšak nikoli v aktuálním kole) získá žeton řemesla. Když tento žeton získáte, obdržíte okamžitě 2 vítězné body.

Normálně se vesnický obchod využívá v kroku 4 Fáze přepravy. Můžete ho však využít ve Fázi výnosu, pokud získáte žeton řemesla po dodávce provedené využitím kostky výnosu.

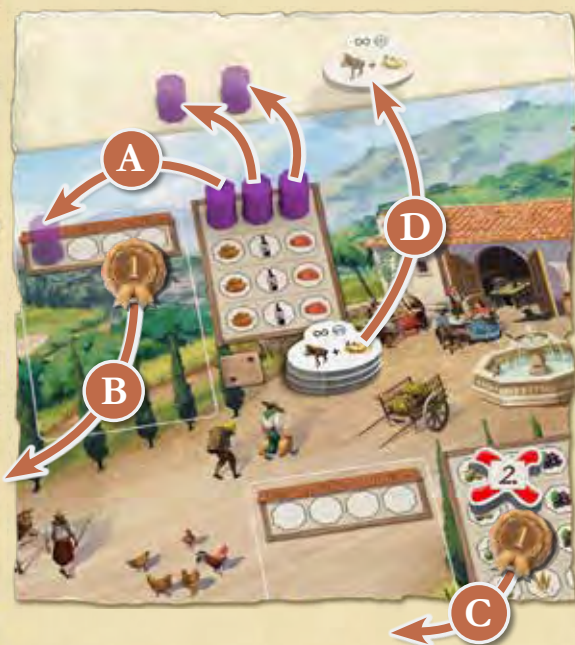


Řezník

Řezník poskytuje hráči bonusový vítězný bod při bodování trakaře na trhu. Když tento žeton získáte, okamžitě si vezmete vítězné body odpovídající počtu trakařů na trhu, které máte na své farmě (od 0 do 3).

Normálně se řezník využívá v kroku 3 Fáze přepravy. Můžete ho však využít ve Fázi výnosu, pokud obodujete trakař na trhu po dodávce provedené využitím kostky výnosu.

Příklad:



Během druhého kola hry provede fialový hráč všechny 3 dodávky vylepšeného zboží ke koláři (do budovy řemeslníka). Fialový hráč použije 1 ze svých hráčských žetonů, aby označil, že již dodal vše do budovy A. Protože fialový hráč byl prvním, kdo dodal do této budovy vše, získá bonus v podobě 1 vítězného bodu B. Fialový hráč také získá 2 vítězné body (protože se tak stalo ve 2. kole) i 1 vítězný bod C z budovy, kterou tímto zpřístupní (viz níže). Fialový hráč také využije okamžitou schopnost D žetonu řemesla, aby provedl dodávku a získal vítězné body za pozici svého žetonu siesty.

BLOKOVANÉ BUDOVY ŘEMESLNÍKŮ

Na začátku hry jsou 3 budovy řemeslníků blokovány (tj. přístup do nich je uzavřen) a označené žetony pořadí budov. Do těchto budov nelze dodávat žádné dodávky, dokud hráč nedodá vše do jedné z dostupných, již otevřených budov řemeslníků.

Když hráč jako první dodá vše do přístupné budovy řemeslníka, vraťte do krabice žeton pořadí budov s číslem 1. Tato nová budova řemeslníka je všem hráčům okamžitě dostupná k provádění dodávek (dokonce ještě v tomtéž kole). Hráč, který zpřístupní novou budovu řemeslníka, získá vítězný bod, který jste vedle žetonu pořadí budov položili při přípravě hry. Jakmile jsou zpřístupněny všechny budovy řemeslníků, tento bonus se již neuděluje.



Když hráč dodá vše do druhé budovy řemeslníka, odstraní tento hráč druhý žeton pořadí budov a získá 1 vítězný bod A.

Když provádíte dodávku do trakaře na trhu, odstraníte zboží z farmy z desky farmy a umístíte svůj hráčský žeton na odpovídající symbol na trakaři na trhu.

Když hráč dodá vše do trakaře na trhu (tj. na každém symbolu je jeho hráčský žeton), vezme si počet vítězných bodů uvedený na kartě (od 2 do 6) a přesune 1 ze svých hráčských žetonů ze své zásoby na středové místo své farmy, aby znázornil obchodní komoditu. Karta se odstraní z farmy a položí se lícem vzhůru na odhazovací balíček. Hráčské žetony z karty se vrátí do zásoby.

