

KRÁLÍKOVSTVÍ



Návrh hry:
RICHARD GARFIELD
Ilustrace:
PAUL MAFAYON

Králíkovství je hra pro 2 až 4 hráče. Představujete v ní králíčí šlechtice, kteří ve jménu králíčího krále dobývají Nový svět.

Vytěžte maximum ze všeho, co tyto země mohou nabídnout. Prozkoumejte i ty nejdálčenější kouty, zakládejte města, produktejte zboží, aby vaše léna prosperovala, a shromažďujte drahocenné zlaté mrkve. A v neposlední řadě nezapomínejte udržovat krále v dobrém rozmaru, proto plňte s naprostou diskretností úkoly, které vám Jeho Veličenstvo uložilo!

Každé rozhodnutí vám může přinést vítězná vavříny, ale nakonec králíčí král jmenuje „Velkým ušákem“ pouze toho nejproslulejšího z vás. Budete tohoto titulu hodni?



Přehled a cíl hry

Králíkovství je hra založená na draftování karet a ovládnání území, jež probíhá po 4 kola.

V každém kole budou hráči rozvíjet léna, zakládat města, produkovat zboží a získávat pergameny.

Pro úspěch své strategie si musíte pečlivě vybírat karty. Nezapomínejte na to, že karty, jež pošlete dál, mohou pomoci vašim soupeřům!

Na konci každého kola budete sklízet zlaté mrkve (🥕) v závislosti na svých lénech, jejich síle a výnosnosti. Pergameny se odhalují teprve na konci 4. kola a s definitivní platností rozhodnou o tom, co bude vytesáno do kamene!

Po závěrečném bodování se vítězem stane hráč s největším počtem 🥕.

Herní materiál

- 1 herní plán Nového světa s bodovací stupnicí
- 144 figurek králíků (36 v každé barvě)
- 39 figurek měst
 - 27 měst se silou 1
 - 9 měst se silou 2
 - 3 města se silou 3
- 24 žetonů staveb
 - 12 žetonů farem
 - 6 žetonů nebeských věží (3 dvojice po 2 žetonech)
 - 6 žetonů táborů
- 182 karet průzkumu
- 4 karty nápovědy

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

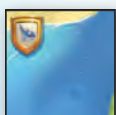
Herní plán Nového světa

Tento herní plán zachycuje Nový svět. Je tvořen sítí 10 × 10 čtverců. Každý z nich představuje území, které můžete ovládnout a obhospodařovat.

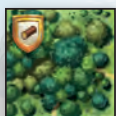
Souřadnice území

Každé území lze identifikovat na základě jeho souřadnic a druhu terénu a je spojeno s jedinečnou kartou území.

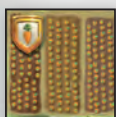
Druhy území



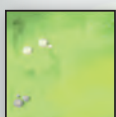
• **Moře** produkuje ryby (🐟).



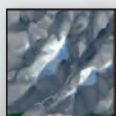
• **Les** produkuje dřevo (🪵).



• **Pole** produkuje mrkve (🥕).



• **Pláně** neprodukují nic.



• **Hory** neprodukují nic. **Pouze** v horách lze zakládat města se silou 3.



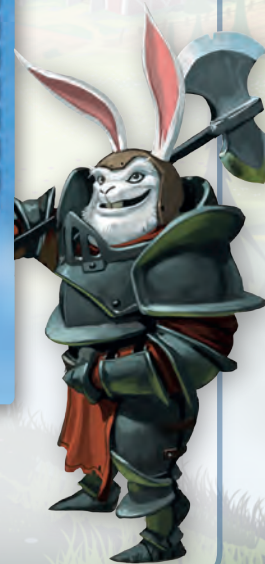
• **Proudy lávy** přerušují spojení mezi dvěma horskými územími.



• **Města** v Novém světě jsou neutrální, dokud je některý hráč neovládne.



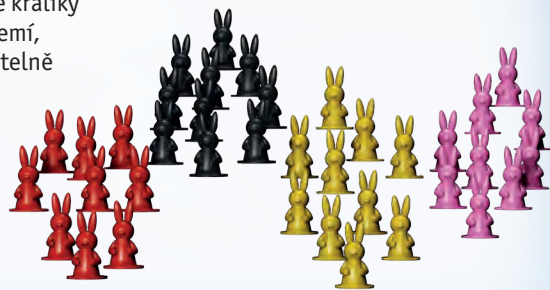
• **Bodovací stupnice** vám umožňuje zaznamenávat si množství zlatých mrkví (🥕), jež získáváte na konci každého kola, stejně jako ty, které vám přinesou pergameny na konci hry.



