

HERNÍ MATERIÁL



HERNÍ MATERIÁL



HERNÍ MATERIÁL



<p>Obsah krabičky</p> <ul style="list-style-type: none"> • 13 herních úspěchů • 3 úspěšné destičky • 3 úspěšné karty kampaně 7 • 3 úspěšné karty kampaně 7 • 3 úspěšné karty kampaně 7 <p>Některé úspěchy a karty kampaně mají speciální efekty. Podrobnosti najdete v pravidlech. Každá úspěšná karta kampaně má svůj vlastní efekt.</p> <p>1</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>12</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Skladiště</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní uložit 1 destičku na skladiště. Když odemknete skladiště, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni skladovat 1 destičku a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Tunel pod polem</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat tunel pod polem. Když odemknete tunel, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 tunel a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Tunel pod vesnicí</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat tunel pod vesnicí. Když odemknete tunel, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 tunel a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Tunel pod lesem</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat tunel pod lesem. Když odemknete tunel, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 tunel a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Jelen</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat jelen. Když odemknete jelen, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 jelen a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Hrad</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat hrad. Když odemknete hrad, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 hrad a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Státek</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat státek. Když odemknete státek, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 státek a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Cirkus</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat cirkus. Když odemknete cirkus, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 cirkus a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Signalizace</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat signalizaci. Když odemknete signalizaci, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 signalizaci a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Passířka</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat passířku. Když odemknete passířku, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 passířku a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Kopeček</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat kopeček. Když odemknete kopeček, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 kopeček a zahrát ji později.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Mlýnský náhon</p> <p>Karta úspěchu, která vám umožní vybudovat mlýnský náhon. Když odemknete mlýnský náhon, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni vybudovat 1 mlýnský náhon a zahrát ji později.</p>
--	---------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Skladiště

Poznámka: *Skladiště* NEMÁ destičku. Když odemknete *skladiště*, umístěte na stůl tuto kartu. Smíte na ni skladovat 1 destičku a zahrát ji později.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Pastýřka

Příklad bodování *pastýřky*: Na tomto příkladu získáte za *pastýřku* 10 bodů.

Protože na destičce **B** nejsou žádné ovce, ovce na destičce **A** nejsou na *pastýřku* napojené a nezískáte za ně body.



Kopec

Body získáte za všechny destičky úkolů, které jsou do vzdálenosti 2 destičky od *kopce*. Do této vzdálenosti se počítají i mezery v krajině. Na příkladu níže tedy získáte také **2** body za destičku **A**. Ovšem za destičku **B** už body nezískáte, protože je od *kopce* vzdálena 3 destičky. Za *kopec* na tomto příkladu získáte **10 bodů**.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Pastýřka

Příklad bodování *pastýřky*: Na tomto příkladu získáte za *pastýřku* 10 bodů.

Protože na destičce **B** nejsou žádné ovce, ovce na destičce **A** nejsou na *pastýřku* napojené a nezískáte za ně body.



Kopec

Body získáte za všechny destičky úkolů, které jsou do vzdálenosti 2 destičky od *kopce*. Do této vzdálenosti se počítají i mezery v krajině. Na příkladu níže tedy získáte také **2** body za destičku **A**. Ovšem za destičku **B** už body nezískáte, protože je od *kopce* vzdálena 3 destičky. Za *kopec* na tomto příkladu získáte **10 bodů**.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Pastýřka

Příklad bodování *pastýřky*: Na tomto příkladu získáte za *pastýřku* 10 bodů.

Protože na destičce **B** nejsou žádné ovce, ovce na destičce **A** nejsou na *pastýřku* napojené a nezískáte za ně body.



Kopec

Body získáte za všechny destičky úkolů, které jsou do vzdálenosti 2 destičky od *kopce*. Do této vzdálenosti se počítají i mezery v krajině. Na příkladu níže tedy získáte také **2** body za destičku **A**. Ovšem za destičku **B** už body nezískáte, protože je od *kopce* vzdálena 3 destičky. Za *kopec* na tomto příkladu získáte **10 bodů**.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Mraky

Tato destička je zakrytá *mraky*, pod kterými může být úplně cokoliv. *Mraky* tedy fungují jako žolík. Jednotlivé hrany *mraků* mohou představovat libovolný druh terénu, potok nebo železnici. O tom, jaký druh terénu představují, rozhodnete všichni společně ve chvíli, kdy k dané hraně přiložíte destičku. Toto rozhodnutí nelze později změnit. Přes *mraky* lze také propojit území, ležící na 2 a více různých stranách *mraků*. V takovém případě se *mraky* počítají jako součást daných území. Na destičce *mraků* se může překrývat i více různých druhů terénu, potoků a železnic.

Potok/železnice vedoucí do jedné hrany *mraků* může v *mracích* končit nebo může pokračovat dál z jiné hrany *mraků*. Může také pokračovat do více stran a rozvětvit se. Pro účely bodování *nejdelší železnice* a *nejdelšího potoka* se počítají všechny destičky v různých větvích nejdelší železnice/nejdelšího potoka i destička *mraků* samotná.

Příklad vpravo: Smíte se rozhodnout, že horní a dolní hranu *mraků* budete považovat za vesnici. Díky tomu propojíte horní vesnické území s vesnickým úkolem s hodnotou 4. Protože destička *mraků* se počítá jako vesnice, úkol bude splněn. Pokud později k tomuto území přiložíte další destičku s vesnicí (ať už k destičce úkolu dole nebo ke dvěma Destičkám s vesnicí nahoře), území bude mít velikost 5, protože *mraky* jej i nadále propojují a už se nemůžete později rozhodnout území rozdělit.

