

Stonemaier Games uvádí

TOSKÁNSKO

ČESKÉ VYDÁNÍ

Autoři hry: Jamey Stegmaier & Alan Stone

Ilustrace: Beth Sobel



TOSKÁNSKO představuje modulární rozšíření k českému vydání hry VINOHRAD. Jak se bude dále rozvíjet váš příběh o vybudování nejlépe prosperujícího vinařství v Toskánsku?

Hra je určena pro 1–6 hráčů ve věku od 14 let a trvá přibližně 60–120 minut

Rozšíření TOSKÁNSKO zahrnuje 3 moduly, které je možné používat v libovolné kombinaci: Specializované pracovníky, Rozšířený herní plán a Zařízení. Doporučujeme vám hrát se všemi třemi moduly současně, ale samozřejmě můžete vyzkoušet i jeden po druhém, abyste poznali, jak fungují.

OBSAH

Rozšířený herní plán: 2–4

Specializovaní pracovníci: 5–6

Zařízení: 7



ROZŠÍŘENÝ HERNÍ PLÁN

Vaše vinařství dosáhlo v kraji nejvyšší proslulosti. Proto nastal čas využít při jeho provozu naplno všechna roční období a rozšířit svůj vliv po celé zemi.

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán

36 žetonů vlivu (★)
v 6 různých barvách

NOVÉ KONCEPTY

Umísťování pracovníků
ve všech čtyřech ročních
obdobích

Upravené a nově přidané
bonusy na akčních polích

Rozšířená stupnice
vstávání

Mapa vlivu

Obchodování

Akce „prodej víno“

Rozšířená stupnice
vítězných bodů

Kroky na konci roku a výběr
pořadí při vstávání

ÚVOD

Proč jsme zvětšili herní plán? Upřímně řečeno, nešlo ani tak o velikost. Ve skutečnosti jsme chtěli hru obohatit o možnost umísťovat pracovníky i na jaře a na podzim.

PŘÍPRAVA HRY

Nahradte herní plán ze základní hry rozšířeným herním plánem z tohoto rozšíření. Otočte ho nahoru stranou 1 (strana 2 má vpravo nahoře pole pro umísťování oranžových karet – je určena pro modul Zařízení). Každý hráč si navíc vezme 6 ★ ve své barvě, které umístí ke svým dosud nepostaveným zařízením a nevyučeným pracovníkům.

PRŮBĚH HRY

Hra na rozšířeném herním plánu probíhá v zásadě stejně jako na původním, objevuje se zde však několik nových akcí a prvků, které ji prohlubují.

Položte žlutý žeton prvního hráče ve tvaru hroznu (🍇) na stupnici vstávání na řádku 7 do zimního sloupce (jak ukazuje obrázek na následující straně), místo abyste ho dali prvnímu hráči.

ČTYŘI ROČNÍ OBDOBÍ

TOSKÁNSKO zavádí do hry čtyři roční období, kdy je možné umísťovat pracovníky, přičemž každé nabízí čtyři akce. Platí všechna stávající pravidla – každého pracovníka smíte umístit pouze jednou za rok a hráč, který vstává nejdříve, umísťuje ve všech ročních obdobích svého prvního pracovníka přede všemi ostatními. Jedinou změnu představuje skutečnost, že si na podzim neberete kartu návštěvníka automaticky. Její braní nyní závisí na vaší pozici na stupnici vstávání (viz následující stranu).



Zásluhy o inspiraci pro vznik mapy vlivu na rozšířeném herním plánu si může připsat Justin Killam, vítěz designerské soutěže zaměřené na rozšíření hry VINOHRAD.

AKČNÍ POLE A BONUSY

Stejně jako v základní hře VINOHRAD závisí množství dostupných akčních polí na počtu hráčů. Intenzita barev akčních polí se změnila, ale jejich pořadí zůstalo stejné (viz obrázek vlevo). Dostupná akční pole mohou být obsazována v libovolném pořadí.

U některých bonusů se změnilo jejich umístění – už se nemusí nutně nacházet na prostředním poli. Navíc mají některé akce dokonce 2 různé bonusy.



