

ANDREAS STEDING

# STROGANOV

ILUSTROVAL MACIEJ JANIK



# ÚVOD



Píše se 16. století. Vlivná a zámožná rodina obchodníků jménem Stroganov přilákala pozornost a náklonost samotného cara. Vládce Ruska chtěl využít jejich moc a finance, a tak Stroganovům udělil nevídaná privilegia a postoupil jim pozemky, na kterých mohli dál rozšiřovat své bohatství. Na sklonku století car s jejich pomocí rozšířil hranice carství až na Sibiř, ohromné území skryté za vrcholky Uralu, které bylo do té doby považováno za nehostinné a nedobytné. Stroganovové na tamních pláních lovili zvěř a obchodovali s kožešinami, přičemž si na náročnou práci najímali místní kozáky. A tak se pomalu otevřela brána východu.

Ve hře Stroganov se ujmete role jednoho ze členů této rodiny. Svě kozáky budete vysílat stále dál na východ a hlouběji do neprobádané Sibiře. Za příznivého počasí jarních, letních a podzimních měsíců budou kozáci objevovat nové kraje, lovit zvěř pro vzácné kožešiny a budovat odlehlé tábory. Na svých cestách nasbírají celou řadu příběhů, podle kterých v zimě složí písňe, jež budou znít u plápolajícího ohně za zvuků kobz a balalajek. Nesmíte ovšem zapomínat na svůj vliv na domácí půdě. Ten závisí na neutuchající přízni cara.

Splňte jeho příkazy na dálné Sibiři, uchrante své výsadní postavení a zapište jméno Stroganov do dějin!

## AUTOŘI

**NÁVRH HRY:** ANDREAS STEDING • **ILUSTRACE:** MACIEJ JANIK • **VEDOUcí PROJEKTU:** RUDY SEUNTJENS • **HLAVNÍ VÝVOJÁŘ:** SEB VAN DEUN  
**REDAKCE:** AMANDA ERVEN • **GRAFICKÁ ÚPRAVA & PRAVIDLA:** RAFAEL THEUNIS • **VEDOUcí LOGISTIKY:** WIM GOOSSENS • **KONTROLA KVALITY:** EEFJE GIELIS • **NÁVRH INSERTU:** MEEPLEMAKER

Autor hry si přeje poděkovat Christwartu Conradovi a všem spřáteleným hráčům v herní skupině Göttingen, kteří byli vždy velice trpěliví při testování různých verzí a prototypů.

## DISTRIBUCE

**TLAMA games – MIROSLAV TLAMICHA, PRAHA, ČESKÁ REPUBLIKA • WWW.TLAMAGAMES.COM**

**REDAKCE:** MIROSLAV TLAMICHA • **PŘEKLAD:** ONDŘEJ POLÁK • **KOREKTURY:** DANIEL KNÁPEK • **GRAFICKÁ ÚPRAVA:** MICHAL HUBÁČEK  
 Pokud máte jakýkoli problém s tímto výrobkem, kontaktujte obchod, kde jste hru zakoupili, nebo přímo nás na [info@tlamagames.com](mailto:info@tlamagames.com). Přejeme vám mnoho hodin spokojené zábavy.  
 Váš tým TLAMA games.



# HERNÍ MATERIÁL



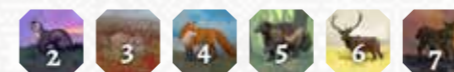
1 herní plán



1 počáteční deska



26 desek krajiny



6 oblastních kožešin



14 x sobol 13 x zajíc 12 x liška 11 x rosomák



10 x jelen 9 x rys 7 x medvěd



1 ukazatel ročního období



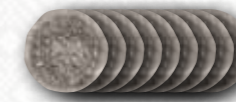
1 pytlík



16 x hodnota 1 24 x hodnota 3  
40 žetonů koní



20 žetonů vlajek



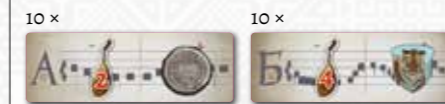
20 mincí



5 destiček osad



16 destiček jurt



20 destiček písni



16 tygřích kožešin



37 karet carských příkazů



18 karet automy (pro sólovou hru)



1 oboustranná deska pro sólovou hru



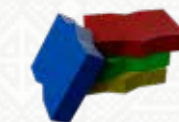
4 oboustranné desky hráčů\*



4 figurky kozáků\*



4 ukazatele příběhů\*



4 ukazatele trofejí\*



4 ukazatele vítězných bodů\*



20 táborů\*

\*ve 4 barvách hráčů

# PŘÍPRAVA HRY

1 Rozložte **herní plán** doprostřed stolu a umístěte **počáteční desku** na vyznačené místo.

2 Zamíchejte 5 počátečních **desek krajiny** (označených písmenem „S“) a rozmístěte je lícem nahoru na prvních 5 polí napravo od počáteční desky. Zamíchejte všechny zbývající desky krajiny a rozmístěte náhodných 7 z nich na všechna zbývající pole napravo od počátečních desek krajiny. Vznikne tak řada 12 desek krajiny, z nichž prvních 5 je počátečních. Ze zbylých desek krajiny utvořte poblíž herního plánu hromádku otočenou lícem dolů.

3 Zamíchejte 6 **oblastních kožešin**. Náhodně vezměte 1 z nich a umístěte ji lícem nahoru na akční pole obchodu (3a). Zbylých 5 oblastních kožešin rozmístíte lícem nahoru do jednotlivých oblastí herního plánu na patřičná pole v pořadí od nejnižší hodnoty po nejvyšší, zleva doprava (v první oblasti nalevo bude kožešina s nejnižší hodnotou, v druhé oblasti kožešina s druhou nejnižší hodnotou atd.). Každá z těchto kožešin určuje, jakou cenu mají v dané oblasti pokročilé akce (viz str. 8).

**Příprava pro pokročilé:** Zkušební hráči mohou oblastní kožešiny rozmístit na oblasti náhodně. Během prvních partií to ovšem nedoporučujeme.

4 Všechny 76 **kožešin** vložte do **pytlíku** a pečlivě je promíchejte. Poté náhodně tahejte kožešiny z pytlíku a zaplňte jimi všechna pole určená pro kožešiny na všech 12 deskách krajiny (na každé pole umístíte právě 1 kožešinu lícem nahoru). Pokud hrají méně než 4 hráči, na pole označená číslem „4“ kožešiny neumístujte. Na každé desce krajiny seřadte kožešiny podle hodnoty, od nejméně hodnotné po nejvíce hodnotnou (příčměz nejméně hodnotná kožešina bude nahore). Na desku krajiny nejvíce vpravo (tu dvanáctou) umístěte **vedle nejhodnotnější kožešiny navíc ještě tygří kožešinu**.

5 Náhodně vytáhněte z pytlíku 6 kožešin a rozmístěte je lícem nahoru na **trh**.

6 Zamíchejte 5 **destiček osad** a náhodně umístěte 1 osadu lícem nahoru do každé oblasti na herním plánu, na patřičná pole.

7 Roztříďte **juryty** lícem dolů do dvou hromádek podle jejich označení „A“ a „B“. Poté každou hromádku zvlášť zamíchejte. Náhodně umístěte 1 jurytu „A“ lícem nahoru do každé oblasti na herním plánu, na patřičná pole. Zbylé juryty „A“ umístěte na hromádku juryt „B“ a vzniklý sloupeček umístěte na vyznačené pole v pravé horní části herního plánu.

8 Náhodně určete začínajícího hráče. **Kozáka** začínajícího hráče umístěte k pravému okraji počáteční desky. Poté náhodně určete druhého hráče. Kozáka druhého hráče umístěte za kozáka začínajícího hráče. Takto pokračujte, dokud neurčíte náhodné pořadí všech hráčů.

**Poznámka:** Kdykoli je v pravidlech zmíněno „pořadí průběhu hry“, určuje jej pořadí jednotlivých kozáků na herním plánu. Kozák, který se nachází nejvíce vpravo – najdále na Sibíři – je v pořadí hry považován za prvního. Druhý kozák zprava je druhý v pořadí, třetí zprava třetí atd.