Příklad:



Zelený hráč může provést 2 dodávky. Zelený hráč si vezme 1 olivy z polnosti A a 1 obilí ze skladu B na své farmě a obojí dodá do trakaře na trhu C. Do trakaře na trhu je nyní dodáno vše – hráč získá jako odměnu 4 vítězné body a obchodní komoditu.

DODÁVKY

DO TRAKAŘŮ NA TRHU

Hráč může provádět dodávky na jednu nebo více svých karet trakařů na trhu.

Symbole na trakaři na trhu (na kartě farmy) určují, které zboží z farmy musíte do trakaře dodat. Zboží z farmy můžete do trakařů na trhu dodat v jakémkoli pořadí a také postupně v průběhu několika kol hry.

Hráč si poté vezme 1 ze svých hráčských žetonů ze své zásoby a umístí ho na prázdné pole trhu s hodnotou stejnou jako počet vítězných bodů získaných za to, že na kartu dodal vše. Všechny hráčské žetony soupeřů na sousedících polích trhu s hodnotou nižší než hráčem právě obsazené pole jsou odstraněny a vráceny do zásob příslušných hráčů. Obsazující hráč si vezme 1 vítězný bod za každý hráčský žeton, který tímto způsobem odstraní.

Pozor: Když jsou všechna pole trhu s odpovídající hodnotou vítězných bodů trakaře na trhu, do kterého bylo dodáno vše, již obsazená, hráč si může vybrat hráčský žeton jiného hráče na poli s hodnotou stejnou jako počet vítězných bodů vytištěný na kartě trakaře. Žeton odstraní ho z desky a nahradí ho svým vlastním hráčským žetonem. Všechny hráčské žetony soupeřů na sousedících polích s nižší hodnotou jsou odstraněny a vráceny jako normálně a hráč získá 1 vítězný bod za každý tímto způsobem odstraněný hráčský žeton (a to včetně hráčského žetonu, který nahrazoval).

Příklad:

Po dodání všeho do trakaře na trhu umístí zelený hráč svůj hráčský žeton na pole trhu s hodnotou 4 **A**. Hráčský žeton soupeře z pole s hodnotou 3 **B** je odstraněn, avšak hráčský žeton na poli s hodnotou 5 **C** zůstává. Hráč získá 1 vítězný bod za jediný odstraněný hráčský žeton.



4. ZAKOUPENÉ DODÁVKY



V pořadí hráčů na tahu si každý hráč může koupit dodávky navíc (s náklady 1 stříbrný za dodávku). Hráči nemusejí využít žádné z těchto zakoupitelných dodávek, které mají k dispozici.

Pozor: Počet dodávek navíc, které má hráč k dispozici, se rovná počtu symbolů dodávek navíc na desce hráče (zcela vpravo) plus na kartách rozšíření farmy.

Každá dodávka navíc umožní hráči provést jednu dodávku do budovy řemeslníka nebo do trakaře na trhu (viz str. 20). Každý hráč začíná hru s 1 zakoupitelnou dodávkou navíc (jak je zobrazeno vpravo na jeho desce hráče). Určitá rozšíření farmy poskytují hráči další zakoupitelné dodávky.

Ve svém tahu si hráč zakoupí tolik ze svých dodávek navíc, kolik jen chce, a provede je. Znovu platí, že hráč si nemusí koupit všechny dodávky navíc, které má k dispozici.



Hráč si může zakoupit až 2 dodávky navíc **A**. Rozhodne se koupit si jednu, zaplatí 1 stříbrný a dodá zboží z farmy do budovy řemeslníka.

IV FÁZE BODOVÁNÍ

Hráči na konci kola vrátí žetony vyčerpání ze svých využitých pomocníků do zásoby a provedou bodování a údržbu. Poslední 2 kroky se v šestém, posledním kole vynechají.

1. Každý hráč si vezme 1 vítězný bod za každý ze svých hráčských žetonů na trhu (hráči si neberou vítězné body za hráčské žetony na budovách řemeslníků).



2. Každý hráč získá 0, 1, 2, nebo 3 vítězné body podle své pozice na stupnici siesty.
3. Žetony siesty na stupnici se vrátí na počáteční pole následujícím způsobem: žetony se položí na sebe na počátečním poli tak, že žeton začínajícího hráče bude nahoře a ostatní seřazené pod ním v pořadí hráčů na tahu.



4. Odstraňte jakékoli destičky střeš ležící lícem vzhůru, které ještě zbyly na hlavní desce, a otočte destičky střeš pro následující kolo.



Příklad:



Modrý hráč získá 2 vítězné body ze stupnice siesty **A** a 4 vítězné body za modré hráčské žetony na trhu **B**. Hráčské žetony na budovách řemeslníků **C** nepřinášejí žádné vítězné body.

