

# Čtyři zahrady

Hra Martina Doležala

신들의 정원



Před dávnými časy v jedné zemi na východě uctila královna a její lid své bohy stavbou podivuhodné pagody. Ta se stala domovem čtyř bohů a majestátně se vypínala nad kvetoucím královstvím. Jak léta ubíhala, královně postupně ubývalo sil, a tak vyzvala své poddané, aby se ucházeli o vládu nad celou říší. Korunu získá ten, kdo dokáže vytvořit nejpůsobivější zahradu kolem pagody. Jejího nositele vyberou totiž samotní čtyři bohové.

## Charakteristika hry

Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Ty dostanete za přetváření krajiny a kompletováním sad karet krajin. Úplným sadám krajin, vytvářejícím panoramatický pohled na vaši zahradu, se říká „panoramata“.

Vaše skóre na konci hry bude tvořit součet přízně 4 bohů (zaznamenané na 4 stupnicích bohů na bodovací desce)

a dodatečných bodů z odměn na bonusových destičkách, získaných za úplná panoramata.

Přízeň bohů získáte za přetváření krajiny. Nejprve vyložíte karty základů, jež vyžadují pro přetvoření na krajinu určité zdroje. Následně musíte tyto zdroje získat a přesunout na základy, aby z nich vznikla zvelebená krajina.

## Herní materiál

- 1 pagoda, kterou tvoří:
  - 4 zdi
  - 4 střechy
  - 4 plastové vršky střech
  - 4 plastové držáky
  - 16 plastových rohových spojek
  - 1 plastová ozdoba střechy
  - 1 plastová spojka základny pagody
  - 1 základna pagody



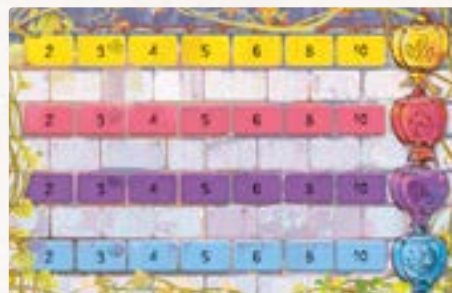
Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi Vám zdarma zašleme novou!

※ Jednotlivá patra pagody je třeba sestavit ještě před první hrou. Návod naleznete na samostatném listu.

- 70 oboustranných karet
  - strana se základy
  - strana s krajinou

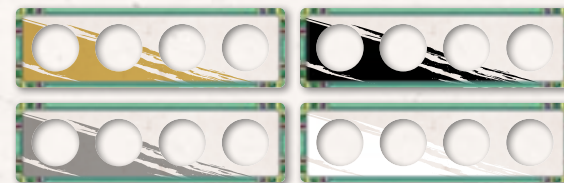


- 1 bodovací deska (se 4 stupnicemi bohů)



- 1 návod na sestavení pagody

- 4 plánovací destičky (ve 4 barvách)



- 12 bonusových destiček



- 60 žetonů zdrojů (15 od každého druhu)