9 Všichni hráči umístí své **ukazatele vítězných bodů** (VB) na počáteční pole počítadla vítězných bodů.

10 Všichni hráči umístí své **ukazatele příběhů** na počáteční pole počítadla příběhů.



11 Roztříďte **písně** lícem dolů do dvou hromádek podle jejich označení „A“ a „B“. Poté každou hromádku zvlášť zamíchejte. Na patřičná pole na herním plánu umístěte tolik písní „A“, kolik je ve hře hráčů. Zbylé písně „A“ umístěte na hromádku písní „B“ a vzniklý sloupeček umístěte na patřičné pole v pravé horní části herního plánu.

12 Každý hráč si vezme desku hráče a umístí svůj ukazatel trofejí na počáteční pole stupnice trofejí na desce. Desky hráčů jsou oboustranné. Doporučujeme odehrát několik prvních partií s deskami otočenými na stranu „a“. Na stranách „b“ jsou postavy s asymetrickými schopnostmi, pomocí kterých můžete zvýšit variabilitu hry.

13 V závislosti na pořadí průběhu hry dostane každý hráč do osobní zásoby určitý počet koní:

1. hráč	2. hráč	3. hráč	4. hráč
3 koně	4 koně	5 koní	6 koní

14 Každý hráč dostane do osobní zásoby 1 **tábor** ve své barvě a 1 minci.

15 **Karty carských příkazů** roztříďte na hromádky označené „S“, „A“ a „B“. Poté zamíchejte každou hromádku zvlášť, lícem dolů. Hromádky „A“ a „B“ dejte prozatím stranou. Vezměte hromádku „A“ a umístěte 1 kartu „A“ lícem nahoru do každé oblasti na herním plánu, na patřičná pole. Zbylé karty „A“ umístěte lícem dolů na hromádku karet „B“ a vzniklou hromádku umístěte na patřičné pole v pravé horní části herního plánu.

16 Z hromádky **karet carských příkazů** „S“ otočte o jednu kartu více, než kolik je ve hře hráčů. Příklad: Při hře 3 hráčů odhalíte 4 karty. Na každou odhalenou kartu „S“ umístěte lícem nahoru 1 náhodně taženou kožešinu z pytlíku. V obráceném pořadí hry (tedy od posledního hráče) si nyní každý hráč vybere jednu z odhalených karet carských příkazů. Vybranou kartu si hráč vezme do ruky a získanou kožešinu umístí do své osobní zásoby. Kožešinu ze zbylých karet carského příkazu vrate zpět do pytlíku a zbylou kartu vrate zpět do krabice, spolu se všemi nepoužitými kartami „S“.

17 **Ukazatel ročního období** umístěte na první pole počítadla roků.

18 Do společné zásoby poblíž herního plánu umístěte 12/17/20 **žetonů vlajek** v závislosti na počtu hráčů (2/3/4).

19 Zbylé **koně, tábory a mince** také umístěte do společné zásoby poblíž herního plánu. Všechny zbylé tygří kožešiny umístěte do zásoby na patřičné pole v pravé horní části herního plánu. Koně a mince jsou považovány za neomezený zdroj. Ve výjimečném případě, kdy vám tento herní materiál dojde, použijte vhodnou náhradu.

**Příprava hry 3 hráčů:** Vezměte tábory v barvě hráče, který není ve hře. Umístěte 1 tábor do každé oblasti na herním plánu, na pole označená „3-“.

**Příprava hry 2 hráčů:** Vezměte tábory v barvě hráče, který není ve hře. Umístěte 1 tábor do každé oblasti na herním plánu, na pole označená „2“ ve dvou oblastech nejvíce vlevo.

# ÚVOD

Stroganov se hraje na čtyři „roky“. Každý rok sestává ze čtyř ročních období: jaro, léto, podzim, zima. Na jaře, v létě a na podzim provede každý hráč jeden tah, v jehož rámci lze provést různé akce. Budete putovat napříč sibiřskou krajinou, lovit zvířata kvůli kožešinám, navštěvovat osady a jurty, budovat tábory, plnit carské příkazy a sepisovat příběhy o svých velkolepých dobrodružstvích. Na konci roku, v zimě, se vrátíte zpět domů na počáteční desku, získáte příjmy, podle příběhů složíte písně a připravíte se na nadcházející rok. Na konci čtvrtého roku nastane závěrečné hodnocení a hráč s největším počtem vítězných bodů (VB) se stane vítězem.



# PRŮBĚH HRY

Během jara , léta a podzimu provede aktivní hráč (neboli ten, kdo je právě na tahu) vždy následující tři kroky v pevně daném pořadí:

1. **Pohne kozákem.**
2. **Smí provést 1 základní akci**
3. **Smí provést 1 nebo 2 hlavní akce (hlavní akce mohou být základní nebo pokročilé ).**

Během zimy získají všichni hráči příjem, promění příběhy na písně a vrátí své kozáky na počáteční desku, aby se společně připravili na další rok.

## JARO, LÉTO A PODZIM

Určete aktivního hráče. Aktivní hráč je ten, jehož kozák je na herním plánu nejvíce vpravo a zároveň v tomto ročním období ještě neodehrál tah. Pokud je na jedné desce krajiny více kozáků, pak se za „více vpravo“ považuje ten kozák, který stál na dané desce jako první. Pokud pohnete kozákem na desku, kde se již nachází jeden či více kozáků, postavte svého kozáka do řady za všechny přítomné kozáky. Díky tomu nezapomenete, v jakém pořadí budou hráči na tahu. Jakmile aktivní hráč odehraje svůj tah, určíte následujícího aktivního hráče. Roční období takto pokračuje, dokud v něm každý hráč neodehraje jeden tah. Poté následuje další roční období.

*Poznámka: Pokud chcete, aby bylo zcela jasné, který hráč již v tomto ročním období odehrál tah, může aktivní hráč na konci svého tahu položit kozáka na bok. Předědíte tak komplikovaným dohadům.*



## 1. Pohyb kozákem

Jako aktivní hráč **musíte** pohnout svým kozákem o jeden či dva kroky (desky krajiny) doprava, hlouběji na Sibiř. Smíte se pohnout i o více kroků, pokud zaplatíte koně: 1, 3 nebo 6 koní vám umožní pohnout se o 1, 2 nebo 3 kroky navíc.



Během hry může nastat situace, kdy některá deska krajiny zmizí z herního plánu a vznikne mezera. Tyto mezery se během pohybu nepočítají (nezapočítávají se do vašich kroků a smíte je tedy zcela ignorovat).

Pokud váš kozák dojde až na desku krajiny nejvíce vpravo, nesmí se již pohnout dál.

*Poznámka: Pokud nastane vzácná situace, kdy již nemůžete vůbec pohnout svým kozákem, protože došel na poslední možnou desku krajiny, smíte vyměchat pohyb a přejít rovnou k provedení akce.*

## 2. Provedení 1 základní akce

Jako aktivní hráč nyní ve svém tahu **smíte** provést 1 základní akci . **Smíte si vybrat jednu z pěti základních akcí:**

### A. Zisk mince

Vezměte si 1 minci ze společné zásoby a umístěte ji do své osobní zásoby.

### B. Zisk koní

Vezměte si 4 koně ze společné zásoby a umístěte je do své osobní zásoby. Bílí koně mají hodnotu 1 a vínoví koně mají hodnotu 3. V případě potřeby je smíte rozměňovat se společnou zásobou.

### C. Pohyb

Smíte pohnout kozákem o 1 či 2 kroky doprava či doleva. V tomto případě nemůžete zaplatit koně za kroky navíc.

### D. Lov

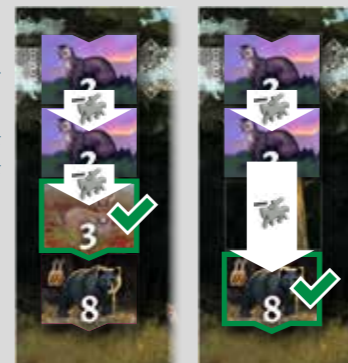
Vezměte si kožešinu z desky krajiny, na které stojí váš kozák, a umístěte ji do své osobní zásoby.