Figurky králíků

Tyto figurky představují vaše králíky a používají se k označení území, která ovládáte. Mějte je viditelně před sebou.

Poznámka: Pokud vám ve hře 3 hráčů králíci dojdou, můžete použít králíky v barvě, se kterou se nehraje.



Figurky měst

Města jsou stavby a mohou mít 3 různé úrovně síly.

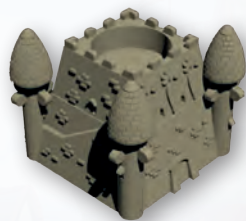
- Města se silou 1 mají jednu věž.
- Města se silou 2 mají dvě věže.
- Města se silou 3 mají tři věže.



Síla 1



Síla 2



Síla 3

Žetony

Žetony jsou stavby. Existují 3 druhy žetonů:

Farmy

Žetony farem vám umožňují produkovat zboží. Ve hře jsou 3 druhy farem:

- 3 základní farmy, produkující dřevo, ryby nebo mrkev.



- 2 obchodní stanice, které mohou produkovat každé kolo jiné základní zboží.
- 7 farem na luxusní zboží (), které produkují luxusní zboží, ale mohou být postaveny pouze na určitých územích.



Nebeské věže

Nebeské věže se vyskytují ve dvojicích a umožňují vám propojit dvě oddělená území.



Tábory

Žetony táborů vám umožňují ovládat prázdná území.



Karty průzkumu

Tyto karty budete používat k rozvoji svých lén a získávání ceněných zlatých mrkví. Existuje 100 karet území (každá odpovídá jednomu území na herním plánu), 42 karet staveb (21 měst, 12 farem, 3 nebeské věže a 6 táborů), 3 karty zásob a 37 karet pergamenů.

Karty území

Každá karta území odpovídá jednomu čtverci na herním plánu, jeho souřadnice jsou uvedeny v levém horním rohu karty na barevném pozadí, zdůrazňujícím druh daného území. Tyto karty vám umožňují ovládat jednotlivé čtverce a tím si vytvářet a zvětšovat svá léna. Existuje několik druhů území:

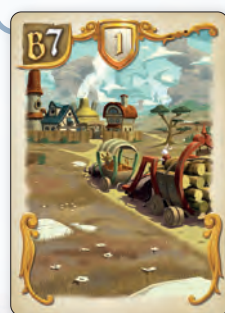
- **Pole, lesy a moře** produkují základní zboží.



- **Pláně a hory** neprodukují nic.



- **Města** na herním plánu mají sílu 1.



Poznámka: Každý hráč umísťuje své zahraniční karty na vlastní odhazovací hromádku. Pokud potřebujete ověřit umístění některé figurky nebo žetonu, můžete si kdykoli prohlédnout odhazovací hromádky ostatních hráčů

- **Farmy** produkují základní (s bílým pozadím: 🍷) nebo luxusní (s černým pozadím: 🍷) zboží. Symbol udává, o jaké konkrétní zboží se jedná.



Požadavky: Farmy na luxusní zboží (🍷) mají požadavky na postavení.

- **Města se silou 1, 2 a 3** vám umožňují postavit odpovídající města.



Požadavky: Města se silou 3 mají požadavky na postavení.

- **Tábory** vám umožňují ovládat prázdná území.



Obchodní stanice je farma, která produkuje jedno ze tří základních zboží podle vaší volby: dřevo, ryby nebo mrkev.



Karty staveb

Karty staveb vám umožňují umísťovat stavby (žetony nebo figurky měst) na území, která ovládáte, abyste zvýšili jejich velikost, výnos nebo sílu.

Druh stavby

Požadavky na postavení



Existují 4 druhy staveb:



- **Nebeské věže** vám dovolují propojit dvě léna.



Podrobnosti o požadavcích na postavení:



• Tato stavba může být postavena pouze na poli.



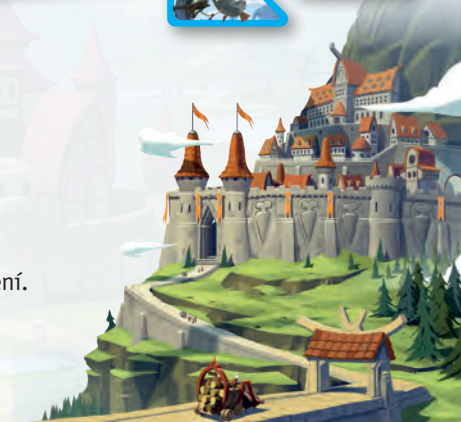
• Tato stavba může být postavena pouze v lese.