Ovšem pozor, situace se dá řešit i úplně jinak. Pokud se rozhodnete, že horní hranu *mraků* nechcete použít jako vesnici, vesnické území nahoře by zůstalo oddělené a mělo velikost 2. Smíte se ale rozhodnout použít dolní hranu *mraků* jako vesnici a tím pádem by mělo území s úkolem velikost 2. Protože horní hranu *mraků* ale vesnice není, tato dvě území zůstanou oddělená.

Železnice na tomto příkladu mohou být také různé, podle toho, jak se rozhodnete *mraky* použít:

- Může jít o 3 různé železnice, přičemž všechny v *mracích* končí. Všechny by měly délku 2, protože do jejich délky se počítají i *mraky* samotné.
- Může jít o 2 oddělené železnice, přičemž jedna povede skrz *mraky* a bude dlouhá 3 destičky a druhá bude v *mracích* končit a bude dlouhá 2 destičky.
- Může jít o 1 rozvětvenou železnici, která je propojena v *mracích*. Její celková délka by byla 4 destičky.

(Stejná pravidla platí i pro destičky potoků.)

Signalista

Příklad bodování **signalisty**:

Za *signalistu* na tomto příkladu získáte **6** bodů. Přejezd na destičce **A** se nepočítá, protože není součástí železnice, která vede k signalistovi, která vede k *signalistovi*.

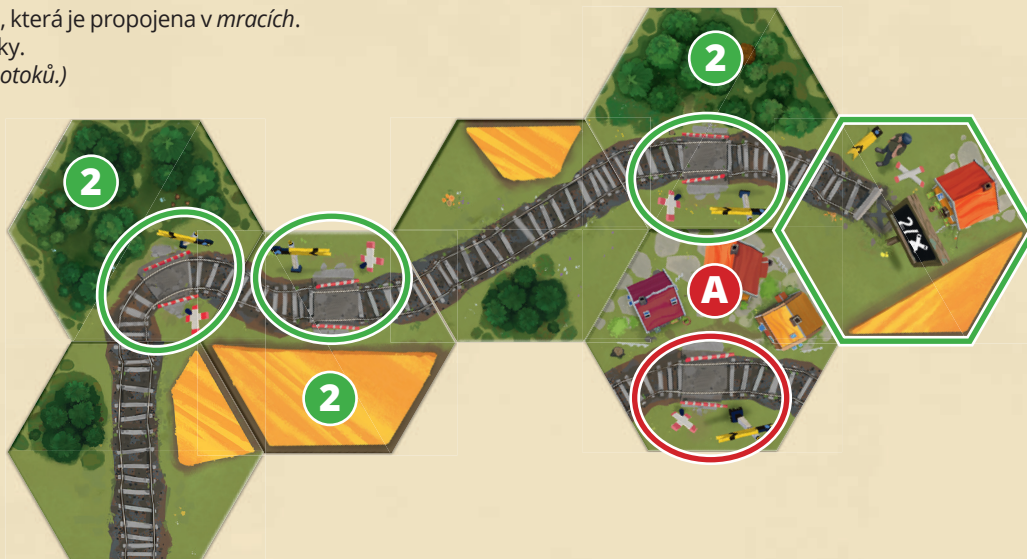


Rozhodující pro tato rozhodnutí o územích a navazování železnic/potoků je vždy okamžik, kdy k hraně *mraků* přiložíte destičku. Musíte se rozhodnout, zda budou hrany navazovat, respektive jestli potok/železnici ukončíte nebo bude pokračovat dál.

Pokud do *mraků* vede 3 a více železnic/potoků, všechny mohou být větvemi jedné železnice / jednoho potoku.

Jakmile učiníte rozhodnutí o území, potoku či železnici v *mracích*, nelze toto rozhodnutí až do konce hry změnit.

V *mracích* nejsou ovce ani přejezdy.



HERNÍ MATERIÁL



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Hájovna, Dožínky, Rozhledna, Lokomotiva a Loď

Platí následující pravidlo: Žetony splněných úkolů smíte na tyto destičky umístit pouze tehdy, pokud byly tyto destičky součástí území, kde byl daný úkol splněn. Například, splněný úkol smíte na *hájovnu* umístit pouze tehdy, pokud byla *hájovna* součástí území s tímto úkolem v okamžiku, kdy byl splněn (a tím pádem pomohla k jeho splnění). Úkoly, které byly na tomto území splněny před přiložením *hájovny* se na *hájovnu* neumísťují.

Příklad: Po přiložení destičky **1** splníte úkol s hodnotou 4, ale *hájovna* zatím není součástí území. Žeton úkolu 4 umístíte k ostatním splněným úkolům, jako obvykle.

V dalším tahu umístíte *hájovnu* **2** k tomuto lesnímu území. V dalším tahu přiložíte destičku s lesním úkolem 6 **3**. Díky tomu jsou splněny oba úkoly s hodnotou 6 na tomto území. Protože *hájovna* byla součástí tohoto území, oba splněné žetony úkolů umístíte na *hájovnu*.

Tip: Karty *hájovny*, *dožínky*, *rozhledny*, *lokomotivy* a *lodi* můžete po odemčení umístit poblíž herní oblasti lícem vzhůru, tzn. obrázkem destičky vzhůru. Nejenomže pak neztratíte přehled o tom, za které úkoly můžete získat extra body, ale můžete splněné žetony umísťovat na karty a zpřehlednit tak hru.