Kožešina s nejnižší číselnou hodnotou (na nejvyšším políčku) je zdarma. Pokud chcete získat kožešinu s vyšší hodnotou, musíte zaplatit 1 koně za každou kožešinu nižší hodnoty, kterou musíte přeskočit.

Pokud zaplatíte 1 minci do společné zásoby, smíte lovit podruhé a získat další kožešinu. Během tohoto lovu platí všechna výše zmíněná pravidla. Smíte tedy zaplatit koně a přeskočit méně hodnotné kožešiny. Během jedné akce lov smíte lovit nejvýše dvakrát.

#### Příklad:

*Vladimírův* kozák stojí na desce krajiny se 4 kožešinami. Mají hodnoty 2, 2, 3 a 8. První kožešinu o hodnotě 2 by mohl získat zdarma. Rozhodl se ale zaplatit 2 koně, aby mohl přeskočit první 2 kožešiny a získat kožešinu o hodnotě 3. Poté zaplatí 1 minci, aby mohl lovit znovu. Kožešina s hodnotou 3 je pryč, takže znovu zaplatí 2 koně, aby si vzal kožešinu o hodnotě 8.



### Tygrí kožešiny

Tygrí kožešina se automaticky považuje za kožešinu s nejvyšší hodnotou na desce krajiny a smíte ji získat během lovu jako každou jinou kožešinu, přičemž musíte dodržet všechna dříve zmíněná pravidla. Každá tygrí kožešina má na konci hry hodnotu 2 VB, nebo ji smíte kdykoli použít jako „žolíka“ (kožešinu libovolné hodnoty).

### E. Obchod

Zaplatte ze své zásoby kožešinu o stejné hodnotě, jakou má oblastní kožešina umístěná na akčním poli obchodu. Poté si smíte vybrat 2 z následujících odměn:

Vezměte si 1 minci.	Získejte 2 příběhy (posuňte svůj ukazatel na počítadle příběhů o 2 pole doprava).	Pohněte kozákem o 1 nebo 2 kroky doleva či doprava.	Vezměte si 3 koně.

Smíte si vybrat stejnou odměnu dvakrát. Pokud si vyberete pohyb, nesmíte zaplatit koně za kroky navíc.

### Kožešiny a mince

Kožešiny vždy ponecháváte ve své osobní zásobě lícem nahoru, aby je mohli vidět všichni hráči.

Kožešiny mají pevně dané hodnoty a při placení musíte vždy použít kožešinu požadované hodnoty. Kožešiny nelze při placení počítat. Také nesmíte zaplatit hodnotnější kožešinu, než jaká je potřeba. Jinými slovy, pokud nějaký efekt vyžaduje kožešinu o hodnotě 6, nesmíte použít dvě kožešiny o hodnotě 3. Stejně tak platí, že pokud nějaký efekt vyžaduje kožešinu o hodnotě 7, nesmíte zaplatit kožešinu o hodnotě 8. **Ovšem pozor!** Pokud spolu s kožešinou zaplatíte 1 minci, smíte tuto kožešinu považovat za kožešinu libovolné hodnoty. Odhozené kožešiny vracíte vždy zpět do pytlíku.



### 3. Provedení 1 nebo 2 hlavních akcí (základní či pokročilé, obě či jen jedna z nich)

Jako aktivní hráč nyní **smíte** provést 1 hlavní akci zdarma. Poté **smíte** provést druhou hlavní akci, pokud za ni zaplatíte požadovanou kožešinu. Každá hlavní akce může být jednou ze základních akcí (popsaných na předchozí straně), nebo může jít o jednu z pokročilých akcí.

**Důležité:** Povšimněte si, že herní plán je rozdělený na 5 oblastí. Pokročilé akce smíte provádět pouze v oblasti, kde se nachází váš kozák, nebo v oblasti, kde stojí váš tábor. Toto pravidlo neplatí pro efekty jistých karet či destiček (viz Příloha pravidel, str. 14).

Pokud má být vaše **druhá** hlavní akce **základní**, musíte zaplatit 1 kožešinu libovolné hodnoty.

Pokud má být vaše **druhá** hlavní akce **pokročilá**, musíte zaplatit 1 kožešinu stejné hodnoty, jakou má **oblastní kožešina** umístěná v oblasti, kde chcete pokročilou akci provést (tedy v oblasti, kde stojí váš kozák či tábor).

**Pamatujte:** Spolu s kožešinou smíte zaplatit minci a tím přidělit dané kožešině libovolnou hodnotu.

Ve hře je 5 pokročilých akcí:

#### A. Návštěva osady

V každé oblasti je jedna z pěti destiček osad. Pokud se rozhodnete navštívit osadu, získáte odměny vyobrazené na dané destičce. Destička zůstane na svém místě a bude možné ji použít i později během hry.

#### Odměny na destičkách osad



Získejte 1 vlajku a 4 koně. Vlajky trvale zvyšují váš příjem koní na konci roku.



Získejte 1 vlajku a 1 tábor. Vezměte si tábor ze společné zásoby a umístěte jej do své osobní zásoby. Prozatím jej nepostavíte.



Získejte 1 příběh a 1 minci. Za každý získaný příběh posuňte svůj ukazatel na počítadle příběhů o 1 pole doprava.



Získejte 1 kožešinu z trhu. Poté ji nahraďte náhodně taženou kožešinou z pytlíku.

Získejte 1 trofej. To znamená, že smíte:

1. Posunout svůj ukazatel trofejí o jedno pole níže na stupnici trofejí. Pokud chcete ukazatel trofejí posunout na nižší pole, musíte zaplatit kožešinu, která je na poli vyobrazená. Pokud nechcete nebo nemůžete, neposouvejte ukazatel trofejí.

2. Získat odměnu za stupnice trofejí. Nezávisle na tom, zda ukazatel trofejí posunete nebo ne, smíte nyní získat 1 odměnu ze stupnice trofejí. Smíte si vybrat odměnu, která se nachází na stejné úrovni jako váš ukazatel trofejí nebo kdekoli nad ním.



#### Odměny na stupnici trofejí



Získejte 3 koně. Tato odměna je vždy dostupná, i pokud se vám doposud nepodařilo posunout ukazatel trofejí.



Získejte 2 příběhy.



Navštivte další osadu. Smíte si vybrat libovolnou osadu na herním plánu, ovšem nesmí jít o osadu s odměnou „získejte 1 trofej“.



Získejte 1 VB.



Vytáhněte 2 kožešiny z pytlíku. Jednu z nich si ponechte ve své osobní zásobě, druhou vraťte zpět do pytlíku. Navíc získáte 2 koně.



Získejte 1 kožešinu z trhu, poté ji nahraďte náhodně taženou kožešinou z pytlíku. Navíc získáte 2 příběhy.



Použijte jurtu. Smíte si vybrat libovolnou jurtu na herním plánu, ovšem nesmí jít o jurtu s odměnou „získejte 1 trofej“.



Získejte 2 různé odměny vyobrazené výše na stupnici.

Popis stupnic na stranách „b“ desek hráčů najdete na str. 11.

#### B. Použití jurty

V každé oblasti herního plánu se nachází 1 jurta. Pokud provedete tuto akci, vezměte si jurtu z oblasti, kde akci provádíte. Poté získáte odměny vyobrazené na dané destičce a odhoďte ji. V zimě umístíte na herní plán nové jurty. Zásoba jurt je omezená. Je možné, že na plánu tedy vzniknou prázdná místa, protože destičky jurt „B“ vstoupí do hry až ve třetím roce.

Popis destiček jurt najdete v příloze pravidel.

#### C. Přijetí carského příkazu

Vezměte si do ruky kartu carského příkazu. Smíte držet libovolný počet karet carských příkazů. V zimě se na herní plán přidávají nové karty carských příkazů.