• Tato stavba může být postavena pouze na moři.



• Tato stavba může být postavena pouze v horách.



Karty pergamenů

Karty pergamenů se udržují v tajnosti až do konce hry a přináší vám zlaté mrkve (🥕). Existují dva druhy karet pergamenů:

- Úkoly jsou odměněny (🥕), pokud je splníte.



- Poklady (🏰) vám přináší (🥕) bez jakýchkoli podmínek.



Karty zásob

Karty zásob vám umožňují vzít si a zahrát více karet průzkumu.



Příprava hry

1. Umístěte herní plán Nového světa doprostřed stolu. Na každý čtverec s městem postavte figurku města se silou 1.
2. Každý hráč si vybere barvu, 35 figurek králíků v této barvě si postaví před sebe a 1 figurku postaví na bodovací stupnici na pole 0.
3. Zbývající města a žetony položte vedle herního plánu.
4. Zamíchejte karty průzkumu a položte je jako balíček lícem dolů vedle herního plánu.



Jak se Králikovství hraje?

Z balíčku karet průzkumu rozdejte lícem dolů každému hráči:

- 12 karet ve hře 3 hráčů
- 10 karet ve hře 4 hráčů

Hraje se na 4 kola. Každé kolo sestává ze tří fází (průzkumu, stavění a sklizně), které odehrávají všichni hráči současně. Po čtvrtém kole se otočí karty pergamenů a provede se závěrečné bodování 🍷.



Léna 1 a 2 nejsou propojená, protože mezi sousedními horami teče proud lávy.

Fáze kola

1 - Fáze průzkumu

A- Draft karet

Podívejte se na své karty v ruce a vyberte si 2 z nich, které chcete zahrát. Položte je lícem dolů před sebe. Zbývající karty položte lícem dolů před svého souseda (pozor, aby se nepromíchaly s kartami, jež chce zahrát on). Tyto karty si vezme do ruky po kroku hraní karet.

V 1. a 3. kole předejte karty hráči po své levici.
Ve 2. a 4. kole předejte karty hráči po své pravici.

B- Hraní karet

Zahrajte 2 karty, které jste si vybrali v předchozím kroku.



- Pokud hrajete **kartu pergamenu**, položte ji lícem dolů před sebe, aniž byste ji ukazovali ostatním. Na své karty pergamenů se můžete kdykoli podívat. Otočí se až po skončení 4. kola (na konci hry).

Poznámka: Nesmíte před ostatními hráči tajit, kolik karet pergamenů máte.



- Pokud hrajete **kartu území**, postavte jednoho ze svých králíků na území uvedené na zahraniční kartě (bude mít stejné souřadnice). Od této chvíle dané území ovládáte. Kartu území položte na svou odhazovací hromádku.

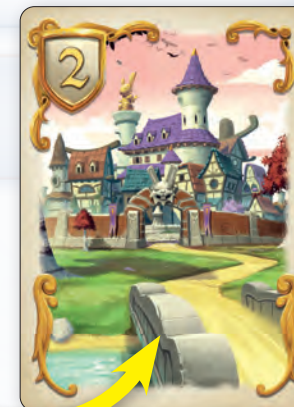
Poznámka: Jestliže se na daném území nachází soupeřův tábor, odstraňte odsud žeton tábora a králíka tohoto soupeře dříve, než umístíte svého králíka. Soupeř ztrácí kontrolu nad daným územím. Pokud se zde nachází váš vlastní tábor, odstraňte žeton tábora. Nyní lze na tomto území postavit jinou stavbu.

Léno

Léno představuje skupinu propojených území ovládaných jedním hráčem. Čtverce území se považují za propojené, pokud mají společnou stranu (nahore, dole, vlevo či vpravo – ne pouze rohy) a současně se mezi nimi nenachází proudy lávy.

- Pokud hrajete **kartu stavby**, vyložte ji lícem nahoru před sebe a umístěte na ni město nebo vyznačený žeton (farmu, nebeskou věž nebo tábor).

Své stavby můžete umísťovat na plán Nového světa během fáze stavění. Stavby zvyšují hodnotu vašeho léna. Po umístění stavby příslušnou kartu odhodte.



- Pokud hrajete **kartu zásob**, ihned si vezměte z balíčku 2 karty a zahrajte je. Kartu zásob položte na svou odhazovací hromádku.