2 HRÁČI



3-4 HRÁČI



5-6 HRÁČŮ

ROZŠÍŘENÝ HERNÍ PLÁN

JARO	LÉTO	PODZIM	ZIMA
1			
2	1		
3	+	+	
4	+	+	
5	nebo	+	★
6	1	+	zrání hroznů
7	1	+	

STUPNICE VSTÁVÁNÍ

Na začátku hry náhodně vyberte žeton kohouta jednoho hráče. Tento hráč si bude vybírat řádku na stupnici vstávání jako první; dále tento proces pokračuje po směru hodinových ručiček. V tomto kroku si nemůžete vybrat řádku 1 a při umístění svého žetonu kohouta nezískáváte žádné bonusy.

Po zbytek hry budete určovat své pořadí při vstávání, jakmile pasujete během zimy. Jestliže jste si v předchozím roce vybrali řádku 7, musíte si nyní vybrat řádku 1. Toto je jediný způsob, jak se dostat na stupnici vstávání na první řádku.

Když umístíte na jaře svůj žeton kohouta na stupnici vstávání, nezískáváte žádný okamžitý bonus. Pouze si tak vyberete své pořadí při vstávání pro tento rok. Váš žeton kohouta zůstane na dané řádce po celý rok, přičemž často získáte bonus, když pasujete a přejdete na následující roční období.

KROKY NA KONCI ROKU

Když během zimy využijete svůj tah k pasování (což můžete udělat, ačkoli jste dosud neumístili všechny pracovníky), ihned proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

1. **Návrat pracovníků** (včetně sezónního pracovníka, pokud jste ho v daném roce ovládali). Tento krok může znovu zpřístupnit vámi obsazená zimní akční pole hráčům, kteří dosud nepasovali.
2. **Zrání hroznů a vína.** Zvyšte hodnotu všech svých žetonů hroznů a vína o 1. Žetony vína nemůžete přesunout do sklepů, které jste dosud nepostavili.
3. **Odhodte nadpočetné karty z ruky, aby vám jich zůstalo nanejvýš 7.**
4. **Veźmte si peníze za svůj stálý příjem.**
5. **Vyberte si pozici na stupnici vstávání pro následující rok.** Žeton prvního hráče (🐓) pro výběr pořadí při vstávání se nadále nepředává. Nyní slouží už jen jako upomínka pro hráče, který má svůj žeton kohouta na řádce 7, že v příštím roce ho musí umístit na řádku 1.

JARO

Podle pořadí na stupnici vstávání můžete buď (a) umístit 1 svého pracovníka na některé zelené akční pole na herním plánu nebo na své soukromé akční pole (např. povoz), nebo (b) pasovat a přejít na následující roční období, přičemž přesunete svůj žeton kohouta do letního sloupce na stupnici vstávání (řádku se nemění, a kromě toho smíte přejít pouze na následující roční období – žádné nesmíte přeskočit). Hráči mohou pokračovat ve svých tazích v pořadí daném stupnicí vstávání, dokud všichni nepasují a nepřejdou na léto.

Jestliže přejdete na léto, vezměte si (případný) bonus uvedený na stupnici vstávání v letním sloupci. Pokud například máte svůj žeton kohouta v řádce 2, získáte 1. Všichni pracovníci umístění během jara zůstanou na svých místech; dostanete je zpět až na konci roku.

LÉTO

Jakmile všichni hráči pasují a přejdou na léto, provádí své tahy v pořadí daném stupnicí vstávání (v každém ročním období začíná hráč, jenž si vybral na stupnici vstávání nejčasnější vstávání). Využívají při tom žlutá akční pole na herním plánu nebo svá soukromá akční pole, která mají k dispozici v jakémkoli ročním období.