#### D. Stavba tábora

Vezměte tábor ze své **osobní zásoby** a umístěte jej na herní plán, do oblasti, kde se nachází váš kozák. Tábor umístěte na volné pole nejvíce vlevo. Zaplatte patřičný počet koní (0, 1 nebo 2) vyznačený na poli, kam tábor umístíte. V každé oblasti smíte mít maximálně 1 tábor.

#### Příklad:

Nasta se rozhodla postavit tábor v oblasti, kde se právě nachází její kozák. Protože první dvě pole jsou už zabraná, musí za umístění tábora zaplatit 2 koně. Od této chvíle smí v této oblasti provádět pokročilé akce, i pokud by se zde její kozák nenacházel.



#### E. Obsazení krajiny

Pomocí této akce obsadíte celou desku krajiny z herního plánu. Deska krajiny vás bude stát 2 kožešiny plus 1 další kožešinu za každou kožešinu (1 tygří), která se na dané desce nachází. **Všechny zaplacené kožešiny musí mít stejnou hodnotu jako oblastní kožešina v oblasti, kde desku obsazujete.** Jakmile zaplatíte všechny potřebné kožešiny, vezměte si danou desku z herního plánu a spolu se všemi přítomnými kožešinami ji umístěte do své osobní zásoby.

Desku krajiny umístěte lícem nahoru napravo od své desky hráče. Okamžitě získáte odměnu vyznačenou na obsazené desce. Může jít o VB, mince, koně, kožešiny z pytlíku anebo kožešiny z trhu.

Na konci hry získáte VB za každou sadu 3 nebo 4 různých desek krajiny.

**Poznámka:** Všichni kozáci, kteří stojí na obsazené desce krajiny, zůstanou stát na vzniklé mezeře.

#### Příklad:

Ejodor během první hlavní akce použil jurtu. Jako druhou akci se rozhodl obsadit desku tundry z oblasti, kde už dříve postavil svůj tábor. Aby mohl tuto druhou akci provést, zaplatí kožešinu o hodnotě 6 (protože jde o pokročilou akci a v dané oblasti se nachází oblastní kožešina o hodnotě 6). Samotná deska krajiny jej bude stát 2 kožešiny o hodnotě 6 plus další 2 kožešiny o hodnotě 6 (2 za obsazení a 1 za každou kožešinu, která dosud leží na této desce). Celkem tedy za akci musí zaplatit 5 kožešin o hodnotě 6 (1 za provedení, 4 za obsazení). Jenže má jen 4 kožešiny o hodnotě 6. Proto zaplatí minci, aby jednu ze svých kožešin o hodnotě 2 proměnil na potřebnou hodnotu. Nyní splňuje požadavky a obsadí desku krajiny. Vezme celou desku z herního plánu spolu se všemi kožešinami. Desku umístí napravo od své desky hráče a získané kožešiny umístí do své osobní zásoby. Jako odměnu za obsazení desky získá 3 VB, 1 náhodnou kožešinu z pytlíku, 1 minci a ještě 2 příběhy (protože získal kožešinu o hodnotě 8).



#### Doplňkové akce

Aktivní hráč smí během svého tahu **kdykoliv** provést doplňkové akce, a to **kolikrát chce**. Doplňkové akce smíte provést i během zimy.

#### Nákup kožešin



Zaplatte 5 koní do společné zásoby a získáte 1 kožešinu z trhu nebo kožešinu z pytlíku. Pokud taháte z pytlíku, vytáhněte 2 kožešiny, jednu z tažených kožešin si ponechte a druhou vraťte zpět. Pokud berete kožešinu z trhu, nahraďte ji novou kožešinou z pytlíku.

#### Směna kožešin



Zaplatte 1 koně do společné zásoby a 1 kožešinu do pytlíku a poté si vezměte 1 kožešinu z trhu, která má nižší hodnotu než vámi zaplacená kožešina, NEBO zaplatte 2 libovolné kožešiny do pytlíku a vezměte si 1 libovolnou kožešinu z trhu. Na její místo doplňte kožešinu z pytlíku.

#### Splnění carského příkazu



Pokud chcete splnit carský příkaz, který držíte v ruce, musíte splňovat jeho podmínku a zaplatit určitý počet kožešin. Nejprve musíte mít v zásobě určitý počet kožešin o konkrétní hodnotě. Jejich počet a hodnota je vyobrazena v levé části carského příkazu. Poté musíte zaplatit (vrátit do pytlíku) kožešiny, které jsou na kartě ohraničeny červeně (1 nebo 2).



Například, pokud chcete splnit tento příkaz, musíte mít v zásobě 3 kožešiny o hodnotě 6. Poté zaplatíte jednu z těchto kožešin. Tím je carský příkaz splněn.

Ostatní požadované kožešiny (které nejsou ohraničeny červeně) nikam nevracíte a ponecháte si je ve své zásobě. Jako vždy platí, že smíte zaplatit minci a proměnit tak kožešinu na libovolnou hodnotu. Pokud takto proměníte hodnotu jedné či více kožešin, které po splnění příkazu zůstanou ve vaší zásobě, není tato změna hodnoty trvalá. Platí pouze pro účely splnění carského příkazu. Tygří kožešiny lze i pro splnění podmínky považovat za žolíka, ovšem musíte je vždy zaplatit: tygří kožešinu vrátíte zpět do společné zásoby, i pokud její pomocí nahradíte kožešinu, která by jinak zůstala ve vaší zásobě.

Okamžitě získáte body vyobrazené uprostřed karty a poté zasunete kartu pod pravou horní část své desky hráče. Zasuňte ji tak, aby byla vidět pravá část karty (s trvalým efektem). Některé karty mají efekty, které odkazují na konkrétní roční období, což poznáte podle patřičného symbolu. Několik karet má pouze jednorázový okamžitý efekt. Takové karty ponechte po splnění lícem dolů vedle své desky hráče. Jednotlivé carské příkazy jsou vysvětleny v příloze pravidel.

#### Carské příkazy

Některé splněné karty carských příkazů vám umožní provést pokročilou akci navíc, pokud právě probíhá konkrétní roční období. Pokud máte u své desky zasunutý takový příkaz a probíhá potřebné roční období, smíte kdykoliv během svého tahu provést tuto pokročilou akci navíc. Tuto akci navíc smíte provést i ve stejném tahu, kdy daný příkaz splníte.

## Tahání kožešiny z pytlíku

Kdykoli vám jakýkoli efekt umožní získat kožešinu z pytlíku, vždy vytáhněte 2 kožešiny, vyberte si jednu z nich a druhou vraťte zpět do pytlíku.



## Medvědí kožešiny

Kdykoli získáte jakýmkoli způsobem medvědí kožešinu (o hodnotě 8), okamžitě získáte 2 příběhy (i pokud medvědí kožešinu získáte během přípravy hry).

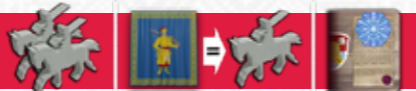


## ZIMA



Po podzimu vždy přichází zima. Vaši kozáci se na zimu vrátí domů a připraví se na nadcházející rok. Během zimy jsou všichni hráči aktivní a mohou provádět vedlejší akce (při konfliktu rozhoduje pořadí hráče). Postupně proveďte následující kroky:

### 1. Příjem



Každý hráč získá 2 koně plus 1 koně navíc za každý žeton vlajky, který má v zásobě. Některé splněné carské příkazy vám mohou poskytnout další příjmy. Může jít o koně, příběhy, kožešiny či dokonce pokročilé akce navíc, které můžete okamžitě provést kdekoli na herním plánu.

### 2. Vyprávění příběhů



Na svých cestách jste nasbírali řadu příběhů, které proměníte v písně a ukrátíte si jimi dlouhé zimní večery. Čím více příběhů se vám podařilo nasbírat, tím lepší bude vaše píseň a tím větší odměnu získáte.

Nejprve získá 2 příběhy ten hráč, který je nejloubejší na Sibíři (jeho kozák stojí nejvíce vpravo na herním plánu). Poté získá 1 příběh hráč, který je na plánu druhý zprava. Pokud v tuto chvíli některý hráč dojde na konec počítadla příběhů, získá okamžitě patřičné odměny (viz sekce Konec počítadla příběhů). Teprve poté následuje další krok vyprávění příběhů.