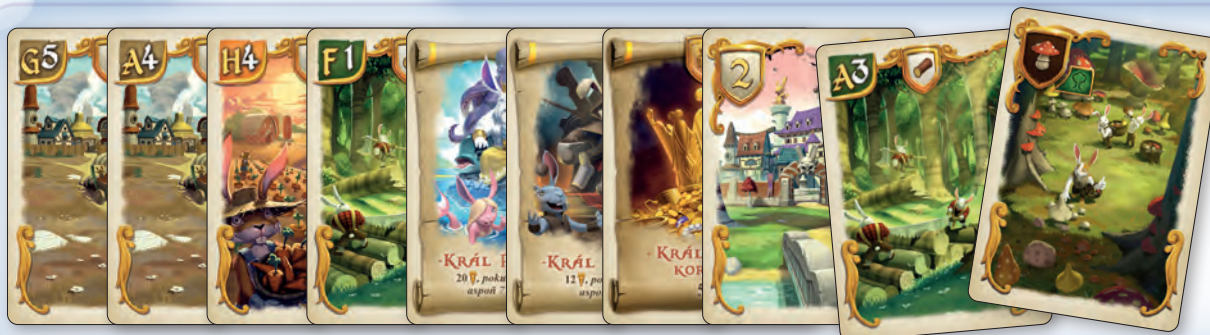
Nyní se můžete podívat na karty, jež vám předal váš soused (pokud ještě nějaké zbývají). **Opakujte výše uvedené dva kroky** (draft a hraní), dokud nezahrajete všechny karty z ruky (například ve hře 4 hráčů k tomu dojde pětkrát). **Jakmile jsou zahrány poslední karty, nastává fáze stavění.**

Zvláštní pravidla pro hru 2 hráčů

- V každém kole dostanou oba hráči 10 karet do ruky a 10 karet položí lícem dolů před sebe, aniž by se na ně dívali. Tyto karty představují jejich rezervy.

A- Draft karet

Než si vyberete karty, jež chcete zahrát, vezměte si 1 kartu ze své rezervy do ruky. Poté si místo výběru 2 karet k zahraniční vyberte 1 kartu, kterou chcete zahrát, a 1 kartu, kterou chcete odhodit (lícem dolů). Zbývající karty předejte svému soupeři. Krok hraní karet probíhá beze změny.



Příklad – Draft karet

Karel má karty území A3, G5, A4, H4 a F1, karty pergamenu Král Rybáček, Král zlodějí a Královská koruna a karty staveb Houbová farma a Město se silou 2.

- Vybere si kartu území A3 a kartu stavby Houbová farma. Položí je před sebe, lícem dolů.
- Zbývajících 8 karet pošle svému sousedovi.

Příklad – Hraní karet

Karel otočí své vybrané karty: kartu území A3 a kartu stavby Houbová farma.

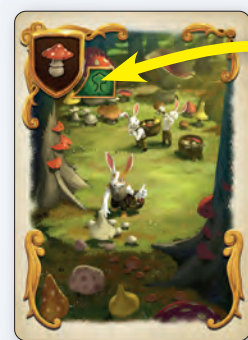
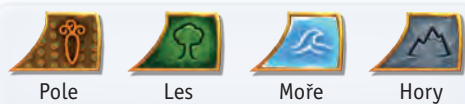
- Kartu území A3 odhodí a postaví svého králíka na odpovídající území na herním plánu, čímž rozšíří své léno, protože nově získané území propojuje území B3 a A4, která Karel již ovládá.
- Kartu stavby vyloží před sebe a položí na ni žeton houbové farmy.



2 - Fáze stavění

Během fáze stavění můžete umísťovat na plán Nového světa své stavby, pokud dodržíte níže uvedené podmínky. Stavby zvyšují sílu, výnosnost či velikost vašich lén. Stavby nemusíte umístit ve stejném kole, kdy zahrajete jejich karty. Můžete je nechat před sebou a postavit později.

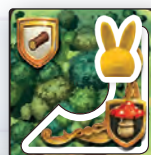
- **Své stavby smíte umísťovat pouze na území, jež ovládáte.** Výjimku představují tábory, které lze naopak umístit pouze na prázdná území.
- **Musíte respektovat všechny požadavky na postavení** u svých staveb. Farmy na luxusní zboží () a města se silou 3 mohou být postaveny pouze na určitém druhu území, jak uvádí symbol na kartách a barva podkladu žetonu.
- **Stavbu nelze přesunout**, jakmile byla jednou umístěna na herní plán.
- **Na jednom území nesmí být nikdy více než jedna stavba (město nebo žeton).**
- **Jestliže umístíte stavbu na území, které již samo o sobě produkuje základní zboží**, pokračuje v produkci tohoto zboží navíc k efektu stavby.