HERNÍ MATERIÁL



<p>Obsah krabičky 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 karet úspěchů • 5 speciálních úspěchů • 1 balon s 1 speciálním úspěchem • 1 balon s 1 speciálním úspěchem <p>Úspěchy jsou speciálními úspěchy, které lze získat za splnění určitých podmínek. Úspěchy jsou speciálními úspěchy, které lze získat za splnění určitých podmínek.</p>	<p>Karta úspěchu 6</p> <p>Získáte 18 a více bodů za červená srdce.</p> <p>Pokud je vám podlé potřeby úspěšně splněno, můžete získat speciální úspěch.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>možnost dosáhnout 100 bodů</p> <p>ještě 180 a více bodů a zároveň má být tvořených po 12 desítkách.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>možnost dosáhnout 100 bodů</p> <p>ještě 180 a více bodů a zároveň má být tvořených po 12 desítkách.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>možnost dosáhnout úspěchu 100 bodů</p> <p>ještě 40 a více bodů, na kterém jsou po 15 křížích.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>možnost dosáhnout úspěchu 100 bodů</p> <p>ještě 157 a více bodů (body ze speciálních úspěchů se nepočítají).</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>možnost dosáhnout úspěchu 100 bodů</p> <p>ještě 200 a více bodů.</p>
--	--	--	--	--	---	---

POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Nádraží/přístav

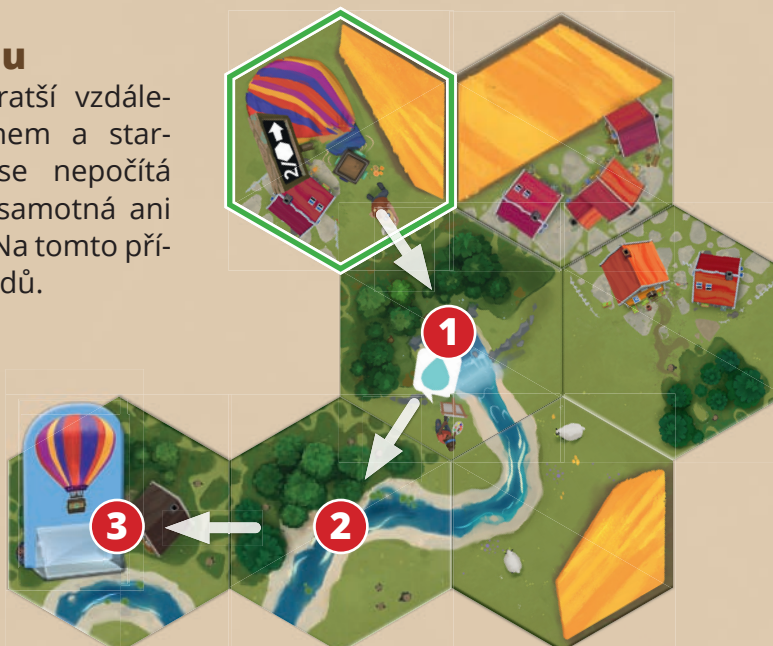
Na příkladu vpravo je zakončená železnice s *nádražím*. Protože délka železnice je 4 destičky, získáte 4 body.

Pokud je tato železnice zároveň nejdelší železnicí v krajině, získáte za ní další 4 body při bodování *nejdelší železnice*.



Startovací plocha balónu

Při počítání nejkratší vzdálenosti mezi balónem a startovací plochou se nepočítá *startovací plocha* samotná ani mezery v krajině. Na tomto příkladu získáte 6 bodů.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Mraky

Tato destička je zakrytá *mraky*, pod kterými může být úplně cokoliv. *Mraky* tedy fungují jako žolík. Jednotlivé hrany *mraků* mohou představovat libovolný druh terénu, potok nebo železnici. O tom, jaký druh terénu představují, rozhodnete všichni společně ve chvíli, kdy k dané hraně přiložíte destičku. Toto rozhodnutí nelze později změnit. Přes *mraky* lze také propojit území, ležící na 2 a více různých stranách *mraků*. V takovém případě se *mraky* počítají jako součást daných území. Na destičce *mraků* se může překrývat i více různých druhů terénu, potoků a železnic.

Potok/železnice vedoucí do jedné hrany *mraků* může v *mracích* končit nebo může pokračovat dál z jiné hrany *mraků*. Může také pokračovat do více stran a rozvětvit se. Pro účely bodování *nejdelší železnice* a *nejdelšího potoka* se počítají všechny destičky v různých větvích nejdelší železnice/nejdelšího potoka i destička *mraků* samotná.

Příklad vpravo: Smíte se rozhodnout, že horní a dolní hranu *mraků* budete považovat za vesnici. Díky tomu propojíte horní vesnické území s vesnickým úkolem s hodnotou 4. Protože destička *mraků* se počítá jako vesnice, úkol bude splněn. Pokud později k tomuto území přiložíte další destičku s vesnicí (ať už k destičce úkolu dole nebo ke dvěma Destičkám s vesnicí nahoře), území bude mít velikost 5, protože *mraky* jej i nadále propojují a už se nemůžete později rozhodnout území rozdělit.

Ovšem pozor, situace se dá řešit i úplně jinak. Pokud se rozhodnete, že horní hranu *mraků* nechcete použít jako vesnici, vesnické území nahoře by zůstalo oddělené a mělo velikost 2. Smíte se ale rozhodnout použít dolní hranu *mraků* jako vesnici a tím pádem by mělo území s úkolem velikost 2. Protože horní hranu *mraků* ale vesnice není, tato dvě území zůstanou oddělená.

Železnice na tomto příkladu mohou být také různé, podle toho, jak se rozhodnete *mraky* použít:

- Může jít o 3 různé železnice, přičemž všechny v *mracích* končí. Všechny by měly délku 2, protože do jejich délky se počítají i *mraky* samotné.
- Může jít o 2 oddělené železnice, přičemž jedna povede skrz *mraky* a bude dlouhá 3 destičky a druhá bude v *mracích* končit a bude dlouhá 2 destičky.
- Může jít o 1 rozvětvenou železnici, která je propojena v *mracích*. Její celková délka by byla 4 destičky.

(Stejná pravidla platí i pro destičky potoků.)