Nyní v pořadí průběhu hry (počínaje hráčem, který je nejloubejší na Sibíři, a poté dále zprava doleva) si smí každý hráč vybrat jednu destičku písně. Pokud si některou destičku písně vybere, musí zaplatit příběhy vyznačené červeným číslem a okamžitě získá odměny na destičce. Poté vybranou destičku písně odhodí.



**Důležité:** Pokud touto zimou končí 4. rok, následuje po vyprávění příběhů závěrečné bodování. Pokud ne, proveďte přípravu na další rok.

### 3. Příprava na další rok

Na konci 1.–3. roku musíte připravit herní plán na následující rok:

**Vraťte všechny kozáky zpět na počáteční desku, přičemž dodržte jejich aktuální pořadí.**

Pokud někdo obsadil jednu či více desek krajiny, posuňte zbývající desky zprava doleva. Tím zaplníte mezery, které na plánu vznikly. Poté doplňte na konec řady nové desky krajiny, aby jich na plánu opět bylo 12. Vytáhněte z pytlíku kožešiny a umístěte je pouze na nové desky krajiny, stejně jako během přípravy hry.

**Důležité:** Na staré desky krajiny nepřidáváte nové kožešiny. Pokud není v pytlíku dostatek kožešin na zaplnění všech nových desek krajiny, rozdělte kožešiny mezi nové desky co možná nejspřavedlivěji. Nesmí nastat situace, kdy jednu novou desku krajiny zcela zaplníte a na další nové desce kožešiny nebudou. Na novou desku krajiny nejvíce vpravo (nejloubejší na Sibíři) přidejte tygří kožešinu, stejně jako během přípravy hry.

**Odhoďte všechny kožešiny z trhu a zamíchejte je zpět do pytlíku.** Poté vytáhněte 6 nových kožešin a zaplňte s nimi trh.

## Konec počítadla příběhů

Pokud některý hráč dojde až na 12. – tedy poslední – pole počítadla příběhů, smí okamžitě získat odměny na některé destičce písně (podobně jako bude vysvětleno v sekci „Vyprávění příběhů“). Hráč si vybere destičku písně, zaplatí příběhy vyznačené červeným číslem a získá odpovídající odměny. Destička písně v tomto případě zůstává na herním plánu. Není možné mít více než 12 příběhů. Pokud již hráč došel na poslední pole počítadla příběhů a měl by získat další příběhy, jsou tyto příběhy ztraceny.

## Konec jara, léta a podzimu

Jakmile všichni hráči odehráli jeden tah, aktuální roční období končí. Posuňte ukazatel ročních období na další roční období a pokračujte ve hře.

**Poznámka:** Pokud po odehrání tahu pokládáte své kozáky, nezapomeňte je na konci ročního období opět postavit.



**Důležité:** U následujících bodů přípravy nového roku musíte dodržet toto pravidlo: Během přípravy 2. roku používejte herní materiál (destičky a karty) označený písmenem „A“. Herní materiál označený písmenem „B“ budete používat až během příprav 3. a 4. roku. Na konci 2. roku odstraňte ze hry VŠECHNY desky, destičky a karty označené písmenem „A“.

**Odstraňte z herního plánu všechny písně, které si nikdo nevybral.** Ukazatele příběhů zůstanou na svých místech.

Posuňte zbývající jurty zprava doleva. Tím zaplníte mezery, které na plánu mohly vzniknout. Poté doplňte nové jurty na prázdná pole zleva doprava. Může nastat vzácná situace, kdy i po doplnění nových jurt zůstanou na plánu prázdná pole. Destičky osad se nemění a zůstanou na svých místech po celý průběh hry.

Posuňte zbylé karty carských příkazů zprava doleva. Tím zaplníte mezery, které na plánu mohly vzniknout. Poté doplňte nové karty carských příkazů na prázdná pole.

**Posuňte ukazatel ročních období na pole dalšího jara, čímž zahájíte nový rok.**

## KONEC HRY

Na konci zimy 4. roku, po vyhodnocení příjmů a vyprávění příběhů, hra končí.

**Všichni hráči nyní provedou závěrečné bodování a získané body připočtou k vítězným bodům (VB) utrženým během hry. Závěrečné bodování proveďte v tomto pořadí:**

1. **Karty carských příkazů** – Získáte VB (ve stříbrné zbarvených štítech) vyobrazené na kartách. Tyto body se nachází na některých kartách označených „B“ a vždy závisí na splnění určitých podmínek během hry. Jejich popis najdete v příloze pravidel.



2. **Sady desek krajiny** – Každá sada 3 nebo 4 různých desek krajiny (tajga, tundra, mokřad, hory) ve vaší zásobě vám přinese 3 VB, respektive 6 VB.



3. **Tygří kožešiny** – Každá tygří kožešina ve vaší zásobě vám přinese 2 VB.



4. **Stupnice trofejí** – Získáte body za štít (nalevo od stupnice), ke kterému váš ukazatel doputoval nebo který překročil. Získáte body pouze za štít s nejvyšší hodnotou, ne za všechny překročené štíty.



5. **Postavené tábory** – Za 1/2/3/4/5 postavených táborů získáte 1/3/6/10/15 VB.



6. **Nepostavené tábory** – Získáte 1 VB za každý tábor, který máte v osobní zásobě.



7. **Mince** – Získáte 1 VB za každé 2 mince, které máte v osobní zásobě.



8. **Koně a kožešiny** – Každých pět koní, které máte v osobní zásobě, nyní vyměňte za jednu kožešinu (hodnota nehraje roli). Poté získáte 1 VB za každé 2 kožešiny, které máte v osobní zásobě.



9. **Počítadlo příběhů** – Získáte 1 VB za každé 4 příběhy, které vám zbývají na počítadle příběhů (zaokrouhleno dolů).



**Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem a stane se chloubou rodu Stroganovů. Pokud nastane shoda, vítězí ten hráč, jehož kozák se nachází hlouběji na Sibíři (více vpravo na herním plánu).**

## ASYMETRICKÉ DESKY HRÁČŮ

Pokud chcete ještě více oživit rozmanitost hry Stroganov, můžete během přípravy hry otočit desky hráčů na stranu „b“. Pokud se k tomu rozhodnete, doporučujeme, aby všichni hráči hráli s deskami otočenými na stranu „b“. Můžete samozřejmě hrát i tak, že někteří hráči použijí stranu „a“ a jiní stranu „b“. V takovém případě budou ovšem hráči se stranou „a“ v určité nevýhodě.

**Doplňkové pravidlo pro strany „b“ desek hráčů:** Pokud váš ukazatel příběhů dosáhne políčka „12“ na počítadle příběhů, můžete se (namísto získání písně) posunout o jedno pole níže na stupnici trofejí. Musíte ovšem

nejprve zaplatit tolik příběhů, kolik činí hodnota kožešiny vyobrazené na poli, na které se ukazatel trofejí posouvá. Po posunutí máte nárok na odměnu, stejně jako když získáváte trofej jiným způsobem (viz str. 8).

**Příklad:** Podařilo se vám dosáhnout 12. pole počítadla příběhů. Další pole na vaší stupnici trofejí vyžaduje kožešinu o hodnotě 5. Smíte zaplatit 5 příběhů a posunout svůj ukazatel trofejí na toto pole. Danou kožešinu platit nemusíte, ale i tak máte nárok na odměnu ze stupnice trofejí.

**Desky „b“ mají tyto speciální vlastnosti:**



Modrá deska má kratší stupnici trofejí, takže po ní můžete postupovat rychleji.



Červená deska vám usnadní postup po stupnici trofejí, protože za posunutí ukazatele trofejí na sudá pole neplatíte žádnou kožešinu.



Odměny na stupnici trofejí zelené desky přinášejí hráči mince navíc.



Žlutá deska má vyšší hodnoty bodů, které hráč na konci získá za postup po stupnici trofejí. V závislosti na umístění ukazatele trofejí získá hráč na konci hry 1/5/9/14 VB.