PODZIM

Jestliže pasujete a přejdete na podzim, získáte (případný) bonus uvedený v podzimním sloupci na stupnici vstávání. Na rozdíl od základní hry VINOHRAD, kdy si hráči na podzim berou kartu návštěvníka automaticky, nyní si ji berete pouze tehdy, pokud se váš žeton kohouta nachází na stupnici vstávání na řádkách 3-7. Máte-li postavený domek, vezměte si při přechodu na podzim 1 kartu návštěvníka podle své volby navíc ke kartám, které vám eventuálně přísluší podle stupnice vstávání, tj. vezměte si 1 kartu návštěvníka za domek i tehdy, jestliže máte svůj žeton kohouta na řádce 1 či 2. Symbol 🏠 na stupnici znamená „vezmi si 1 libovolnou kartu“.

ZIMA

Když pasujete a přejdete na zimu, získáte (případný) bonus uvedený v zimním sloupci na stupnici vstávání. Symbol žetonu vlivu znamená, že můžete umístit nebo přesunout 1 ★ tak, jak je popsáno na následující stránce. „Zrání hroznů“ znamená, že ihned necháte jednou uzrát všechny hrozny ve svých kádích podle běžných pravidel pro zrání. Obvyklé zrání na konci roku provádíte také.

ROZŠÍŘENÝ HERNÍ PLÁN

NOVÉ AKCE

ŠÍŘENÍ VLIVU

Nyní dostáváte příležitost šířit za pomoci pracovníků svůj vliv v různých částech Toskánska. Když umístíte svého pracovníka na akční pole akce „umísti nebo přesuň ★“ (nebo pokud někde uvidíte symbol žetonu vlivu, například na stupnici vstávání nebo u akce „prodej 1 žeton vína“), umístěte jeden ze svých 6 dostupných žetonů vlivu ze své osobní rezervy na mapu v levém dolním rohu herního plánu a následně získáte ihned odměnu uvedenou pod názvem dané oblasti (například za umístění žetonu vlivu do Livorna si vezmete 1 kartu letního návštěvníka). Jakmile je žeton vlivu jednou umístěn, už se do vaší osobní rezervy nesmí vrátit.

Poté, co byly všechny vaše žetony vlivu umístěny, můžete i nadále využívat vlivovou akci k přesunutí žetonu vlivu do jiné oblasti. Za přesunutí nezískáváte nikdy odměnu dané oblasti; tu můžete získat pouze po umístění žetonu vlivu ze své osobní rezervy. Umisťovat a přesouvat můžete pouze vlastní žetony, nikoli žetony protihráčů.

Bonus na akčním poli této akce vám umožňuje umístit nebo přesunout další ★.

Na konci hry se v každé oblasti porovnají počty žetonů vlivu jednotlivých hráčů. Jestliže zde má někdo více žetonů vlivu než jakýkoli jiný hráč, získá tolik vítězných bodů, kolik je u dané oblasti uvedeno. Pokud by tedy měl Dan v Arezzu 2 ★ a Petr 1 ★, získal by Dan na konci hry ②. Jestliže by zde ale oba měli po 2 ★, nedostal by body nikdo.

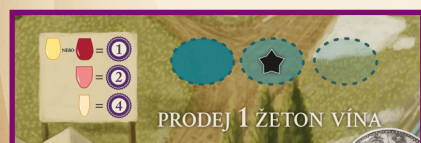
Varianta: Než hra začne, mohou se hráči dohodnout, že se za žetony vlivu nebudou na konci přidělovat žádné body (odměny za jejich umisťování během hry je však stále možné získat). Tuto variantu doporučujeme pro hru ve dvou.



4



hodnotu 1. Bonus „+1“ u této akce znamená, že můžete provést ještě jeden obchod navíc podle výše uvedených pravidel. Ceny hroznů na své desce vinice ignorujte (pokud nezahrajete nějakou kartu návštěvníka, která se odvolává na „prodej hroznů“).