Signalista

Příklad bodování **signalisty**:

Za *signalistu* na tomto příkladu získáte **6** bodů. Přejezd na destičce **A** se nepočítá, protože není součástí železnice, která vede k signalistovi, která vede k *signalistovi*.

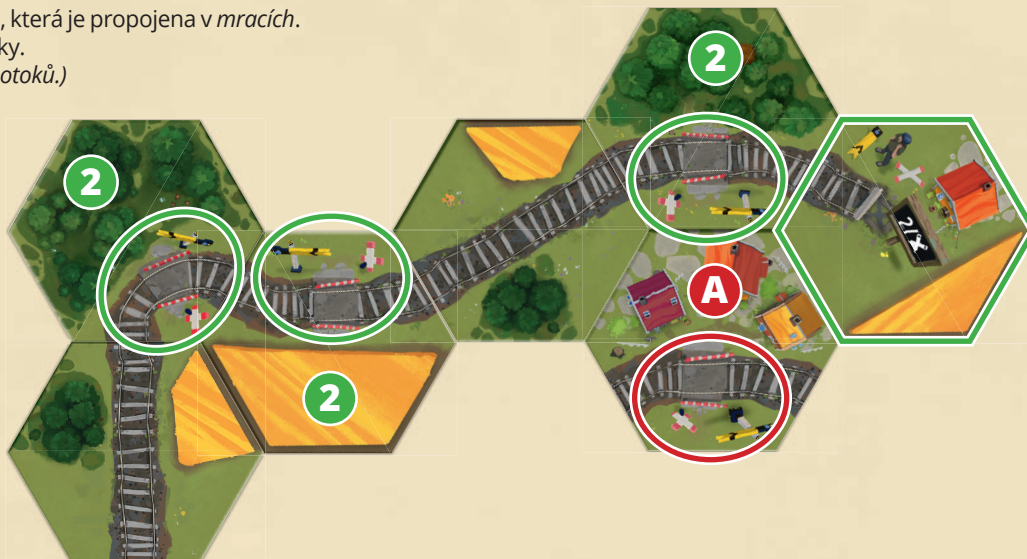


Rozhodující pro tato rozhodnutí o územích a navazování železnic/potoků je vždy okamžik, kdy k hraně *mraků* přiložíte destičku. Musíte se rozhodnout, zda budou hrany navazovat, respektive jestli potok/železnici ukončíte nebo bude pokračovat dál.

Pokud do *mraků* vede 3 a více železnic/potoků, všechny mohou být větvemi jedné železnice / jednoho potoku.

Jakmile učiníte rozhodnutí o území, potoku či železnici v *mracích*, nelze toto rozhodnutí až do konce hry změnit.

V *mracích* nejsou ovce ani přejezdy.



HERNÍ MATERIÁL



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Hájovna, Dožínky, Rozhledna, Lokomotiva a Loď

Platí následující pravidlo: Žetony splněných úkolů smíte na tyto destičky umístit pouze tehdy, pokud byly tyto destičky součástí území, kde byl daný úkol splněn. Například, splněný úkol smíte na *hájovnu* umístit pouze tehdy, pokud byla *hájovna* součástí území s tímto úkolem v okamžiku, kdy byl splněn (a tím pádem pomohla k jeho splnění). Úkoly, které byly na tomto území splněny před přiložením *hájovny* se na *hájovnu* neumísťují.

Příklad: Po přiložení destičky **1** splníte úkol s hodnotou 4, ale *hájovna* zatím není součástí území. Žeton úkolu 4 umístíte k ostatním splněným úkolům, jako obvykle.

V dalším tahu umístíte *hájovnu* **2** k tomuto lesnímu území. V dalším tahu přiložíte destičku s lesním úkolem 6 **3**. Díky tomu jsou splněny oba úkoly s hodnotou 6 na tomto území. Protože *hájovna* byla součástí tohoto území, oba splněné žetony úkolů umístíte na *hájovnu*.

Tip: Karty *hájovny*, *dožínky*, *rozhledny*, *lokomotivy* a *lodi* můžete po odemčení umístit poblíž herní oblasti lícem vzhůru, tzn. obrázkem destičky vzhůru. Nejenomže pak neztratíte přehled o tom, za které úkoly můžete získat extra body, ale můžete splněné žetony umísťovat na karty a zpřehlednit tak hru.



HERNÍ MATERIÁL



<p>Obsah krabičky</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 karet úspěchů • 5 speciálních úspěchů • 1 balon s 1 speciálním úspěchem • 1 balon s 1 speciálním úspěchem <p>Úspěchy jsou speciálními úspěchy hra obsahuje 8 karet úspěchů a 5 speciálních úspěchů. Úspěchy jsou speciálními úspěchy hra obsahuje 8 karet úspěchů a 5 speciálních úspěchů. Úspěchy jsou speciálními úspěchy hra obsahuje 8 karet úspěchů a 5 speciálních úspěchů.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 18 a více bodů za červená srdce.</p> <p>Pokud je jen jeden početový úspěch, získáte 1 bod. Pokud je více, získáte 2 body.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 180 a více bodů a zároveň máte postaveny trojnou počet 12 deseticarů.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 180 a více bodů a zároveň máte postaveny dvojnou počet 12 deseticarů.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 40 a více bodů, aniž by v kterém jsou postaveny 18 kůňků.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 157 a více bodů body (body ze speciálních úspěchů se nepočítají).</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 300 a více bodů.</p>
---	--	--	--	--	--	---

POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Nádraží/přístav

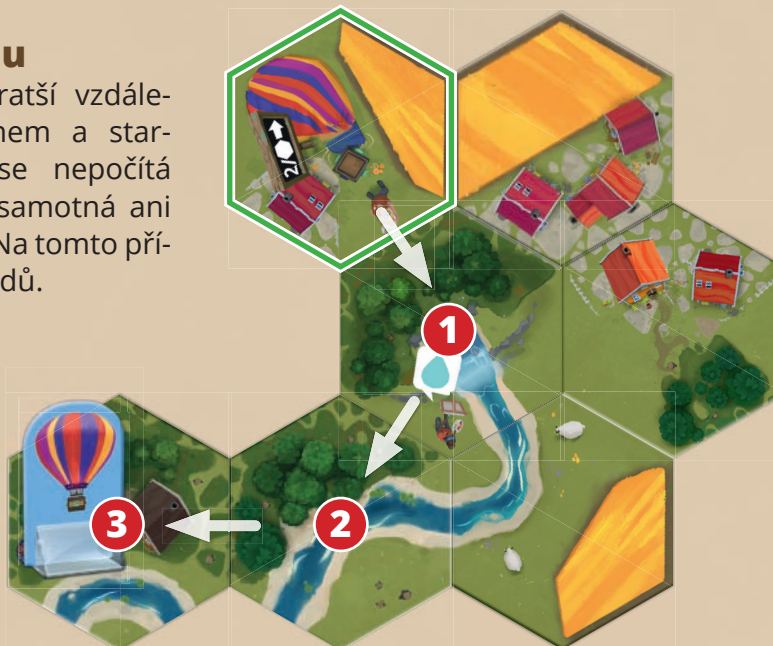
Na příkladu vpravo je zakončená železnice s nádražím. Protože délka železnice je 4 destičky, získáte 4 body.

Pokud je tato železnice zároveň nejdelší železnicí v krajině, získáte za ní další 4 body při bodování *nejdelší železnice*.



Startovací plocha balónu

Při počítání nejkratší vzdálenosti mezi balónem a startovací plochou se nepočítá *startovací plocha* samotná ani mezery v krajině. Na tomto příkladu získáte 6 bodů.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Pastýřka

Příklad bodování *pastýřky*: Na tomto příkladu získáte za *pastýřku* 10 bodů.

Protože na destičce **B** nejsou žádné ovce, ovce na destičce **A** nejsou na *pastýřku* napojené a nezískáte za ně body.



Kopec

Body získáte za všechny destičky úkolů, které jsou do vzdálenosti 2 destičky od *kopce*. Do této vzdálenosti se počítají i mezery v krajině. Na příkladu níže tedy získáte také **2** body za destičku **A**. Ovšem za destičku **B** už body nezískáte, protože je od *kopce* vzdálena 3 destičky. Za *kopec* na tomto příkladu získáte **10 bodů**.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Mraky

Tato destička je zakrytá *mraky*, pod kterými může být úplně cokoliv. *Mraky* tedy fungují jako žolík. Jednotlivé hrany *mraků* mohou představovat libovolný druh terénu, potok nebo železnici. O tom, jaký druh terénu představují, rozhodnete všichni společně ve chvíli, kdy k dané hraně přiložíte destičku. Toto rozhodnutí nelze později změnit. Přes *mraky* lze také propojit území, ležící na 2 a více různých stranách *mraků*. V takovém případě se *mraky* počítají jako součást daných území. Na destičce *mraků* se může překrývat i více různých druhů terénu, potoků a železnic.

Potok/železnice vedoucí do jedné hrany *mraků* může v *mracích* končit nebo může pokračovat dál z jiné hrany *mraků*. Může také pokračovat do více stran a rozvětvit se. Pro účely bodování *nejdelší železnice* a *nejdelšího potoka* se počítají všechny destičky v různých větvích nejdelší železnice/nejdelšího potoka i destička *mraků* samotná.

Příklad vpravo: Smíte se rozhodnout, že horní a dolní hranu *mraků* budete považovat za vesnici. Díky tomu propojíte horní vesnické území s vesnickým úkolem s hodnotou 4. Protože destička *mraků* se počítá jako vesnice, úkol bude splněn. Pokud později k tomuto území přiložíte další destičku s vesnicí (ať už k destičce úkolu dole nebo ke dvěma Destičkám s vesnicí nahoře), území bude mít velikost 5, protože *mraky* jej i nadále propojují a už se nemůžete později rozhodnout území rozdělit.

Ovšem pozor, situace se dá řešit i úplně jinak. Pokud se rozhodnete, že horní hranu *mraků* nechcete použít jako vesnici, vesnické území nahoře by zůstalo oddělené a mělo velikost 2. Smíte se ale rozhodnout použít dolní hranu *mraků* jako vesnici a tím pádem by mělo území s úkolem velikost 2. Protože horní hranu *mraků* ale vesnice není, tato dvě území zůstanou oddělená.

Železnice na tomto příkladu mohou být také různé, podle toho, jak se rozhodnete *mraky* použít:

- Může jít o 3 různé železnice, přičemž všechny v *mracích* končí. Všechny by měly délku 2, protože do jejich délky se počítají i *mraky* samotné.
- Může jít o 2 oddělené železnice, přičemž jedna povede skrz *mraky* a bude dlouhá 3 destičky a druhá bude v *mracích* končit a bude dlouhá 2 destičky.
- Může jít o 1 rozvětvenou železnici, která je propojena v *mracích*. Její celková délka by byla 4 destičky.

(Stejná pravidla platí i pro destičky potoků.)

Signalista

Příklad bodování **signalisty**:

Za *signalistu* na tomto příkladu získáte **6** bodů. Přejezd na destičce **A** se nepočítá, protože není součástí železnice, která vede k signalistovi, která vede k *signalistovi*.