Příklad: Farma na luxusní zboží houby může být postavena pouze v lese.



Příklad stavby: Karel přidá svou houbovou farmu do lesa A3. Toto území bude od této chvíle produkovat dřevo i houby.



Efekty staveb

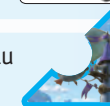
- **Města se silou 1, 2 a 3 zvyšují sílu vašeho léna o 1, 2 či 3.**



- **Farmy zvyšují výnosnost vašeho léna.**



- **Nebeské věže propojují dvě vaše území** v různých lénech, jako by spolu sousedila. Tato území a všechna další území, jež s nimi sousedí, se od této chvíle považují za součást téhož léna.

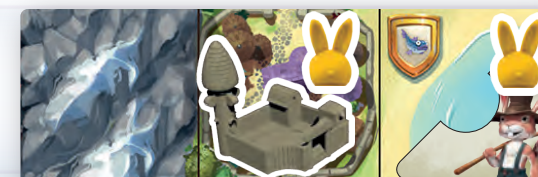


- **Tábory vám umožňují ovládnout prázdná území** (bez králíků nebo staveb) na herním plánu.

Každý tábor má **hodnotu priority** (uvedenou na kartě). Jestliže chcete umístit tábor, musíte oznámit jeho hodnotu priority, aniž byste sdělovali, na jakém území ho chcete postavit. Jakýkoli hráč, který má tábor s nižší hodnotou priority, vás může přerušit a umístit tábor před vámi (začíná ten, kdo má nejnižší hodnotu priority). Jakmile hráči před vámi postaví své tábory (nebo se této možnosti vzdají), smíte postavit svůj tábor nebo se této možnosti vzdát a ušetřit svůj tábor pro pozdější kolo. Když umísťujete tábor, postavte na dané území svého králíka, aby bylo jasné, že tento tábor ovládáte.

Jestliže některý ze soupeřů zahraje **kartu území**, jež odpovídá území s některým vaším táborem, odstraňte tábor z plánu a nahradte svého králíka soupeřovým. Pokud danou kartu zahrajete vy, odstraňte pouze tábor. Od této chvíle můžete na toto území přidat novou stavbu.

Příklad: Karel přidá tábor na moře. Jeho léno nyní zahrnuje město se silou 1 a produkuje ryby.



3 - Fáze sklizně

Během této fáze hromadí hráči zisk 🐰 ze všech svých lén.

Nezapomeňte: Leno představuje území nebo skupinu spojených území, která ovládáte. Území musí být propojena stranami (nikoli rohy). Všechna území tvořící jedno leno mají společnou produkci zboží a města.



Pozor: Z léna lze získat 🐰 pouze tehdy, pokud se v něm nachází alespoň jedno město a současně produkuje alespoň jedno zboží.

Spočítejte 🐰, které získáte z každého léna

V každé fázi sklizně vám každé vaše leno přinese zisk:

$$\text{🐰 z léna} = \text{síla} \times \text{výnosnost}$$

Určení síly léna

Síla léna odpovídá celkovému počtu věží ve všech zdejších městech. Město se silou 1 má jednu věž, se silou 2 dvě věže a se silou 3 tři věže.



Příklad: Toto leno zahrnuje dvě města se silou 1 a jedno město se silou 3. Jeho síla je tedy 5 (1+1+3).

Určení výnosnosti léna

Výnosnost léna odpovídá množství *různého* zboží, které produkuje.



Příklad: Toto leno zahrnuje dva lesy, které produkují 2 dřeva (do určení výnosnosti se však započítává pouze jedno). V jednom z nich se nachází houbová farma a další území představuje moře, jež produkuje ryby. Výnosnost tohoto léna je tedy 3 (1 za dřevo, 1 za houby a 1 za ryby = 3 různá zboží).

Z tohoto léna lze získat 15 🐰: 5 (síla) × 3 (výnosnost)

- **Za každou získanou 🐰** posuňte svého králíka na bodovací stupnici o jedno pole vpřed. Jestliže překročíte 100 🐰, postavte dalšího králíka na pole +100. Jestliže překročíte 200 🐰, posuňte tohoto králíka na pole +200.
- **Pokud právě skončilo 4. kolo**, nastává konec hry. Všichni hráči odkryjí své karty pergamenů a pustí se do závěrečného bodování!