OBCHODOVÁNÍ

Tato akce nahrazuje akci „prodej aspoň 1 žeton hroznů“. Jestliže na tuto akci umístíte svého pracovníka, vyměňte jednu položku, která je zde uvedena (3, 1, 2 +) nebo 1 žeton hroznů s hodnotou 1 ve své kádi), za jinou zde uvedenou položku. Například můžete zaplatit 3 a získat 1, odhodit jakékoli dvě karty z ruky a dobat si dvě nové, nebo dokonce odstranit ze své kádě jeden žeton červených hroznů a přidat si tam jeden žeton bílých hroznů s hodnotou 1. Můžete obchodovat s žetony hroznů jakékoli hodnoty, ale pokud se rozhodnete hrozny touto akcí získat, budou mít vždy

AKCE „PRODEJ 1 ŽETON VÍNA“

Tato akce představuje novou možnost získat za víno vítězné body. Pokud odhodíte žeton vína ze svého sklepa, získáte uvedený počet vítězných bodů. Důležitý je pouze **druh** vína, nikoli jeho **hodnota**. Bonus u této akce vám umožňuje umístit nebo přesunout ★.

KONEC HRY

Hra končí v závěru roku, v němž některý hráč dosáhl na konci zimy aspoň 25 vítězných bodů. Jakmile všichni hráči v danou zimu pasují (pasovat musí každý hráč, protože ostatní mohou ještě využít akční pole, která byla dosud obsazena jeho pracovníky), započítejte vítězné body z mapy vlivu. Hráč s největším počtem vítězných bodů se stává vítězem. Peníze stále slouží při rozhodování shod a stupnice vítězných bodů sahá až ke 40 (neexistuje žádný maximální počet vítězných bodů).

SPECIALIZOVANÍ PRACOVNÍCI

S tím, jak se vaše vinařství rozrůstá, jste při najímání pracovníků stále více vybíraví. Někteří z nich mají jedinečné dovednosti, které získali při svém předchozím zaměstnání a které mohou mít pozitivní dopad na vaše vinařské podnikání.







ÚVOD

Ve skutečnosti nejsou všichni zaměstnanci stejní, tak proč by to tak nemohlo být i v deskové hře? Tito noví pracovníci nejenže vnášejí do hry prvky reality, ale současně mění hodnotu řady akčních polí s ohledem na počet hráčů a přidávají hře na rozmanitost.

PŘÍPRAVA HRY

Než dojde k výběru matek a otců (používáte-li příslušné vydání hry VINOHRAD), náhodně zamíchejte všech 11 karet specializovaných pracovníků a 2 z nich vyložte lícem nahoru na stůl (pokud ve hře 2 hráčů otočíte krčmáře, odhodte ho a vyberte jiného). Zbylé karty dejte stranou, v dané partii se nepoužijí. Obě otočené karty pracovníků představují jediné specializované pracovníky, jež lze v dané partii vyučít. Na každou kartu položte 1 šedého pracovníka, aby bylo vidět, jaký tvar figurky odpovídá danému specializovanému pracovníkovi.

PRŮBĚH HRY

Jestliže máte možnost vyučít pracovníka, můžete nyní zaplatit  navíc a vyučít místo běžného pracovníka jednoho z dostupných specializovaných pracovníků. Bez ohledu na aktuální cenu za vyučení či její modifikace (  , sleva  atd.) musíte při vyučení specializovaného pracovníka místo běžného poplatku vždy zaplatit  navíc. Specializovaní pracovníci jsou v průběhu hry dostupní všem hráčům; jejich karty zůstávají uprostřed stolu. Smíte však vyučít nanejvýš 1 specializovaného pracovníka od každého druhu.

Každý specializovaný pracovník má jedinečnou schopnost, uvedenou na následující straně a na odpovídající kartě specializovaného pracovníka. Využití dané schopnosti není povinné. Jestliže schopnost specializovaného pracovníka zahrnuje efekt, k němuž dojde při umístění pracovníka, nebo pokud je jiný pracovník umístěný k téže akci, vyhodnotí se daný efekt dříve než cokoli dalšího (pokud příslušná karta neříká něco jiného). Ve všech ostatních případech zacházejte se specializovanými pracovníky stejně jako s běžnými.

K vyučení specializovaných pracovníků nejste nikterak nuceni. Pokud dáváte přednost běžným pracovníkům, je to zcela v pořádku. Můžete mít celkem nanejvýš 6 pracovníků; jakmile dosáhnete tohoto počtu, nemůžete vyučít žádné další. Nově vyučené specializované pracovníky nemůžete (stejně jako běžné) umísťovat ve stejném roce, kdy je vyučíte, pokud nějaká karta návštěvníka neumožňuje něco jiného.