- kámen



- rostliny



- voda



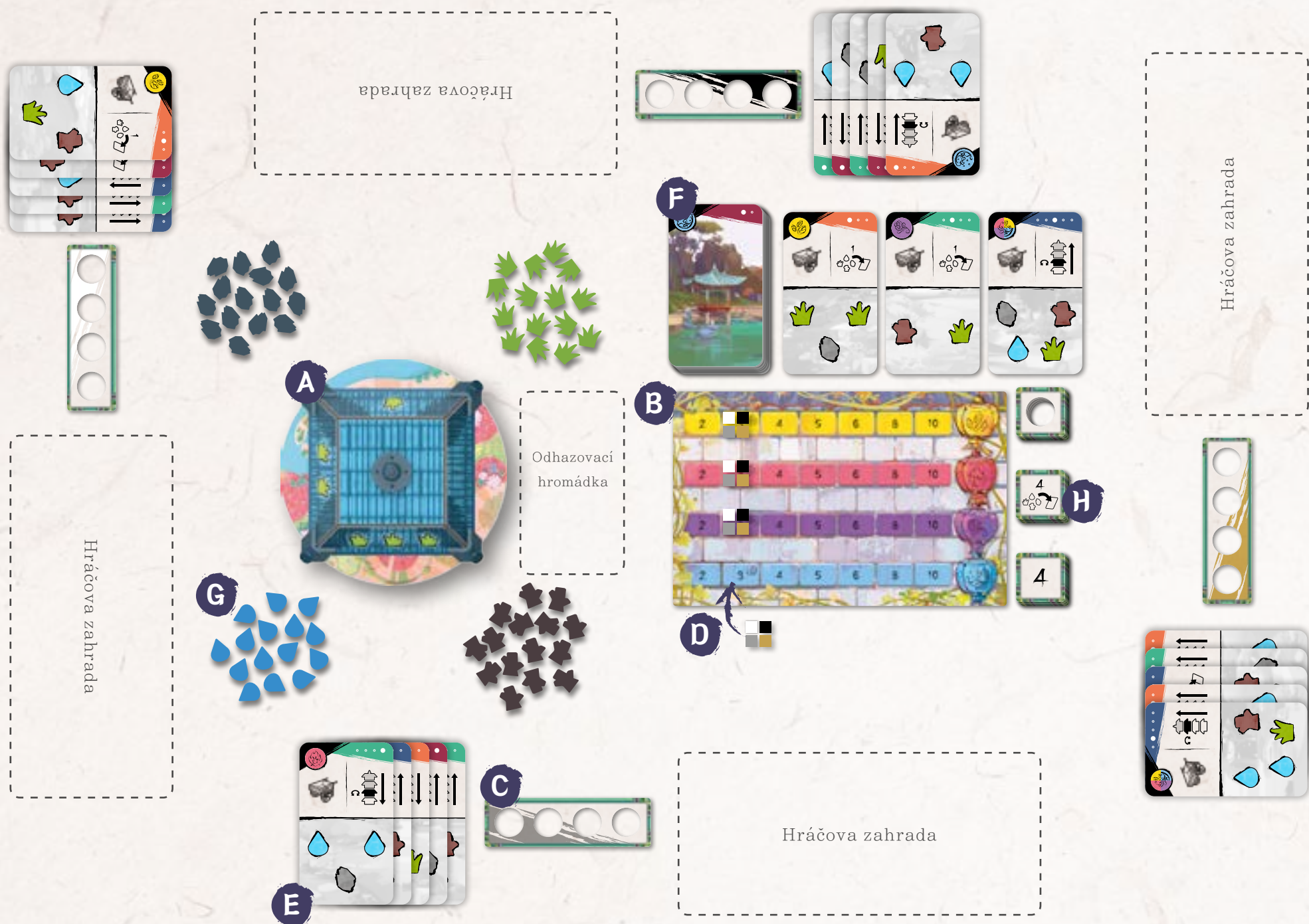
- dřevo



- 16 ukazatelů skóre (po 4 ve 4 barvách)



Nechce se vám studovat pravidla? Podívejte se na videonávod!



- A** Naskládejte jednotlivá patra pagody náhodně na sebe, takže vznikne čtyřpatrová stavba. Poté položte základnu pagody na dosah všech hráčů, zasuněte do ní spojku základny a na ni postavte pagodu. Nakonec přidejte na vrchní patro pagody ozdobu střechy. Každý hráč by měl mít k sobě natočenou jinou stranu pagody. Vezměte nejspodnější stranu pagody s vyobrazenými 3 zdroji a ostatní patra natočte tak, aby tato strana ukazovala 3-2-1-0 zdrojů (odspoda nahoru). Ukázkový vzhled pagody naleznete na str. 1.
- B** Vedle pagody položte bodovací desku.
- C** Každý hráč si vezme 1 plánovací destičku a 4 ukazatele skóre v jedné barvě.
- D** Každý hráč položí 1 ukazatel skóre na pole [3] na stupnici každého boha.

- E** Ujistěte se, že všechny karty jsou stranou s krajinou nahoru, zamíchejte je a rozdejte každému hráči 5 z nich. Když hráči mají karty v ruce, měli by vidět jejich stranu se základy a držet ji v tajnosti před ostatními.
- F** Ze zbývajících karet vytvořte balíček a položte jej stranou s krajinami nahoru vedle bodovací desky. Otočte vrchní 3 karty stranou se základy nahoru jako veřejnou nabídku.
- G** Rozdělte zdroje na 4 hromádky podle druhů a každou hromádku umístěte jako bank k jednomu rohu pagody.
- H** Roztřídte bonusové destičky podle druhů na 3 hromádky vedle bodovací desky. Obě hromádky obsahující destičky s čísly uspořádejte v sestupném pořadí od nejvyšších čísel po nejnižší.
- I** Hráč, jenž naposledy navštívil zahradu, se stává prvním hráčem.

## Průběh hry

V každém kole budou hráči provádět své tahy po směru hodinových ručiček, počínaje prvním hráčem. V jednom tahu musíte provést 3 akce. **V rámci každé akce zahrajete nebo odhodíte 1 kartu z ruky.** Můžete si vybírat mezi 4 rozdílnými akcemi, přičemž stejnou akci smíte provést vícekrát.