**Poznámka k historickému kontextu:** Stroganovové byli prominentní rodina feudálů dosahující největší slávy v 16. století. Šlo o obchodníky, kteří poprvé velmi zbohatli především na těžbě soli v Solvyčegodsku. Car Ivan IV. (známý též jako Ivan Hrozný) jim postoupil pozemky podél řek Kama a Čusovaja. Tyto pozemky ovšem carskému Rusku tehdy nepatřily. Carův plán byl takový, že pod záminkou značných daňových úlev přiměje podnikavou rodinu Stroganovů, aby na pozemky rozšířila svůj prosperující obchod s kožešinami, čímž by dostala pozemky pod svoji nadvládu. A tím pádem i pod nadvládu Ruska. Stroganovové se příležitosti chopili a na pomoc najali ruské kozáky a jejich koně. Tato hra se odehrává právě v dobách prvních výprav za východní úpatí Uralu, na kraj území, které dnes nazýváme Sibíř. Lov kožešin v panenské krajinně, lmaný neutuchající hamiznost a touhou potěšit cara, dobře doplňuje soupeřivou atmosféru této strategické hry. Jenže události dějin se neodehrávají ve vakuu a každý čin má své následky.

Ona zmiňovaná hamiznost hnala rozpínavost Ruska stále dál na východ a v polovině 17. století už hranice carství dosáhly až na území sousedící s Tichým oceánem. Během dalších sta let – do poloviny 18. století – si Rusko podmanilo celou Sibíř a spolu s ní i původní obyvatelé. Mnoho kmenů za ruskou ctižádost zaplatilo krutou daň. Rusové kmeny zdecimovali buďto nepřímou – zavlečením pravých neštovic – nebo je přímo vyvražďili během násilných vpádů na jejich území. Dnes v Rusku žije více než 180 různých skupin původních obyvatel. Tamní stát ovšem oficiálně uznává pouze 40 z nich. Po staletích vykořisťování a koloniální nadvlády stále bojují o svoji zemi, přírodní bohatství a práva.

Pokud vás tento příběh zaujal, budeme rádi, pokud se stejně jako my budete dál zajímat o Sibíř a její původní obyvatelé. Zdroje: Encyclopædia Britannica, Smithsonian: Timelines of History a IWGIA (International Work Group for Indigenous Affairs – Mezinárodní pracovní skupina pro záležitosti domorodých obyvatel)

# HRA JEDNOHO HRÁČE

Při hře jednoho hráče budete zápolit s Ivanem, obávaným lovcem, který zná Sibiř jako své boty. Musíte s ním udržet krok, zatímco bude nemilosrdně stoupat po počítadle vítězných bodů...

## PŘÍPRAVA HRY

Dodržte všechna pravidla přípravy hry pro 2 hráče s následujícími změnami:

- » Na začátku hry bude začínajícím hráčem Ivan.
- » Umístěte Ivanovu desku poblíž herního plánu otočenou na stranu „a“.
- » Otočte 2 carské příkazy „S“ a umístěte na každou kartu 1 kožešinu. Nejprve si vyberete jednu kartu s kožešinou vy a druhou kartu s kožešinou dáte Ivanovi. Ivan si v zásobě ponechá získanou kožešinu, ale za kartu příkazu pouze získá 1 VB a odhodí ji.
- » Zamíchejte 18 karet automy. Náhodně 5 z nich vrzte do krabice. Ze zbylých karet utvořte hromádku a umístěte ji poblíž herního plánu lícem dolů (tak, aby byla vidět strana karet se symboly pohybu).

*Alternativní příprava hry: Ivan se může zaměřit na konkrétní strategii. Můžete vybrat konkrétní písmeno a namísto 5 náhodných karet odstraníte 5 karet s vybraným písmenem. Po odstranění těchto karet vám zůstane 13 karet zaměřených na konkrétní strategii.*

*Příklad: Pokud odstraníte všechny karty „c“, bude na zbylých 13 kartách více akcí spojených s tábory a carskými příkazy.*

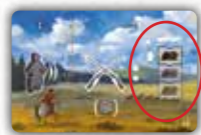
- A: Tábory & trofeje
- B: Tábory & desky krajiny
- C: Tábory & carské příkazy
- D: Trofeje & desky krajiny
- E: Trofeje & carské příkazy
- F: Desky krajiny & carské příkazy

S Ivanem se budete na tahu střídát stejně jako při hře dvou hráčů.

## IVANOVA ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Pro Ivana platí několik zvláštních pravidel:

- » Ivan může během hry získat cokoli, co by mohl získat lidský hráč. Stejně tak platí suroviny, ovšem – pozor – Ivan nikdy nemusí platit koně. Všechny akce, kroky vyhodnocení či odměny, které by vyžadovaly zaplacení koní, jsou pro Ivana zdarma. Kdykoli Ivan nasbírá 5 koní, okamžitě je vymění za 1 VB.
- » Kdykoli má Ivan získat kožešinu z pytlíku, jednoduše vytáhne 1 a umístí ji do své zásoby.
- » Pokud Ivan získá kožešinu s hodnotou 8, získá 2 příběhy jako lidský hráč. Ovšem kožešina s hodnotou 8 se pro Ivana zároveň vždy počítá jako kožešina libovolné hodnoty („žolík“).
- » Ivan může použít minci jako kožešinu libovolné hodnoty („žolík“).
- » Pokud má Ivan zaplatit konkrétní kožešinu, ale tuto kožešinu nemá, vždy se pokusí zaplatit namísto ní některým žolíkem – pokud může – a to v tomto pořadí priority:
  1. Zaplatí kožešinou s hodnotou 8, nebo
  2. zaplatí minci, nebo
  3. zaplatí tygří kožešinu.
- » Pokud si má Ivan vzít kožešinu z trhu, karta automy otočená před ním rozhodne, zda si vezme kožešinu s nejvyšší či nejnižší hodnotou (na příkladu vpravo by si vzal tu s nejnižší hodnotou).
- » Pokud Ivan díky nějakému efektu získá akci navíc, neprovede ji. Namísto toho získá 3 VB.



## IVANŮV TAH



- 1 **Obratíte kartu automy lícem nahoru**
- 2 **Pohyb**
- 3 **Základní akce – lov nebo zisk mince**
- 4 **Hlavní akce – obsazení krajiny nebo návštěva osady**
- 5 **Druhá akce – určená kartou automy, provedená co možná nejlouběji na Sibiři**

Následuje detailní popis těchto pěti kroků Ivanova tahu:

- 1 Na začátku Ivanova tahu **nejprve otočte vrchní kartu z hromádky karet automy** a umístěte ji lícem nahoru napravo od hromádky. Vrchní karta hromádky nyní určí Ivanův pohyb, zatímco otočená karta napravo určí, jaké akce Ivan v tomto tahu provede.



- 2 **Pohněte** Ivanovým kozákem o tolik kroků, kolik je vyobrazených na vrchní kartě hromádky.



- 3 Jako **základní akci** bude Ivan buďto lovit, nebo získá minci. **Pokud je na desce krajiny, kde právě stojí Ivanův kozák, dostupná alespoň 1 kožešina, bude lovit.** Ivan si vezme jednu či dvě kožešiny s nejvyšší či nejnižší hodnotou v závislosti na symbolech v pravé části otočené karty. Nezapomeňte, že pokud je na desce krajiny také tygří kožešina, považuje se za kožešinu nejvyšší hodnoty, a pokud ji bude mít Ivan na konci hry stále ve své zásobě, přinese mu 2 VB.



Pokud je deska krajiny prázdná (bez kožešin), získá Ivan tolik mincí, kolik by ulovil kožešin (1–2 v závislosti na symbolech v pravé části otočené karty).

- 4 Jako **hlavní akci** Ivan buďto obsadí desku krajiny nebo navštíví osadu. **Nejprve se vždy pokusí obsadit desku krajiny, na které stojí jeho kozák.** Ivan desku obsadí, jen pokud je prázdná (bez kožešin). Za desku Ivan musí dle obvyklých pravidel zaplatit 2 kožešiny, které odpovídají hodnotě oblastní kožešiny v oblasti, kde desku obsazuje. Jakmile zaplatí potřebné kožešiny, vezme si desku do své osobní zásoby a získá patřičnou odměnu.

