

VAAALBARA

Olivier CIPIÈRE

Nechce se vám
studovat pravidla?
Mrkněte na
videonávod!



Félix DONADIO, Jocelin CARMES, Alexandre REYNAUD

BÁJNÝ KONTINENT VAAALBARA JE ROZLEHLÝ A OPLÝVAJÍCÍ BOHATSTVÍM, DIVOKÝ A ÚRODNÝ. U JEHO BŘEHŮ DOSUD NEPŘISTÁLA ŽÁDNÁ LOĎ, UŽ ZAKRÁTKO SE VŠAK PRVNÍ OTISKY LIDSKÝCH ŠLÉPĚJÍ STANOU PRO TUTO NEPROBÁDANOU ZEMI ZNAMENÍM ÚSVITU NOVÉ EPOCHY. JSTE VŮDCEM JEDNOHO Z PĚTI MYTICKÝCH KLANŮ, KTERÉ SE VYDALY VAAALBARU OBJEVIT. VYUŽIJTE NADÁNÍ ČLENŮ SVÉ KOMUNITY K ROZŠÍŘENÍ KLANOVÉ DOMÉNY, POSTUPNĚ SE ROZVÍJEJTE, POSILUJTE VLIV A SJEDNOTĚTE VŠECHNY KLANY POD SVÝM PRAPOREM.

CÍL HRY

Vítězem hry se na konci 9. kola stává hráč s nejvyšším počtem (vítězných bodů, VB).

HERNÍ MATERIÁL

- 51 karet území
- 60 karet postav (5 × 12)
- 75 žetonů (v hodnotách 1, 5, 10 a 25 VB)

KARTY ÚZEMÍ

Hra obsahuje 51 karet území 6 různých druhů. Hráči v průběhu hry objevují nová území a rozšiřují svou doménu. Každý druh území odměňuje hráče svým vlastním způsobem. Na rubu karet území jsou vyobrazena věštecká znamení, jejichž kombinace se vzájemně liší.



Druh

Odměna



Počet hráčů
(příprava hry)

KARTY POSTAV

Hra obsahuje karty 12 jedinečných typů postav. Hráči začínají hru s jednou kartou od každého typu postavy. Karty postav určují pořadí hráčů (v závislosti na uvedené hodnotě iniciativy) a spouštějí také nejrůznější účinky.

Iniciativa
Název



Účinek

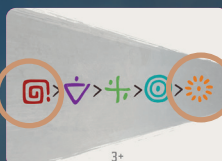
Získáte za každý les ve své doméne.



VĚŠTECKÁ ZNAMENÍ

Věštecká znamení mohou být dobrá, nebo špatná. To, jak si v daném ohledu vede váš klan v porovnání s ostatními, se mění každé kolo. Na horní kartě balíčku karet území jsou vyobrazena věštecká znamení pro dané kolo. V průběhu hry je budete zkoumat, abyste rozhodli remízy při určení pořadí hráčů.

Nejlepší



Nejhorší

PŘÍPRAVA HRY

- A.** Karty území roztřídíte podle minimálního počtu hráčů uvedeného na jejich rubu a použijte pouze ty, na nichž se nachází číslo stejné nebo nižší, než je počet hráčů ve hře. Ostatní karty vraťte zpět do krabice.
PŘÍKLAD: Ve hře 2 hráčů použijte karty s hodnotou 2+. Karty 3+ a 4+ vraťte zpět do krabice.
- B.** Každý hráč si vybere jeden klan a vezme si odpovídající balíček 12 karet klanu.
- C.** Každý hráč obdrží žetony v hodnotě 2 vítězných bodů, které umístí do své domény (před sebe na stůl, do svého hráčského prostoru). Zbývající žetony VB umístíte doprostřed stolu.
- D.** Každý hráč zamíchá svůj balíček karet klanu, umístí jej lícem dolů do prostoru své domény a do ruky si dobere počátečních 5 karet.
- E.** Zamíchejte karty území a jejich balíček umístíte lícem dolů na stůl. Tím vytvoříte BALÍČEK KARET ÚZEMÍ. Z něj pak táhněte karty, které ve 2 řadách vyložíte lícem nahoru do prostoru pod ním. Každá řada musí obsahovat tolik karet území, kolik je ve hře hráčů. Za první řadu je považována ta z nich, která se od balíčku karet území nachází dále.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 9 kol a končí ve chvíli, kdy všichni hráči mají ve své doméně 9 karet území. Každé kolo se skládá ze 3 fází: **PŘIDĚLENÍ**, **VYHODNOCENÍ** a **KONCE**.