Jakmile je fáze sklizně u konce, **začíná další kolo**. V závislosti na počtu hráčů rozdejte každému 10 či 12 karet.



Příklad sklizně ve 2. kole

Karel (žlutý) ovládá dvě léna. Léno 1 sestává z 6 území a léno 2 ze 3 území. Dan (růžový) ovládá jedno léno se 2 územími.

Léno 1 Karlovo léno 1 zahrnuje 4 města s celkovou silou 7 (jedno se silou 3 v horách, jedno se silou 2 v lese a dvě se silou 1). Produkuje zde dřevo, ryby a houby, což představuje 3 různá zboží a následnou výnosnost 3.

Karlovo léno 1 přináší zisk $7 \times 3 = 21$ 🍄.

Léno 2 Karlovo léno 2 zahrnuje 2 města s celkovou silou 4 (síly 1 a 3), a protože produkuje pouze mrkev, má výnos 1.

Karlovo léno 2 přináší zisk $4 \times 1 = 4$ 🍄.

Karlovi by se vyplatilo propojit obě léna dohromady, ale nebude to jednoduché, protože Dan již ovládá dvě území mezi oběma Karlovými lény.

Všimněte si, že Dan ze svého léna 1 nemá žádný zisk 🍄. Léno 1 produkuje ryby, čímž dosáhlo výnosnosti 1, ale nejsou zde žádná města (síla = 0).

Léno 1



Příklad sklizně ve 3. kole

V následujícím kole ovládl Karel další moře a umístil na něj mrkvo-vou farmu. Poté zabral hory, kde postavil farmu pro těžbu zlata.



Léno 1 Karlovo léno 1 má stále sílu 7, avšak přidáním produkce ryb a zlata se jeho výnosnost zvedla na 5.

Karlovo léno 1 nyní přináší zisk $7 \times 5 = 35$ 🍄.

Léno 2 Do Karlova léna 2 přibily nové hory a obchodní stanice. Zahrnuje 2 města s celkovou silou 4 a díky obchodní stanici začalo produkovat ryby, čímž se jeho výnosnost zvýšila na 2.

Karlovo léno 2 nyní přináší zisk $4 \times 2 = 8$ 🍄.

V tomto kole získal celkem $35 + 8 = 43$ 🍄.

Léno 1 Dan založil na svém lénu 1 město se silou 1. Nyní zde má celkovou sílu 1 a díky produkci 1 zboží (ryb) výnosnost 1.

Danovo léno 1 nyní přináší zisk $1 \times 1 = 1$ 🍄.



Příklad sklizně ve 4. kole

Léno 1 V průběhu 4. kola propojil Karel svá dvě léna pomocí nebeské věže. Z obou lén se tak stalo jedno, jež zahrnuje 6 měst s celkovou silou 11, a produkující 3 základní zboží, zlato a houby, což znamená celkovou výnosnost 5. Mrkvová farma a obchodní stanice žádné další zboží do výnosnosti nepřidávají, protože léno produkuje všechna 3 základní zboží samo o sobě.

Karlovo léno 1 nyní přináší zisk $11 \times 5 = 55$ 🥕.

Léno 1 Danovo léno 1 má stále sílu 1 a výnosnost 1.

Danovo léno 1 stále přináší zisk $1 \times 1 = 1$ 🥕.

Léno 2 Dan však mezitím dokázal získat další léno, když postavil na poli město se silou 2. Proto má toto léno sílu 2 a díky poli produkuje mrkev (výnosnost 1).

Danovo léno 2 přináší zisk $2 \times 1 = 2$ 🥕.

Odkrytí karet pergamenů a konec hry

Na konci hry nastává čas na odhalení vašich pergamenů! Každý hráč odkryje jednu po druhé všechny své karty a zkontroluje, zda v případě úkolů splnil jejich požadavky.

Poklady přináší 🥕 automaticky, zatímco v případě úkolů závisí zisk 🥕 na vašich územích, lénech, stavbách, nebo dokonce jiných kartách pergamenů.

Za každou získanou 🥕 svého králíka posuňte na bodovací stupnici o jedno pole vpřed.

Hráč s nejvyšším počtem 🥕 vyhrává hru a stává se držitelem čestného titulu „Velký ušák“ až do příští hry!

V případě shody se příslušní hráči o vítězství dělí.