Pokud Ivan nemá dostatek kožešin či žolíků na obsazení desky krajiny, **navštíví osadu v oblasti, kde se právě nachází jeho kozák.**

### Příklad:

**Ivanovy** karty určují, jestli si vezme 1 nebo 2 kožešiny. Na příkladu vpravo si Ivan vezme 1 kožešinu s co nejnižší hodnotou, protože na vrchní část sloupce kožešin směřuje jedna šipka. Kdyby na tuto část sloupce ukazovaly 2 šipky, vzal by si 2 kožešiny s co nejnižší hodnotou. Pokud šipka nebo šipky ukazují na spodní část sloupce, znamená to, že si Ivan vezme kožešiny s co nejvyšší hodnotou. Mezi ty se počítá i tygří kožešina.



- 5 Jako **druhou akci** provede Ivan tu akci, kterou určuje otočená karta automy. **Pozor! Pro Ivana platí zvláštní pravidlo.** Přestože lidský hráč platí za provedení druhé akce vždy nějakou kožešinu navíc, Ivan ji platí jen někdy. Pokud samotná akce **vyžaduje** zaplacení nějaké kožešiny (stupnice trofejí nebo obsazení desky krajiny), Ivan **nemusí platit kožešinu** za provedení této druhé akce. Pokud naopak akce samotná **žádá kožešinu** (získání carského příkazu, stavba tábora, použití jurty), **musí za ni Ivan zaplatit kožešinu** odpovídající hodnotě oblastní kožešiny v oblasti, kde akci provádí (jako by to udělal lidský hráč). **Pokud je pro provedení akce potřeba určit oblast či desku, Ivan se vždy pokusí provést akci co nejlouběji na Sibiři, tzn. co nejvíce vpravo.** Může jít o oblast, kde stojí jeho kozák nebo kde má postavený tábor. Poté zkontrolujete, zda je v dané oblasti možné danou akci provést a zda Ivan může zaplatit všechny požadované poplatky. Pokud jsou obě podmínky splněny, zaplatí potřebné kožešiny a provede akci. Pokud v dané oblasti není možné akci provést nebo Ivan nemůže zaplatit požadované poplatky, stejným způsobem prověřte druhou oblast co nejvíce vpravo atd. Takto pokračujte, dokud nenajdete oblast, kde by Ivan mohl akci provést, nebo dokud nedospějete k závěru, že Ivan akci nikde provést nemůže. V takovém případě Ivan druhou akci neprovede a jeho tah končí. **Pokud pro provedení akce není potřeba určit konkrétní oblast či desku, jednoduše akci za Ivana proveďte nejlépe, jak je to možné.** Pokud nemůže akci provést, jeho tah končí.

Následuje popis akcí, které Ivan může provést jako svoji druhou akci:

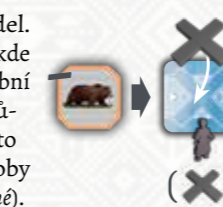
### Vzít si carský příkaz

Kdykoli si Ivan vezme carský příkaz, okamžitě jej oboduje. Pokud jde o kartu označenou „A“, získá pouze okamžité body vyobrazené na kartě a vrátí ji zpět do krabice. Pokud jde o kartu označenou „B“, získá okamžité body a umístí ji poblíž své desky pro účely závěrečného ohodnocení.



### Stavba tábora

Ivan postaví tábor dle běžných pravidel. Pokud už Ivan má nějaký tábor v oblasti, kde stojí jeho kozák, nebo pokud nemá v osobní zásobě žádný tábor nebo pokud nemůže zaplatit potřebnou kožešinu, namísto stavby tábora si vezme do osobní zásoby tábor ze společné zásoby (pokud je to možné).



### Zisk 1 trofeje

Ivan zaplatí kožešinu vyobrazenou na daném poli své stupnice trofejí a posune se o 1 pole dolů. Kdykoli se Ivan posune po stupnici trofejí, okamžitě získá jako odměnu 1 VB, což vám připomenou symboly na jeho stupnici trofejí. Tuto odměnu ze stupnice trofejí Ivan získá i v případě, že se nemůže posunout dolů po stupnici.



### Použití jurty

Ivan získá odměnu z dané jurty.



### Obsazení krajiny

Pokud Ivan obsazuje desku v rámci druhé akce, obsadí desku i v případě, že na ní stále jsou kožešiny. Musí zaplatit 2 kožešiny o hodnotě oblastní kožešiny, ale také zaplatí oblastní kožešiny za každou kožešinu či tygří kožešinu, která se nachází na obsazené desce. Pokud Ivan zaplatí všechny potřebné kožešiny, vezme si desku do své zásoby a získá patřičnou odměnu.



### Příklad:

**Ivan** má jako druhou akci obsazení desky krajiny. Ze všech oblastí, kde by Ivan mohl akci provést, je nejvíce vpravo ta, kde stojí jeho kozák 1. Jenže na této desce krajiny jsou 3 kožešiny, takže pro Ivana je tato akce moc drahá. Druhé místo nejvíce vpravo je oblast, kde stojí jeho tábor 2, jenže nemá žádnou kožešinu o hodnotě 4 a má pouze 2 žolíky (1 minci a kožešinu o hodnotě 8).

Ivan má ovšem další tábor v první oblasti. Na této desce krajiny je jedna kožešina 3. Za obsazení této desky musí zaplatit 3 kožešiny o hodnotě 2. Na to Ivan prostředky má. Zaplatí jednu kožešinu o hodnotě 2 a zbytek doplatí svými žolíky, tedy kožešinou o hodnotě 8 a jednou mincí. Poté si vezme desku i s kožešinou do své osobní zásoby a získá patřičnou odměnu.



## ZIMA

Během zimy se Ivan vždy pokusí získat destičku písně, pokud je to možné. Jako vždy si vybírá první ten, jehož kozák je nejlouběji na Sibiři. Ivan se pokusí získat co nejdražší destičku písně, kterou může zaplatit svými příběhy. Pokud může získat dvě či více stejně drahých písní, vybere si tu více vpravo.

**Poznámka:** Stejně jako lidský hráč, i Ivan okamžitě získá odměnu na destičce písně, pokud dojde na konec počítadla příběhů. V takovém případě si Ivan vybere co nejdražší destičku písně, zaplatí příběhy vyznačené červeným číslem, získá patřičnou odměnu a destičku ponechá na herním plánu.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Ivan získá body za stejné kategorie jako lidský hráč.

## ZVÝŠENÍ OBTÍŽNOSTI

Pokud vám Ivan připadá jako příliš snadný protivník, můžete zvýšit jeho obtížnost. V takovém případě můžete použít následující pravidla:

- » Pokud Ivan nemá potřebné kožešiny na to, aby mohl zcela provést svoji druhou akci, získá namísto ní 1 minci.
- » Kdykoli Ivan získá kožešinu se stejnou hodnotou jako oblastní kožešina na akčním poli trhu, získá namísto ní 1 minci.
- » Použijte stranu „b“ Ivanovy desky. Na té je Katuša. Její stupnice trofejí jí přináší ještě větší odměny, když se po ní posouvá.