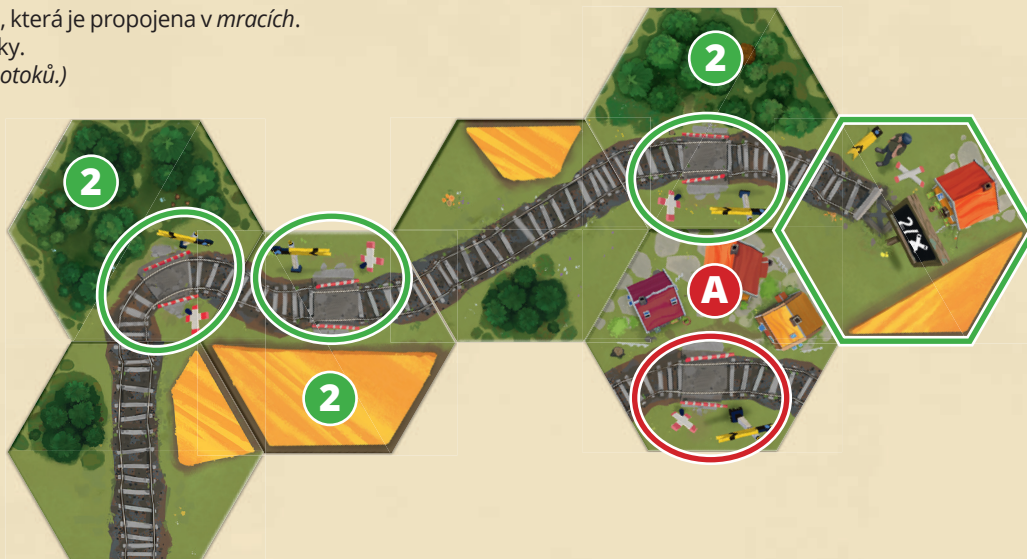


Rozhodující pro tato rozhodnutí o územích a navazování železnic/potoků je vždy okamžik, kdy k hraně *mraků* přiložíte destičku. Musíte se rozhodnout, zda budou hrany navazovat, respektive jestli potok/železnici ukončíte nebo bude pokračovat dál.

Pokud do *mraků* vede 3 a více železnic/potoků, všechny mohou být větvemi jedné železnice / jednoho potoku.

Jakmile učiníte rozhodnutí o území, potoku či železnici v *mracích*, nelze toto rozhodnutí až do konce hry změnit.

V *mracích* nejsou ovce ani přejezdy.



HERNÍ MATERIÁL



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Hájovna, Dožínky, Rozhledna, Lokomotiva a Loď

Platí následující pravidlo: Žetony splněných úkolů smíte na tyto destičky umístit pouze tehdy, pokud byly tyto destičky součástí území, kde byl daný úkol splněn. Například, splněný úkol smíte na *hájovnu* umístit pouze tehdy, pokud byla *hájovna* součástí území s tímto úkolem v okamžiku, kdy byl splněn (a tím pádem pomohla k jeho splnění). Úkoly, které byly na tomto území splněny před přiložením *hájovny* se na *hájovnu* neumísťují.

Příklad: Po přiložení destičky **1** splníte úkol s hodnotou 4, ale *hájovna* zatím není součástí území. Žeton úkolu 4 umístíte k ostatním splněným úkolům, jako obvykle.

V dalším tahu umístíte *hájovnu* **2** k tomuto lesnímu území. V dalším tahu přiložíte destičku s lesním úkolem 6 **3**. Díky tomu jsou splněny oba úkoly s hodnotou 6 na tomto území. Protože *hájovna* byla součástí tohoto území, oba splněné žetony úkolů umístíte na *hájovnu*.

Tip: Karty *hájovny*, *dožínky*, *rozhledny*, *lokomotivy* a *lodi* můžete po odemčení umístit poblíž herní oblasti lícem vzhůru, tzn. obrázkem destičky vzhůru. Nejenomže pak neztratíte přehled o tom, za které úkoly můžete získat extra body, ale můžete splněné žetony umísťovat na karty a zpřehlednit tak hru.



HERNÍ MATERIÁL



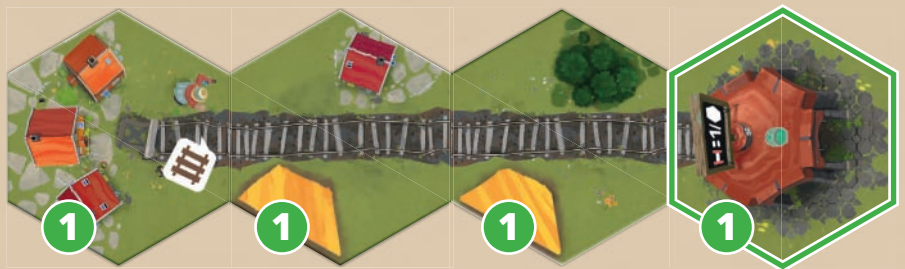
<p>Obsah krabičky</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 karet úspěchů • 5 speciálních úspěchů • 1 balon s 1 speciálním úspěchem • 1 balon s 1 speciálním úspěchem <p>Stručná pravidla: Každá krajina obsahuje 1 až 4 body. Každá krajina obsahuje 1 až 4 body. Každá krajina obsahuje 1 až 4 body.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 18 a více bodů za červená srdce.</p> <p>Pokud je jen podřízenou spíše, získáte 1 bod. Pokud je jen podřízenou spíše, získáte 1 bod.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 180 a více bodů a zároveň máte postavené trojnásobní pošt 12 desítkami.</p> <p>Je-li jen podřízenou spíše, získáte 1 bod. Pokud je jen podřízenou spíše, získáte 1 bod.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 180 a více bodů a zároveň máte postavené trojnásobní pošt 12 desítkami.</p> <p>Je-li jen podřízenou spíše, získáte 1 bod. Pokud je jen podřízenou spíše, získáte 1 bod.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 40 a více bodů, aniž by v kterém jsou pod 15 křídly.</p> <p>Je-li jen podřízenou spíše, získáte 1 bod. Pokud je jen podřízenou spíše, získáte 1 bod.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 157 a více bodů body (body ze speciálních účelů se nepočítají).</p> <p>Je-li jen podřízenou spíše, získáte 1 bod. Pokud je jen podřízenou spíše, získáte 1 bod.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 300 a více bodů.</p> <p>Je-li jen podřízenou spíše, získáte 1 bod. Pokud je jen podřízenou spíše, získáte 1 bod.</p>
--	--	--	--	---	--	---

POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Nádraží/přístav

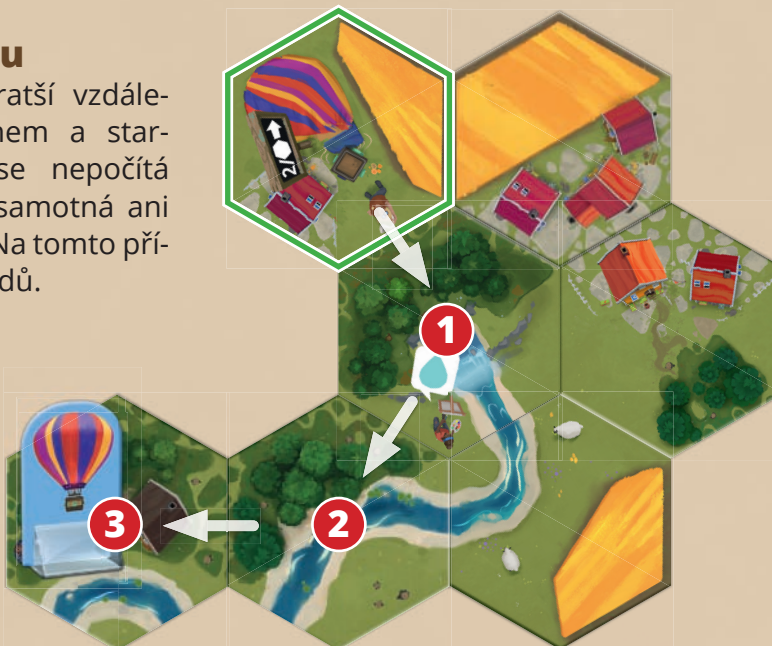
Na příkladu vpravo je zakončená železnice s *nádražím*. Protože délka železnice je 4 destičky, získáte 4 body.

Pokud je tato železnice zároveň nejdelší železnicí v krajině, získáte za ní další 4 body při bodování *nejdelší železnice*.



Startovací plocha balónu

Při počítání nejkratší vzdálenosti mezi balónem a startovací plochou se nepočítá *startovací plocha* samotná ani mezery v krajině. Na tomto příkladu získáte 6 bodů.



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Mraky

Tato destička je zakrytá *mraky*, pod kterými může být úplně cokoliv. *Mraky* tedy fungují jako žolík. Jednotlivé hrany *mraků* mohou představovat libovolný druh terénu, potok nebo železnici. O tom, jaký druh terénu představují, rozhodnete všichni společně ve chvíli, kdy k dané hraně přiložíte destičku. Toto rozhodnutí nelze později změnit. Přes *mraky* lze také propojit území, ležící na 2 a více různých stranách *mraků*. V takovém případě se *mraky* počítají jako součást daných území. Na destičce *mraků* se může překrývat i více různých druhů terénu, potoků a železnic.

Potok/železnice vedoucí do jedné hrany *mraků* může v *mracích* končit nebo může pokračovat dál z jiné hrany *mraků*. Může také pokračovat do více stran a rozvětvit se. Pro účely bodování *nejdelší železnice* a *nejdelšího potoka* se počítají všechny destičky v různých větvích nejdelší železnice/nejdelšího potoka i destička *mraků* samotná.

Příklad vpravo: Smíte se rozhodnout, že horní a dolní hranu *mraků* budete považovat za vesnici. Díky tomu propojíte horní vesnické území s vesnickým úkolem s hodnotou 4. Protože destička *mraků* se počítá jako vesnice, úkol bude splněn. Pokud později k tomuto území přiložíte další destičku s vesnicí (ať už k destičce úkolu dole nebo ke dvěma Destičkám s vesnicí nahoře), území bude mít velikost 5, protože *mraky* jej i nadále propojují a už se nemůžete později rozhodnout území rozdělit.

Ovšem pozor, situace se dá řešit i úplně jinak. Pokud se rozhodnete, že horní hranu *mraků* nechcete použít jako vesnici, vesnické území nahoře by zůstalo oddělené a mělo velikost 2. Smíte se ale rozhodnout použít dolní hranu *mraků* jako vesnici a tím pádem by mělo území s úkolem velikost 2. Protože horní hranu *mraků* ale vesnice není, tato dvě území zůstanou oddělená.

Železnice na tomto příkladu mohou být také různé, podle toho, jak se rozhodnete *mraky* použít:

- Může jít o 3 různé železnice, přičemž všechny v *mracích* končí. Všechny by měly délku 2, protože do jejich délky se počítají i *mraky* samotné.
- Může jít o 2 oddělené železnice, přičemž jedna povede skrz *mraky* a bude dlouhá 3 destičky a druhá bude v *mracích* končit a bude dlouhá 2 destičky.
- Může jít o 1 rozvětvenou železnici, která je propojena v *mracích*. Její celková délka by byla 4 destičky.

(Stejná pravidla platí i pro destičky potoků.)

Signalista

Příklad bodování **signalisty**:

Za *signalistu* na tomto příkladu získáte **6** bodů. Přejezd na destičce **A** se nepočítá, protože není součástí železnice, která vede k signalistovi, která vede k *signalistovi*.