Specializované pracovníky smíte rovněž umísťovat na soukromá akční pole stejným způsobem jako běžné pracovníky (na desku vinice, desku konstrukcí nebo na postavená zařízení), ale většina schopností specializovaných pracovníků se uplatní, jestliže jsou umístěni na herní plán (jak je uvedeno na jejich kartách). Své pracovníky nemůžete nikdy umístit na soukromá akční pole jiných hráčů.

AUTORSKÁ POZNÁMKA

Když jsme vytvořili zkušeného pracovníka pro hru AGRICULTURE a později ho přidali do základní hry VINOHRAD, uvědomili jsme si, že jsme narazili na zajímavou oblast herního designu. Pokud totiž mají pracovníci v eurohře řadu různých schopností, staví hráče před volbu, nejen kam své pracovníky umístí, ale navíc ještě o jaké se bude jednat.

Poté, co jsme začali s vývojem specializovaných pracovníků, chtěli jsme, aby měl každý hráč k dispozici jiného. Takže jeden mohl být šéf, jiný politik a další zase farmář. Ale rychle jsme zjistili, že někteří hráči mohou takto získat značnou výhodu nad ostatními, a navíc by bylo obtížné udržet si přehled o tolika schopnostech.

Proto jsme se rozhodli, že všichni hráči dostanou možnost vyučít dva stejné specializované pracovníky. Díky tomu před nimi vyvstává velké množství kombinací specializovaných pracovníků, které mohou při hraní objevovat.

HERNÍ MATERIÁL

11 karet specializovaných pracovníků


14 figurek specializovaných pracovníků

SCHOPNOSTI SPECIALIZOVANÝCH PRACOVNÍKŮ


Farmář: Když umístíte farmáře na herní plán, můžete získat jeden libovolný bonus poskytovaný danou akcí, dokonce i když se farmář nenachází na akčním poli s bonusem. Pokud se na takovém poli nachází, získává pouze jeden bonus, ale nemusí jít o ten poskytovaný jeho akčním polem. Na výběr máte bonusy ze všech akčních polí této akce bez ohledu na počet hráčů.


Mafián: Když umístíte mafiána na akční pole, jež neposkytuje žádný bonus, můžete po vyhodnocení dané akce provést tuto akci ještě jednou. Pomocí mafiána však nesmíte porušovat pravidla (například sklídit stejné pole dvakrát za rok).

Šéf: Šéfa můžete umístit na akční pole obsazené pracovníkem jiného hráče; tohoto pracovníka „vyhodíte“ do protihráčovy osobní rezervy dostupných pracovníků. Šéfové se nemohou „vyhazovat“ navzájem.

Krčmář: Když umístíte krčmáře, můžete zaplatit  jinému hráči, který umístil svého pracovníka ke stejné akci, a vzít si z jeho ruky náhodně 1 kartu návštěvníka (můžete si vybrat, zda letního nebo zimního). *Tento specializovaný pracovník se nepoužívá ve hře 2 hráčů.*

Profesor: Když umístíte profesora, můžete stáhnout 1 svého běžného pracovníka na herním plánu z akčního pole pro aktuální roční období. Tohoto pracovníka můžete během tohoto roku znovu umístit.

Voják: Jestliže je voják umístěn na akční pole na herním plánu, musí vám ostatní hráči zaplatit  vždy, když chtějí umístit svého pracovníka ke stejné akci. Protihráči mohou umístit pracovníky k akci, kde se voják nachází, i když jsou všechna její akční pole obsazena (jako by to byli zkušení pracovníci).


Politik: Když umístíte politika na herní plán na akční pole s bonusem, můžete po provedení dané akce a získání bonusu zaplatit  a tento bonus získat ještě jednou.

Věstec: Když umístíte věstce a v důsledku jeho akce si máte vzít nějakou kartu, vezměte si o 1 kartu daného druhu více a poté jednu z dobraných karet odhodte. Díky věstci si smíte vzít v jednom tahu pouze 1 kartu navíc.