PŘIDĚLENÍ

Všichni hráči současně vyberou jednu ze svých karet postav a umístí ji lícem dolů do své domény. Poté, co všichni hráči provedou svůj výběr, všichni najednou své karty odhalí.

VYHODNOCENÍ

Pořadí hráčů v této fázi určuje hodnota iniciativy uvedená na odhalených kartách. Jako první je na tahu hráč s nejnižší iniciativou, ostatní následují ve vzestupném pořadí. Remízy rozhodujte podle věštických znamení na vrchu balíčku karet území. Přednost má hráč s (nej)lepšími znameními.

Každý hráč musí ve svém tahu provést následující dvě akce, a to v uvedeném pořadí:

1. AKCE POSTAVY: Musíte vyhodnotit účinek karty postavy, kterou jste v tomto kole zahráli (i v případě, že vám nepřinese žádný užitek). Kartu poté odhodte lícem nahoru vedle svého balíčku karet klanu. Všechny vámi odehrané karty postav musí být pro ostatní hráče dobře viditelné.

POZNÁMKA: Prázdná místa v první řadě karet území ponechte beze změny až do konce kola. Čím později tedy zahravete svůj tah, tím menší možnosti výběru budete mít, až si ke své doméně budete muset přidat jedno z dostupných území.

POZNÁMKA: Sousedem se ve hře Vaalbara myslí hráč přímo po vaší levici či pravici.

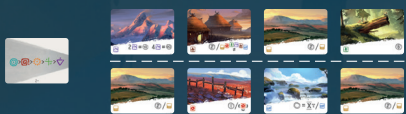
1. AKCE ÚZEMÍ: Z první řady karet území si vyberte jednu kartu a přidejte ji ke své doméně. Okamžitě získáte odpovídající odměnu. Své žetony VB musíte mít položené lícem dolů až do konce hry.

KONEC KOLA

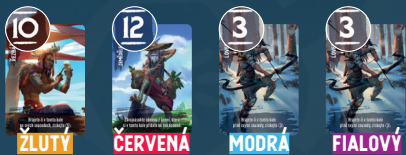
Poté, co všichni hráči provedli své dvě akce, posuňte karty území z druhé řady na místo řady první. Z balíčku karet území následně vyložte karty potřebné k vytvoření nové druhé řady. Každý hráč si pak ze svého balíčku karet klanu dobere do 5 karet v ruce. Je-li jeho balíček prázdný, karty si nedobírá.



PŘÍKLAD: 2. kolo. K dispozici jsou tyto karty území:



Hráči současně odhalí jimi vybrané karty:



Mezi **MODROU** a **FIALOVÝM** nastala remíza.

Věštecká znamení dávají iniciativu **MODRÉ**.



Pořadí hráčů je tedy následující:

MODRÁ > FIALOVÝ > ŽLUTÝ > ČERVENÁ

1 : Území přidané v 1. kole

2 : Území přidané ve 2. kole

MODRÁ POSTAVA: Vyhodnocení účinku Lovce. Modrá získá 3 žetonů, protože je začínajícím hráčem.
ÚZEMÍ: Modrá si vezme louku a získá 2 žetony (1 za tuto louku a 1 za louku vlastněnou Červenou).

FIALOVÝ POSTAVA: Účinek Lovce neplatí, protože Modrá je sousedem, který zahrál svůj tah před Fialovým.
ÚZEMÍ: Fialový si vezme pole a získá 4 žetony (2 za každé pole ve své doméně).

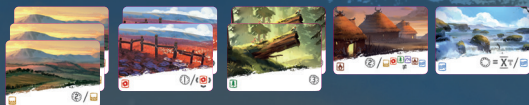
ŽLUTÝ POSTAVA: Účinek Řezbáře neplatí, protože Žlutý hraje před Červenou, která je jeho sousedem.
ÚZEMÍ: Žlutý si ke své doméně přidá řeku a získá 12 žetonů (6×2 řeky v jeho doméně).

ČERVENÁ POSTAVA: Zemědělec zdvojnásobí odměnu z území přidávaného v tomto kole.
ÚZEMÍ: Červená si musí vzít poslední kartu, kterou je pole. Získá 4 žetony (2×2, díky účinku Zemědělece).