KONEC HRY

Hra *La Granja* končí po 6 kolech.

Na konci šestého kola provedou všichni hráči následující kroky bodování:

1. Prodají své hráčské žetony na farmě za normální prodejní ceny (v případě zdrojů) nebo za převodní ceny (v případě obchodních komodit) a promění je tak na stříbrné. Pamatujte, že vylepšené zboží nemůžete směnit za stříbrné. A pamatujte, že ani jakékoli zboží ze sklizně, které je dosud na polnostech, nemůžete

prodat za stříbrné – to můžete provést pouze u zboží ze sklizně umístěného ve skladech hráčů.

2. Stříbrné vyměňte za vítězné body v poměru 5 : 1 (5 stříbrných za 1 vítězný bod).

Hráč s nejvíce vítěznými body se stává vítězem. Pokud dojde k remíze, vítězem se stává hráč, kterému mezi remízujícími zbylo nejvíce stříbrných. Pokud remíza stále trvá, dotčení hráči vítězství sdílejí.

SÓLOVÁ HRA (původní sólový režim)

Hru *La Granja* můžete hrát sólově, zejména proto, abyste se naučili důležité mechanismy. Platí všechna pravidla s následujícími výjimkami. Všimněte si, že v příručce Pravidel pro moduly najdete úplný sólový režim založený na automě.

PŘÍPRAVA HRY

1. Potřebujete komponenty pro jednoho hráče plus hráčské žetony v další barvě (pro „neutrálního hráče“).
2. Používá se 5 kostek.
3. Používají se žetony pořadí tahu 2 a 3. Skryté je zamíchejte, poté si jeden žeton vylosujte a umístěte svůj hráčský žeton na pole ve středu trhu, které odpovídá číslu na žetonu pořadí tahu. Hráčský žeton neutrálního hráče umístěte na druhé šestiúhelníkové pole ve středu trhu.
4. Umístěte 2 destičky střech.

PRŮBĚH HRY

1. **Fáze výnosu :** Pokud jste začínajícím hráčem (*máte žeton pořadí tahu 2*), vybere si jednu kostku. Poté se jedna kostka odhodí – v prvním, druhém a třetím kole hry to bude kostka s nejnižším číslem, ve čtvrtém, pátém a šestém kole hry kostka s nejvyšším číslem. Nyní si vyberete druhou kostku.

Následně se odhodí druhá kostka, jak je vysvětleno výše. Nakonec se použije poslední zbývající kostka. Pokud nejste začínajícím hráčem, odhodí se podle pravidla popsaného výše jedna kostka vždy předtím, než si vyberete kostku. Pokud odstraníte z trhu hráčský žeton neutrálního hráče, získáte 1 vítězný bod za každý hráčský žeton.

2. **Fáze přepravy:** Pokud jste začínajícím hráčem, proveďte celou svoji Fázi přepravy. Poté se z dobíracího balíčku vyloží jedna karta. Neutrální hráč nyní umístí hráčský žeton na pole trhu odpovídající hodnotě vítězných bodů na vyložené kartě (*na části s trakařem na trhu*). Platí tato pravidla:
 - a. Neutrální hráč odstraní tolik hráčských žetonů hráče, kolik může.
 - b. Pokud tomuto pravidlu odpovídá několik polí, umístí svůj hráčský žeton tak, aby bylo co nejobtížnější ho odstranit (*tj. co nejdále od ostatních hráčských žetonů nebo k polím s vysokými čísly*).
 - c. Pokud nejsou na trhu žádné hráčské žetony (*nebo nelze žádné odstranit*), umístí neutrální hráč svůj hráčský žeton tak, aby bylo co nejobtížnější ho odebrat (*viz výše*).

Pokud nejste začínajícím hráčem, vyloží se karta z dobíracího balíčku a neutrální hráč umístí jeden ze svých hráčských žetonů na pole trhu odpovídající hodnotě vítězných bodů na vyložené kartě (*na části s trakařem na trhu*) ještě předtím, než provedete svou Fázi přepravy.

3. **Fáze bodování:** Pokud dosáhnete alespoň třetího pole na stupnici siesty, budete začínajícím hráčem v následujícím kole hry. Jinak hrajete jako druhý.