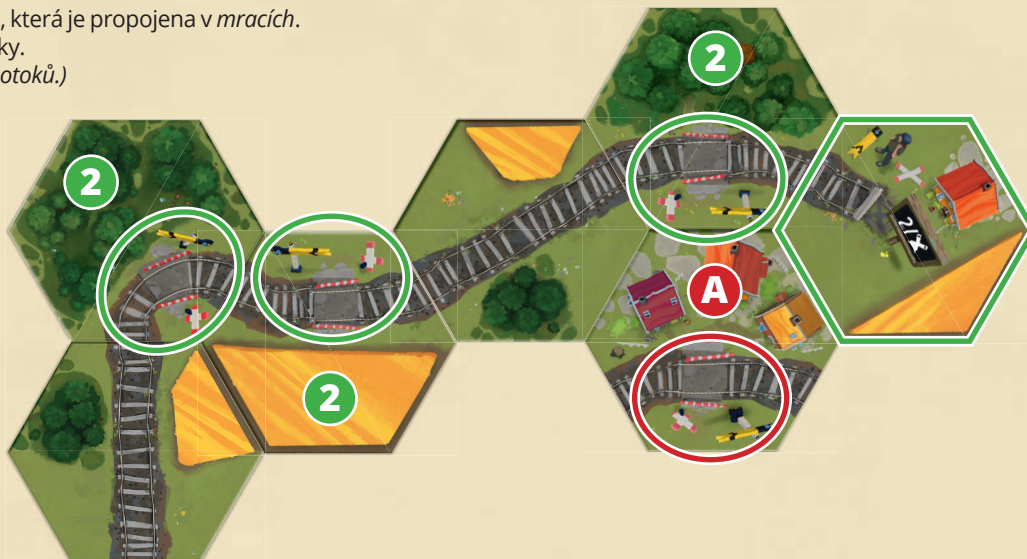


Rozhodující pro tato rozhodnutí o územích a navazování železnic/potoků je vždy okamžik, kdy k hraně *mraků* přiložíte destičku. Musíte se rozhodnout, zda budou hrany navazovat, respektive jestli potok/železnici ukončíte nebo bude pokračovat dál.

Pokud do *mraků* vede 3 a více železnic/potoků, všechny mohou být větvemi jedné železnice / jednoho potoku.

Jakmile učiníte rozhodnutí o území, potoku či železnici v *mracích*, nelze toto rozhodnutí až do konce hry změnit.

V *mracích* nejsou ovce ani přejezdy.



HERNÍ MATERIÁL



POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Hájovna, Dožínky, Rozhledna, Lokomotiva a Loď

Platí následující pravidlo: Žetony splněných úkolů smíte na tyto destičky umístit pouze tehdy, pokud byly tyto destičky součástí území, kde byl daný úkol splněn. Například, splněný úkol smíte na *hájovnu* umístit pouze tehdy, pokud byla *hájovna* součástí území s tímto úkolem v okamžiku, kdy byl splněn (a tím pádem pomohla k jeho splnění). Úkoly, které byly na tomto území splněny před přiložením *hájovny* se na *hájovnu* neumísťují.

Příklad: Po přiložení destičky **1** splníte úkol s hodnotou 4, ale *hájovna* zatím není součástí území. Žeton úkolu 4 umístíte k ostatním splněným úkolům, jako obvykle.

V dalším tahu umístíte *hájovnu* **2** k tomuto lesnímu území. V dalším tahu přiložíte destičku s lesním úkolem 6 **3**. Díky tomu jsou splněny oba úkoly s hodnotou 6 na tomto území. Protože *hájovna* byla součástí tohoto území, oba splněné žetony úkolů umístíte na *hájovnu*.

Tip: Karty *hájovny*, *dožínky*, *rozhledny*, *lokomotivy* a *lodi* můžete po odemčení umístit poblíž herní oblasti lícem vzhůru, tzn. obrázkem destičky vzhůru. Nejenomže pak neztratíte přehled o tom, za které úkoly můžete získat extra body, ale můžete splněné žetony umísťovat na karty a zpřehlednit tak hru.



HERNÍ MATERIÁL



<p>Obsah krabičky</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 karet úspěchů • 5 speciálních úspěchů • 1 balon s 1 prázdnou startovací plochou • 1 balon s 1 prázdnou startovací plochou <p>Úspěchy jsou speciálními kartami, které mají různé efekty. Každá karta úspěchu má svůj vlastní efekt, který se uplatňuje při bodování. Úspěchy jsou rozděleny do dvou skupin: obecné úspěchy a speciální úspěchy. Úspěchy jsou rozděleny do dvou skupin: obecné úspěchy a speciální úspěchy.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 18 a více bodů za červená srdce.</p> <p>Pokud je jen podřízený úspěch, získáte 18 bodů. Pokud je jen podřízený úspěch, získáte 18 bodů.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 18 a více bodů a zároveň máte postavené trojčlenné poštovní zastávky.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 18 a více bodů a zároveň máte postavené trojčlenné poštovní zastávky.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 40 a více bodů, na kterém jsou postaveny 12 desek.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 40 a více bodů, na kterém jsou postaveny 12 desek.</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 157 a více bodů (body ze speciálních úspěchů nepočítají).</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 157 a více bodů (body ze speciálních úspěchů nepočítají).</p>	<p>Karta úspěchu</p> <p>Získáte 300 a více bodů.</p>
---	--	--	--	---	---	--	--	---

POZNÁMKY A PŘÍKLADY

Nádraží/přístav

Na příkladu vpravo je zakončená železnice s nádražím. Protože délka železnice je 4 destičky, získáte 4 body.

Pokud je tato železnice zároveň nejdelší železnicí v krajině, získáte za ní další 4 body při bodování *nejdelší železnice*.



Startovací plocha balónu

Při počítání nejkratší vzdálenosti mezi balónem a startovací plochou se nepočítá *startovací plocha* samotná ani mezery v krajině. Na tomto příkladu získáte 6 bodů.