Poznámky k úkolům

Bodování zboží

Některé úkoly se odvolávají na zboží, které produkuje (například Tesař vám přináší 1 🥕 za každé dřevo, které produkuje). Na rozdíl od lén se u těchto karet skutečně počítá „všechno zboží“, dokonce i kdyby jedno léno produkovalo dvě či více identických zboží, včetně produkce farem.

Pozor: Na konci hry produkuje obchodní stanice stejné zboží, jaké produkovaly na konci 4. kola. Nemůžete produkovat jedno zboží pro určení výnosnosti léna na konci posledního kola a poté jiné zboží pro splnění úkolu.

Nezapomeňte, že jedno území může produkovat až 2 zboží – základní samo o sobě a druhé tehdy, pokud na něm postavíte farmu.

Bodování měst

Některé úkoly se odvolávají na počet měst, která ovládáte. V tomto případě není síla důležitá: pro tento druh bodování se města se silou 1 i 2 počítají stejně.

Bodování lén

Některé úkoly se odvolávají na počet vašich lén či na počet území, jež tvoří léno. Pro účely těchto úkolů **nemůžete ignorovat nebeské věže** nebo **tábory**. Území propojená stavbami stále tvoří jedno léno.



Zvláštní pergameny

Barbar Boban

Tato karta se vztahuje ke **všem** hráčovým územím (pláním a horám), která neprodukují žádné zboží a na nichž nejsou žádná města, dokonce i když jsou součástí léna, které zahrnuje území s městy a produkcí.





Liberal/Socialista

Kopírujete celou kartu. Pokud se jedná o poklad, počítá se vám do plnění úkolů Strážce pokladu a/nebo Lovce pokladů.




Rukavice

Získáváte 1  máte-li pouze jednu, nebo 4  za **každou** z nich, máte-li obě (celkem tedy 8 ).



Princ Mazel

Pokud máte více lén, která vám přináší nejvíce , sklídte ještě znovu všechna, až na jedno.




Glosář

Balíček: Karty průzkumu, jež dosud nebyly přiděleny hráčům. Karta zásob vám umožňuje vzít si vrchní 2 karty z balíčku a ihned je zahrát.


Draft: Výběr jedné karty či více karet z ruky a předání zbylých karet dalšímu hráči, aby mohl provést totéž.

Léno: Skupina vzájemně propojených území. Léno může být tvořeno i jediným územím.

Luxusní (): Druh jedinečného zboží, které produkují farmy na luxusní zboží.

Prázdné: Území, kde se nenachází žádné stavby ani králíci.

Propojení: Pojem se vztahuje na dvě území, jež ovládá tentýž hráč, která spolu sousedí stranou (nepřerušenou proudy lávy), nebo dvě území spojená žetony nebeské věže.

Proud lávy (): Prvek na herním plánu nového světa, který odděluje dvě horská území. Králíci stojící na opačných stranách proudy lávy nejsou navzájem propojeni.


Rezerva: Hromádka karet ve hře 2 hráčů, z níž si hráč bere do ruky 1 kartu před každým draftem.

Ruka: Karty, které hráč drží, aby z nich mohl draftovat ve fázi průzkumu.

Síla: Součet věží ve všech městech v rámci jednoho léna.

Stavba: Na každém území smí být pouze jedna stavba. Města se silou 1, která se umísťují na herní plán na začátku hry, se považují za stavby.

Výnosnost: Počet **různých** zboží produkovaných lénem.

Základní (): Druh zboží, který produkují určitá území nebo stavby: dřevo, ryby nebo mrkve.



Souhrn pravidel

Příprava

Umístěte jedno město se silou 1 na každý čtverec s městem na herním plánu.

Zamíchejte všechny karty a vytvořte z nich balíček lícem dolů vedle herního plánu.

Každý hráč si vybere barvu a v ní si vezme všechny králíky. 1 králíka umístí na pole 0 Bodovací stupnice.

Jak se Králíkovství hraje?

Hra probíhá po dobu 4 kol. Každé kolo sestává ze tří fází, jež odehrávají všichni hráči současně. Každý hráč dostane:

- 12 karet ve hře 3 hráčů
- 10 karet ve hře 4 hráčů

1 - Fáze průzkumu

A - Draft karet

- Všichni hráči si současně vyberou z ruky po 2 kartách, položí je lícem dolů před sebe a zbylé karty pošlou sousedovi.

B - Hraní karet

Všichni hráči současně zahrají obě vybrané karty.

- Pokud hrajete kartu pergamentu, položte ji lícem dolů před sebe, aniž byste ji ostatním ukazovali.