Kupec: Jestliže umístíte kupce na herní plán až poté, co všichni ostatní hráči pasovali a přešli na další roční období, můžete si po provedení své akce vzít 1 libovolnou kartu.

Cestovatel: Cestovatele můžete umístit na jakékoli volné akční pole některého předchozího ročního období v daném roce bez ohledu na počet hráčů. Poté ihned proveďte příslušnou akci.

Kurýr: Kurýra můžete umístit na akční pole určené pro některé následující roční období. Když budete v tomto ročním období poprvé na tahu, místo umístitování pracovníka proveďte akci pole s kurýrem. *Jestliže ji nebudete schopni provést, nemůžete získat ani případný bonus z kurýrova akčního pole a váš tah končí.*

Zaplatte navíc ,
jestliže chcete vyučít
specializovaného
pracovníka místo
běžného.



ZAŘÍZENÍ

Po mnoho let jste používali stále stejná zařízení. Takže když nyní přišel jeden zdejší tesař s novými nápady, jste jedno ucho. Je na čase vybudovat ještě lepší vinařství.

ÚVOD

Modul Zařízení vám umožňuje prostřednictvím karet zařízení budovat trvalé přístavby k vlastní vinici.

PŘÍPRAVA HRY

Přiložte konstrukční desku k levému okraji své desky vinice. Otočte herní plán nahoru stranou 2 (s poli pro oranžové karty vpravo nahoře). Zamíchejte karty zařízení a položte je jako balíček na herní plán.

PRŮBĚH HRY

Stavba zařízení (hraní karet zařízení)

Abyste mohli postavit kartu zařízení, umístíte pracovníka na akční pole akce „postav 1 zařízení“. Zaplatíte cenu uvedenou v levém horním rohu karty zařízení ze své ruky a umístíte ji (a) na obdélník s oranžovým okrajem na své konstrukční desce nebo (b) na některé prázdné pole na své desce vinice, které vlastníte. („Prázdné pole“ znamená, že se na něm nenachází žádné karty vinné révy nebo zařízení.) Všechna zařízení vám ve chvíli, kdy je postavíte, přinesou 1, jak je uvedeno ve spodní části jejich karet.

Zbourání zařízení (odstranění karet zařízení)

Jestliže postavíte zařízení a později naznáte, že už se vám nehodí, můžete ho zbourat (odstranit a odhodit jeho kartu), pokud umístíte pracovníka na akční pole „zbouraj“ na své konstrukční desce. Za zbouraná zařízení neztrácíte vítězné body.

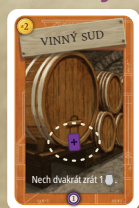
DRUHY ZAŘÍZENÍ

Akční zařízení: Tato zařízení mají na svých kartách soukromá akční pole, na něž můžete jednou za rok (v jakémkoli ročním období) umístit svého pracovníka. Většina z nich má cenu, kterou provedení akce vyžaduje (uvedenou pod akčním polem), stejně jako odměnu (uvedenou v akčním poli). Abyste tuto odměnu získali, musíte zaplatit příslušnou cenu. Zkušební pracovníci nemohou u akčních polí na kartách zařízení uplatnit svou schopnost umístění k akci s obsazenými akčními poli.

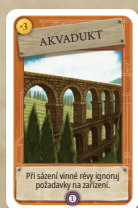
Zlepšovací zařízení: Poskytují trvalou výhodu.

Doplňující zařízení: Tato zařízení vám poskytují dodatečnou odměnu na konci každého roku (navíc ke stálému příjmu nebo procesům typu zrání vína). Tyto odměny se vzhledově podobají odměnám, jako je zvýšení stálého příjmu při vyřizování objednávek vína, s tím, že vám poskytují jiné benefity než peníze.

Příklady:



Akční
zařízení



Zlepšovací
zařízení



Doplňující
zařízení

POZNÁMKA: Socha vám poskytuje vítězný bod na konci každého roku, nikoli v jeho průběhu. Jestliže tedy díky ní dostanete na konci roku 25. vítězný bod, nevyvolá to konec hry.