### 1. Položení základů

Můžete vyložit 1 kartu do své zahrady stranou se základy nahoru. Tím se z ní stanou rozestavěné základy. Abyste je mohli přetvořit na krajinu, bude zapotřebí dopravit sem zdroje získané pozdějšími akcemi.

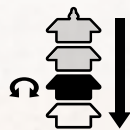
#### Další pravidla pro položení základů

- Pozice v panoramatu a barva karty základů (viz Schéma strany karty se základy) rozhodují o tom, zda lze danou kartu zahrát.
- Abyste mohli kartu základů vyložit do zahrady, nemusí se nutně jednat o kartu na první pozici (nejvíce vlevo) daného panoramatu. Jeho vytváření můžete zahájit jakoukoli kartou.
- **Nelze vyložit více identických karet** stejného panoramatu. (Například pokud jste už zahráli kartu na první pozici oranžového panoramatu, nesmíte už zahrát jinou kartu na první pozici tohoto panoramatu.)
- Další kartu ze stejného panoramatu lze hrát i tehdy, jestliže bezprostředně nenavazuje na již zahranou kartu ze stejného panoramatu. (Například můžete zahrát kartu na první i třetí pozici oranžového panoramatu, ačkoli jste dosud nevyložili kartu na druhou pozici.)
- Hráč může mít současně ve své zahradě až 3 rozestavěné základy (vyložené karty základů).
- Hráč nemůže mít ve své zahradě více než jedno panorama od každé barvy.

### 2. Otáčení pagody a příjem zdrojů

Jestliže je na kartě vyobrazen symbol pagody, můžete tuto kartu odhodit, otočit pagodu a získat zdroje.

V rámci této akce otočte patro vyznačené na symbolu, stejně jako patra nad ním. Získáváte zdroje vyobrazené na straně, na niž se díváte, buď ve směru odshora dolů, nebo odzdola nahoru podle toho, kam ukazuje šipka vedle symbolu pagody na odhozené kartě. **Nashromážděné zdroje položte na svou plánovací destičku.**



#### Další pravidla pro otáčení pagody a příjem zdrojů

- Před získáním zdrojů **musíte** příslušná patra pagody otočit přesně o 90 stupňů.
- Můžete získat maximálně tolik zdrojů, kolik je aktuálně volných polí na vaší plánovací destičce. Každé pole na plánovací destičce pojme právě 1 zdroj.

- Jakmile je pagoda otočena, nemůžete si vybírat, které zdroje si vezmete a které nikoli. Musíte si brát zdroje v uvedeném směru, dokud nebude vaše plánovací destička zaplněná nebo nezískáte všechny zdroje ze své strany pagody.

### 3. Získání žolíka

Jestliže je na kartě vyobrazen symbol žolíka, můžete tuto kartu odhodit a získat libovolný zdroj.

V rámci akce získání žolíka si vezmete z banku 1 libovolný zdroj a položte ho na 1 své rozestavěné základy **nebo** na volné pole plánovací destičky.



### 4. Přesun zdrojů

Na každé kartě je obrázek káry. Můžete ji odhodit a přesunout své zdroje.

Pouze v rámci této akce můžete všechny své zdroje přesouvat libovolně často a v libovolných kombinacích následujícími 3 způsoby:

- ze své plánovací destičky na rozestavěné základy ve své zahradě,
- z jedněch rozestavěných základů na jiné rozestavěné základy ve své zahradě,
- ze své plánovací destičky zpět do banku. **Toto je jediný způsob, jak se zbavit nechtěných zdrojů.**



**Schéma strany karty se základy**

**Symbol boha** (viz str. 4)  
Pokud tyto základy přetvoříte na krajinu, posunete svůj ukazatel na stupnici červeného boha.

**Symbol káry** (viz *Přesun zdrojů*)  
Tuto kartu můžete odhodit, abyste provedli akci přesun zdrojů.

**Pozice v panoramatu a jeho barva** (viz *Položení základů*)  
Tato karta patří na třetí pozici v oranžovém panoramatu.


**Symbol pagody** (viz *Otáčení pagody a příjem zdrojů*)  
Tuto kartu můžete odhodit, abyste otočili nejvyšší patro pagody a získali zdroje odshora dolů.

**Zdroje požadované na přetvoření v krajinu**  
Tuto kartu vyložíte do své zahrady jako rozestavěné základy. V dalších akcích bude zapotřebí umístit na ni 1 žeton kamene a 1 žeton vody, aby se z ní stala krajina.