# PŘÍLOHA PRAVIDEL

## KARTY CARSKÝCH PŘÍKAZŮ

	<b>S1:</b> Kdykoli pohneš svým kozákem (kterýmkoli směrem), smíš se zdarma pohnout o krok navíc.		<b>A4:</b> Kdykoli pohneš svým ukazatelem trofejí, smíš získat odměnu z pole o 1 úroveň níž, než kde se právě nachází tvůj ukazatel trofejí. Pokud je například na sedmém poli stupnice, smíš si vzít libovolné 2 odměny, což je odměna za osmé pole stupnice. Tento příkaz nelze kombinovat s kartou S7.
	<b>S2:</b> Během zimy získáš 3 koně.		<b>A5:</b> Během zimy získáš kožešinu z pytlíku. Jako vždy vytáhneš 2, ponecháš si jednu a druhou vrátíš zpět.
	<b>S3:</b> Během zimy získáš 1 minci.		<b>A6:</b> Kdykoli provádíš pokročilou akci na místě, kde stojí tvůj kozák, smíš ji namísto toho provést tak, jako by stál na jedné ze dvou desek sousedících nalevo. Mezery ignorujte.
	<b>S4:</b> Během zimy získáš 2 příběhy.		<b>A7:</b> Během zimy získáš 2 příběhy.
	<b>S5:</b> Během zimy získáš 2 koně za každý tvůj postavený tábor.		<b>A8:</b> Když lovíš, nemusíš platit koně za přeskocení kožešin s nižší hodnotou.
	<b>S6:</b> Během zimy získáš 2 koně za každou desku krajiny, kterou vlastníš.		<b>A9:</b> Během zimy můžeš zdarma provést 1 pokročilou akci kdekoli na herním plánu.
	<b>S7:</b> Kdykoli pohneš svým ukazatelem trofejí, smíš získat odměnu z pole o 1 úroveň níž, než kde se právě nachází tvůj ukazatel trofejí. Pokud je například na sedmém poli stupnice, smíš si vzít libovolné 2 odměny, což je odměna za osmé pole stupnice. Tento příkaz nelze kombinovat s kartou A4.		<b>A10:</b> Okamžitě si vezmi do osobní zásoby 1 tygří kožešinu. Tento efekt je okamžitý a jednorázový, ale kartu ponech vedle své desky pro účely závěrečného hodnocení.
	<b>S8:</b> Pokud lovíš, smíš lovit na desce krajiny, kde stojí tvůj kozák, nebo na jedné ze sousedících desek. Mezery ignorujte.		<b>A11:</b> Během jara můžeš zdarma provést 1 pokročilou akci na místě, kde stojí tvůj kozák nebo některý z tvých táborů.
	<b>S9:</b> Když platíš kožešinu za provedení druhé hlavní akce, smíš zaplatit libovolnou kožešinu (namísto kožešiny o stejné hodnotě, jakou má oblastní kožešina v oblasti, kde akci provádíš).		<b>A12:</b> Během léta můžeš zdarma provést 1 pokročilou akci na místě, kde stojí tvůj kozák nebo některý z tvých táborů.
	<b>A1:</b> Kdykoli pohneš svým kozákem (kterýmkoli směrem), smíš se zdarma pohnout o krok navíc.		<b>A13:</b> Během podzimu můžeš zdarma provést 1 pokročilou akci na místě, kde stojí tvůj kozák nebo některý z tvých táborů.
	<b>A2:</b> Během zimy získáš 3 koně.		<b>A14:</b> Druhý lov tě nestojí minci.
	<b>A3:</b> Když plníš carský příkaz, můžeš mít v osobní zásobě o 1 kožešinu méně, než kolik příkaz vyžaduje. Tento bonus neplatí, pokud musíš ke splnění carského příkazu vlastnit a zaplatit stejné množství kožešin.		

	<b>B1:</b> Během závěrečného bodování získáš 2 VB.		<b>B8:</b> Během závěrečného bodování získáš 3 VB za každou desku hor, kterou máš v zásobě.
	<b>B2:</b> Během závěrečného bodování 3 VB.		<b>B9:</b> Během závěrečného bodování získáš 3 VB za každou desku mokřadu, kterou máš v zásobě.
	<b>B3:</b> Během závěrečného bodování získáš 4 VB.		<b>B10:</b> Během závěrečného bodování získáš 3 VB za každou desku tundry, kterou máš v zásobě.
	<b>B4:</b> Během závěrečného bodování získáš 1 VB navíc za každého tygra ve tvé osobní zásobě.		<b>B11:</b> Během závěrečného bodování získáš 3 VB za každou desku tajgy, kterou máš v zásobě.
	<b>B5:</b> Během závěrečného bodování získáš 1 VB za každý tvůj tábor na herním plánu.		<b>B12:</b> Během závěrečného bodování získáš 1 VB za každou desku krajiny, kterou máš v zásobě.
	<b>B6:</b> Během závěrečného bodování získáš 1 VB za každé tvé 4 VB na počítadle bodů (zaokrouhleno dolů). Tento carský příkaz vyhodnot před všemi ostatními příkazy.		<b>B13:</b> Během závěrečného bodování získáš 1 VB za každý splněný carský příkaz, který máš v zásobě, včetně tohoto.
	<b>B7:</b> Během závěrečného bodování získáš 1 VB za každou minci, kterou máš v zásobě.		<b>B14:</b> Během závěrečného bodování získáš 1 VB za každou vlajku, kterou máš v zásobě.

## DESTIČKY JURT



Získej 1 příběh. Dvakrát získej kožešinu z pytlíku. Jinými slovy, vytáhni dvě kožešiny a jednu si vyber. Poté znovu vytáhni dvě kožešiny a jednu si vyber.



Získej 1 příběh. Vezmi si dvě kožešiny z trhu. Pokaždé když si vezmeš kožešinu, ihned ji nahraď novou kožešinou z pytlíku.

## DESTIČKY PÍSNÍ



Proveď pokročilou akci kdekoli na herním plánu. Za provedení nemusíš platit kožešinu o hodnotě oblastní kožešiny.



Okamžitě postav tábor kdekoli na herním plánu. Tábor v tomto případě vezmi rovnou ze společné zásoby, nikoli ze své osobní zásoby. Nemusíš platit koně.



Okamžitě získej 2 VB a navštiv libovolnou osadu na herním plánu. Za navštívení nemusíš platit kožešinu o hodnotě oblastní kožešiny.































Můžeš okamžitě splnit carský příkaz tak, že zaplatíš požadované kožešiny (ohraničené červeně). V tomto případě nemusíš vlastnit ostatní kožešiny vyobrazené na daném příkazu.



Okamžitě získej 1 VB a proveď pokročilou akci kdekoli na herním plánu. Za provedení nemusíš platit kožešinu o hodnotě oblastní kožešiny.



# SYMBOLY

	Kožešina. Značí jakoukoli kožešinu, její hodnota není blíže určena.		3 koně.
	Tygrí kožešina. Použité tygrí kožešiny vracejte do jejich zásoby.		1 mince.
	Kožešina z trhu. Kdykoli získáš kožešinu z trhu, okamžitě ji nahraď novou kožešinou z pytlíku.		Deska krajiny. Značí jakoukoli desku krajiny, její typ není blíže určen.
	Kožešina z pytlíku. Kdykoli získáš kožešinu z pytlíku, vytáhni 2 kožešiny, jednu si ponech a druhou vrať zpět do pytlíku.		Deska krajiny tajga.
	Základní akce.		Deska krajiny tundra.
	Pokročilá akce. Pokročilou akci smíš provést v oblasti, kde stojí tvůj kozák nebo některý tvůj tábor.		Deska krajiny mokřad.
	Pokročilá akce, kterou můžeš provést zdarma kdekoli na herním plánu.		Deska krajiny hory.
	Body získané okamžitě během hry. Můžeš za ně na konci hry získat další body pomocí karty carského příkazu.		1 příběh.
	Body získané během závěrečného bodování.		Červené číslo značí počet příběhů, které musíš zaplatit, pokud chceš získat danou destičku píšně. Pokud nemůžeš zaplatit dostatek příběhů, nemůžeš danou destičku získat.
	Akce lov.		Získání 1 trofeje.
	Pohni kozákem o 1 nebo 2 kroky doleva či doprava.		Odměna ze stupnice trofejí.
	Tábor. Pokud je vyobrazený jako symbol akce, znamená „vezmi jeden svůj tábor ze společné zásoby a umístí jej do své osobní zásoby.“		Splněný carský příkaz.
	Vlajka.		Jaro, léto, podzim. Pokud je na kartě, značí roční období, během kterého je daná karta aktivní.
	1 kůň.		Zima. Pokud je na kartě, značí odměnu, kterou můžeš během zimy získat.