HERNÍ MATERIÁL

36 karet zařízení (oranžových)

Rozšířený herní plán (strana 2)

6 konstrukčních desek rozšiřujících desku vinice



ZÍSKÁNÍ KARET ZAŘÍZENÍ

Karty zařízení se drží v ruce stejně jako ostatní karty a započítávají se do karetního limitu. Existuje několik možností, jak karty zařízení získat:

- * Na stupnici vstávání v řádkách 4 a 7
- * V oblasti Lucca na mapě vlivu (tahle oblast je proslavená svými stavbami a kamenolomy)
- * Při letní akci „obchoduj 1 : 1“
- * Jako bonus akce „prodej 1 žeton vína“
- * Jako bonus akce „kup/prodej 1 pole“
- * Při akci „získáš 1 nebo si vezmi 1“ (dříve „získáš 1“)
- * Kdykoli máte možnost získat libovolnou kartu

Jestliže nehrajete s rozšířeným herním plánem, můžete karty zařízení nadraťovat na začátku hry. Po výběru matek a otců (v odpovídajícím vydání hry VINOHRAD) si každý hráč vezme 4 karty zařízení, 1 z nich si nechá a zbylé předá hráči po své pravici. Tento postup opakujte, dokud si všichni nevyberou 4 karty. Tyto karty se počítají do karetního limitu.

NOVÁ PRAVIDLA AUTOMY

Následující pravidla doplňují pravidla Automy ze základní hry VINOHRAD.

PŘÍPRAVA

Umístěte 1 ★ Automy na mapu vlivu do každé oblasti s hodnotou ① a po 2 ★ Automy do oblastí s hodnotou ② (bude te muset použít žetony dvou barev, abyste jich měli dostatek).

Ze hry se odstraní následující specializovaní pracovníci: šéf, krčmář, kupec a voják.

Pokud vlastníte promo karty specializovaných pracovníků, odstraní se ještě učeň, mučedník a vypravěč.

KONEC HRY

Z mapy vlivu získáváte vítězné body vy i Automa podle běžných pravidel.

ZMĚNY V ÚROVNÍCH OBTÍŽNOSTI

Těžká: Automa musí umístit v každém ročním období aspoň 1 pracovníka.

Velmi těžká: Automa začíná s 30 VB a musí umístit v každém ročním období aspoň 1 pracovníka.

KARTY AUTOMY A UMÍSTOVÁNÍ PRACOVNÍKŮ

Čtyři barvy na kartách Automy odpovídají čtyřem ročním obdobím na rozšířeném herním plánu.

Jestliže Automě zbývá na začátku zimy pouze 1 dosud neumístěný pracovník, umístěte ho k akci, která je na dané kartě Automy uvedena pro zimu jako první (nejvýše). Pokud Automě žádný pracovník nezbyl, nebude ani žádného umísťovat.

Jestliže umístíte svého pracovníka k akci, jejíž pole poskytují bonusy, můžete použít běžným způsobem žeton bonusové akce. Díky tomu můžete získat jeden z dostupných bonusů. Když však pracovníka umístíte přímo na akční pole s bonusem, nemůžete použít žeton bonusové akce, abyste daný bonus získali znovu.

AGRESIVNÍ VARIANTA

Při hraní se všemi třemi moduly z tohoto rozšíření můžete použít agresivní variantu. Počet vítězných bodů Automy udává následující tabulka.

ROK	1	2	3	4	5	6	7
LEHKÁ	-1	-1	0	4	9	15	24
BĚŽNÁ	-1	0	1	6	12	18	28
TĚŽKÁ	-1	0	1	6	13	22	32



Albi

Dovozce pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8

www.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Dovozca pre SR:

Albi, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk



STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

POTŘEBUJETE NÁHRADNÍ KOMPONENT?

Napište nám na info@albi.cz
a my vám ho rádi zdarma zašleme.

CHCETE SI POPOVÍDAT NEJEN O ALBI HRÁCH?

Sledujte FB skupinu Hry nás baví.