## Karty krajín a odměny

Jestliže po provedení akcí **získání žolíka** nebo **přesun zdrojů** či po **získání bonusové destičky žolík** jsou na některé kartě rozestavených základů všechny požadované zdroje, vraťte je zpět do banku a danou kartu otočte na druhou stranu, čímž se z ní stane úspěšně přetvořená krajina. Za odměnu posuňte svůj ukazatel na stupnici boha, jehož symbol je uveden v levém horním rohu nově přetvořené krajiny. **Zároveň získáte znovu bonusy za karty, které již byly přetvořeny dříve a patří do stejného panoramatu jako nově přetvořená krajina.**

### Další pravidla pro karty krajín a odměny

- Pokud se na kartě krajiny objevuje vícebarevný symbol , můžete si vybrat stupnici boha, na níž posunete svůj ukazatel. Kdykoli získáte odměnu z takové karty, **můžete si pokaždé vybrat jiného boha.**
- Jestliže se váš ukazatel na stupnici některého boha nachází na posledním poli (nejvíce vpravo) a vy máte dostat odměnu v dané barvě, **posuňte ukazatele všech ostatních hráčů na této stupnici o 1 pole zpět.**
- Pokud se některý ukazatel nachází na prvním poli (zcela vlevo) některé stupnice a měl by se posunout o 1 pole zpět, odstraňte ho zcela ze hry. Daný hráč už nemůže nadále získávat odměny v této barvě, ale pokud chce, může i nadále přetvářet krajiny v této barvě.
- Jestliže je ve stejném tahu dokončeno několik rozestavených základů, příslušný hráč si zvolí pořadí, v němž je přetvoří na krajiny a získá odměny.

## Příklad dokončení kompletního panoramatu



Rozestavené základy jste přetvořili na krajinu na první pozici oranžového panoramatu, díky čemuž máte úplné panorama ze 3 karet. Za nově přetvořenou krajinu získáváte odměnu v podobě posunu na stupnici fialového boha, stejně jako odměny za stávající dvě oranžové karty, tj. posuny na stupnicích fialového a červeného boha. Jako odměnu za dokončení panoramatu získáváte 1 bonusovou destičku.



### KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,  
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA  
Tel: +82-31-965-7455  
Fax: +82-31-965-7466  
www.koreaboardgames.com  
www.facebook.com/kgbpublishing

Hra Čtyři zahrady je vítězem soutěže Korea Boardgames Design Contest 2018.

Development : Korea Boardgames Dev. Dept.

Hru Čtyři zahrady vydala společnost Korea Boardgames Co., Ltd. na základě licence autora Martina Doležala.

© 2020–2023 Korea Boardgames Co., Ltd., všechna práva vyhrazena



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

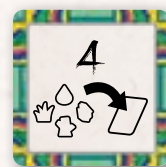
## Bonusové destičky

Pokud zkompletujete sadu karet (dokončíte panorama), vezměte si vrchní destičku z některé ze 3 hromádek. **Nemůžete mít 2 destičky stejného druhu.** Existují 3 druhy destiček:



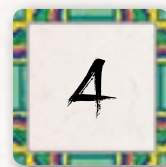
### Rozšíření plánovací destičky

Vaše plánovací destička se zvětší o 1 pole. Až do konce hry tak můžete na své plánovací destičce uchovávat až 5 zdrojů.



### Žolík

Ihned po jejím získání si vezměte z banku celkem tolik libovolných zdrojů, kolik udává číslo na destičce, a umístěte je na své rozestavené základy a/nebo na plánovací destičku.



### Body navíc

Tato destička má hodnotu tolika bodů, kolik udává její číslo.

## Konec tahu

Jakmile provedete své 3 akce, vezměte si tolik karet, abyste jich měli v ruce pět. Berte si je jednu po druhé buď z veřejné nabídky, nebo z vršku balíčku.

Poté, co si doberete příslušné karty, doplňte veřejnou nabídku z balíčku opět do 3 karet. Jestliže v balíčku karty dojdou, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový.

## Konec hry a závěrečné bodování

Závěrečné kolo hry nastává ve chvíli, kdy má některý hráč ve své zahradě předem daný počet přetvořených krajín. Tento počet závisí na počtu hráčů:

**4 hráči:** 8 přetvořených krajín

**3 hráči:** 9 přetvořených krajín

**2 hráči:** 10 přetvořených krajín

Jakmile je uvedena podmínka splněna, dokončete dané kolo tak, aby všichni odehráli stejný počet tahů. Poté přejděte k závěrečnému bodování.

Závěrečné skóre každého hráče tvoří součet bodů na stupnicích bohů na bodovací desce a případných bodů z bonusových destiček. Vítězí hráč s nejvíce body.

V případě shody rozhoduje větší počet přetvořených krajín. Jestliže panuje shoda nadále, rozhodne větší počet dokončených panoramat.