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy všichni hráči mají ve své doméně 9 karet území. Hráči odhalí své žetony a obdrží dodatečný bonus ve výši 5 žetonů, obsahuje-li jejich doména 5 různých druhů území, nebo 10 žetonů, obsahuje-li jejich doména 6 různých druhů území. Vítězem se stává hráč s (nej)vyšším počtem vítězných bodů. V případě remízy je vítězem hráč s aktuálně lepšími věšteckými znameními.

PŘÍKLAD: Karel má na konci hry 57 žetonů a doménu zahrnující 3 pole, 2 louky, 2 lesy, 1 vesnici a 1 řeku. Protože má 5 různých druhů území, obdrží dodatečný bonus ve výši 5 žetonů. Celkem tedy získá 57 + 5 = 62 žetonů.



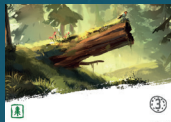


Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví!“

KARTY ÚZEMÍ



Získejte 1 za každou louku ve své doméně i v doménách svých sousedů, včetně této louky.



Získejte počet uvedený na kartě lesa (v rozmezí od 3 do 6 VB).



Získejte 10, jedná-li se o druhou horu ve vaší doméně.

Získejte dalších 20, jedná-li se o čtvrtou horu ve vaší doméně.



Získejte 2 za každé pole ve své doméně, včetně tohoto pole.



Získejte 2 za každý různý druh území ve své doméně, včetně této vesnice.



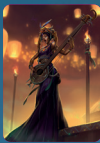
Získejte tolik VB, kolik odpovídá součinnu hodnoty iniciativy postavy, kterou jste v tomto kole zahráli (max. 6), a počtu řek ve vaší doméně, včetně této řeky

KARTY POSTAV



1 • BOJOVNICE

Všichni hráči s Bojovnicí v ruce ji mohou odhalit a získat 1. *Hráč získá 1 tím, že svou Bojovnicí ukáže ostatním hráčům.*



2 • BARDKA

Jiný vámi vybraný hráč získá 2. *Ostatních hráčů počítat nesmíte. Zeptáte-li se jich, mohou vás odmítnout, sdělit vám jejich skutečný počet, nebo dokonce i zalhat.*



3 • LOVEC

Hrajete-li v tomto kole před svými sousedy, získejte 3. *V případě remízy získá 3 pouze hráč s (nej)lepšími věšteckými znameními.*



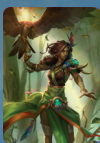
4 • VĚŠTKYŇ

Získejte 2 za každého svého souseda, který zahrál lichou hodnotu iniciativy. *Ve hře z hráčů máte pouze jediného souseda, a proto získáte 2 nebo nic.*



5 • TESAŘ

Získejte 3 za každý les ve své doméně. *Tento účinek musíte vyhodnotit před výběrem karty území. Pokud si ve stejném tahu, v němž jste zahráli Tesaře, vyberete Les, toto území se při vyhodnocení účinku Tesaře nepočítá.*



6 • SOKOLNICE

Úkradněte 2 hráči, který v tomto kole hrál bezprostředně před vámi. *Hrajete-li jako první, získáte 0.*



7 • STOPAŘ

Kartu území z první nebo druhé řady prohodte s vrchní kartou z balíčku karet území.

Novou kartu umístěte lícem nahoru a vyměněnou kartu umístěte lícem dolů navrch balíčku karet území. Tento účinek mění po zbytek kola věštecká znamení.



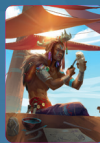
8 • PORODNÍ BÁBA

Jednu z vámi odhozených karet postav si vezměte zpět do ruky. *Porodní bábu si zpět do ruky vzít nesmíte.*



9 • JEZDKYŇ

Kartu území z první řady prohodte s kartou území z druhé řady. *Můžete si vybrat i 2 karty území stejného druhu a tento účinek tím pádem vyrušit.*



10 • ŘEZBÁŘ

Hrajete-li v tomto kole po svých sousedech, získejte 5. *V případě remízy získá 5 pouze hráč s (nej)horšími věšteckými znameními.*



11 • PRŮZKUMNÍK

Kartu území ve své doméně prohodte s kartou zespodu balíčku karet území. Získejte odměnu za tuto kartu.



12 • ZEMĚDĚLEC

Zdvojnásobte odměnu z území, které si v tomto kole přidáte ke své doméně.