- Pokud hrajete kartu území, postavte jednoho ze svých králíků na území na herním plánu, které se nachází na souřadnicích uvedených na kartě.
- Pokud hrajete kartu stavby, vyložte ji lícem nahoru před sebe a umístěte na ni odpovídající žeton (farmy, nebeské věže nebo tábora) či figurku města.
- Pokud hrajete kartu zásob, okamžitě si vezměte z balíčku 2 karty a zahrajte je. Kartu zásob položte na svou odhazovací hromádku.

Nyní se můžete podívat na karty, jež vám poslal váš soused. Opakujte výše uvedený postup (draft a zahrání), dokud nejsou rozebrány a zahrány všechny karty.

Jakmile jsou všechny karty zahrány, můžete přejít k fázi stavění.

2 - Fáze stavění

Během této fáze můžete umístit všechny nebo jen některé své stavby na herní plán, pokud dodržíte následující podmínky:

- Stavby smíte umísťovat pouze na území, která ovládáte (s výjimkou táborů).
- Musíte dodržet všechny případné požadavky, které postavení klade.
- Nikdy nesmíte přesunout žádnou stavbu, jež se již nachází na herním plánu.
- Na jednom území smí stát vždy pouze jedna stavba.
- Tábory lze umístit pouze na prázdná území (bez králíků a staveb).

3 - Fáze sklizně

Na konci každého kola hráči sklídí své .

$$\text{z léna} = \text{síla} \times \text{výnosnost}$$

Síla léna

Síla léna je rovna součtu věží ve všech jeho městech.

Výnosnost léna



Výnosnost léna je rovna počtu různých zboží, která se zde produkují.

Jakmile sklizeň skončí, může začít další kolo. Jestliže právě skončilo 4. kolo, nastává konec hry.

Léno

Území nebo skupina vzájemně propojených území, které ovládáte. Území jsou navzájem propojená, pokud mají společnou stranu (nahore, dole, vlevo či vpravo – ne pouze rohy) a současně se mezi nimi nenachází proudy lávy.

Konec hry

Odkryjte své karty pergamentu a přidejte si za ně . Hráč s největším počtem  vyhrává hru a stává se držitelem čestného titulu „Velký ušák“ až do příští hry!

Tiráž

Autor hry: **Richard Garfield**

Ilustrace: **Paul Mafayon**

Manažer projektu: **Timothée Simonot**

Balení, návrh grafiky a vývoj pravidel: **Origames**

Koordinace a pravidla: **Guillaume Gille-Naves**



Hlavní výtvarník: **Igor Polouchine**

Český překlad: **Václav Pražák**

DTP české verze: **Michal Peichl**

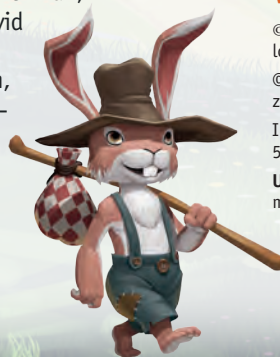
Produkce CZ verze: **David Rozsival**

Zvláštní dík si zaslouží **Gabriel Durnerin**, jenž inicioval tento projekt.

Děk si zaslouží týmy herních testerů, zejména Rodolphe, Yohann, Quentin, Vincent, Frédéric, Cindy a Clovis.

Poděkování od Richarda:

Chtěl bych poděkovat několika herním testerům, kteří se podíleli na této hře. Patří mezi ně: Skaff Elias, Jim Lin, Bill Rose, Mon Johnson, Paul Peterson, Koní Garfield, Schuyler Garfield, Kai Toh, Jay Heyman, Wei-Hwa Huang, Tom Lehman, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, David des Jardins, Rob Watkins, Mike Turian, Andrew Gross, Brian Weissman, a především Don Woods, jenž zorganizoval testování s kalifornskou herní skupinou! Omlouvám se, že jsem si nedělal poznámky, a proto jsem na některé herní testery zapomněl. Děkuji všem. Věnováno Gertrudě a Brumhildě.



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



www.iello.com

©2017-2021 IELLO. IELLO, BUNNY KINGDOM a příslušná loga jsou ochrannými známkami společnosti IELLO.

©2017 ORIGAMES. ORIGAMES a jeho logo je ochrannou známkou ORIGAMES. Všechna práva vyhrazena.

IELLO - 9, avenue des Érables - Lot 341, 54180 Heillecourt France - www.iello.com

UPOZORNĚNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let! Obsahuje malé části. Hrozí nebezpečí vdechnutí a udušení!

Vyrobeno WhatZ Games v Ťia-singu v Číně.