TVŮRCI A PODĚKOVÁNÍ

LA GRANJA

Autoři hry:

Andreas „ode.“ Odendahl, Michael „MiKe“ Keller

Autoři modulu:

Adam Kwapiński (*Rušné městečko*), Stefan Feld (*Poradci a Psanci*), Andrei Novac (*Napůl, Oslí píseň, Desky obchodu*), Blažej Kubacki (*Námezdné síly*), ode. (*Rozpadlé střechy, Dálkový obchod, Velké žetony, Dámy z La Granja*), MiKe (*Colchoneru*), Tony Boydell, David Waybright, Rainer Ahlfors (*kearty*)

Pokročilý sólový režim:

Dávid Turczy, John Albertson ve spolupráci s ode.m a MiKem

Dodatečné testování sólového režimu a obecně to dobré:

Gary Perrin, Aleksandar Saranac, Chuck Case, Leanne Weaver

Vývoj hry:

Henning Kröpke, Uli Blennemann, Andrei Novac, Blažej Kubacki, Malgorzata Mitura

Ilustrace:

Agnieszka Dąbrowiecka

Grafická úprava:

Zbigniew Umgelter

Pravidla:

Blažej Kubacki, Malgorzata Mitura, Rainer Ahlfors

Redakce pravidel:

Rainer Ahlfors, Blažej Kubacki

Sazba pravidel:

Agnieszka Kopera, Zuzanna Kolakowska

Poznámka designérů:

Základ pro design hry *La Granja* tvoří hra „Dice for the Galaxy“ Michaela Kellera. Mechanismus rozdělování kostek má původ v nepublikovaném designu hry „Arriba“ Matthiase „Matzeho“ Cramera a byl inspirací pro systém rozdělování kostek v této hře. Ve hře „Glory to Rome“ (*z roku 2005*) představil Carl Chudyk vynikající způsob, jak používat karty, snad se nám podařila pěkná variace na tento mechanismus.

Centrální prvek ve středu stolu byl inspirován chrámem ve hře „Luna“ (*vydalo H@ll Games v roce 2010*) od Stefana Felda.

Designéři by rádi poděkovali zejména Stefanu Feldovi, vydavatelství H@ll Games, Uwemu Rosenbergovi a v neposlední řadě svým drahým polovičkám Lindě a Claudii za jejich podporu.

Zvláštní poděkování našim backerům, kteří nám pomohli nejvíce a mezi které patří:

Erik Huizinga, Chloe Negrette, Benedict Williams, Craig Kulfan, Jonathon Garatt, Crystal Chen, Stuart Lilley, Dan Hull, Yoni Goldstein, Edward Rader.

Vydavatelství Board&Dice chce tímto poděkovat následujícím osobám za neocenitelnou pomoc při testování hry, rady a zpětnou vazbu:

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Hüsches, Christian Stöhr, Julius Kündiger, Tobias Miliz, Uta Dohlenburg, Till Ullrich, Matthias Cramer, Susanne Cramer, Stefan Molz, Johanna Engels, Herbert Harengel, Henning Schröder, Stefan Heine, Tim Melkert, Johanna Moratz, Jens Grotholtmann, Jonas Blohm, Mathias Saurer, Selim Hamdani, Michael Keller, Andrei Ruch, Marcel Ruch, Thomas Schmitz, Daniel Bader, Roan Weber, Marc Schmitz, Peter Raschdorf, Nicole Vogt, André Schröder, Monika Harke, Rainer Harke, Jan Degler, Marlies Strassburger, Rolf Raupach, Dirk Schröder, Will Mandella, Carsten Büttemeier, Dagmar Bock, Dirk Bock, Jörg Schröder, Martina Weidner, Katharina Bock, Markus „Kusi“ Haldemann, Richard Büchi, Alexander Blaser, Dario Manzoni, Markus Krug, Steffen Rieger, Eva Hein, Stefan Trümpler, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschläger, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Krüger, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta, Weronika Nogaš, Wiktoria Matyja, Marta Szpaderska, Michal Górecki, Youry Ivanov, Bartek Bajda, Janusz Smola, Krzysztof Jurzysta, Aneta Bernaciak, Maria Józwick, Patryk Olbert, Dave Haenze, Jan Skornowicz, Richard van Gerrevink, Grzegorz Góra, Adam Kamiński, Lukasz Stadnik, Pawel „Wppxis“ Gajda, Grzegorz Wojtyl, Julia Gauza, Krzysztof Widera, Michal „Killjoy“ Cieślowski, Milosz Murawski, Oskar Socha, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Kaleb Ahlfors, Alexa Ahlfors, Maciej „mat_eyo“ Matejko a testeři z Bödefeldu a Mallorky.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha:

Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce:

Miroslav Tlamicha

Překlad:

Vojtěch Trmal

Korektury:

Marcel Ondrák

Grafická úprava:

Michal Hubáček



TLAM games

© 2022 Board&Dice. Všechna práva vyhrazena.
www.tlamagames.com