

PŘEHRADA

PROJEKT LEEGWATER

PŘÁVIDLA HRY

Severní moře, 25. května 1923

Ellen Vos stála na palubě „Naděje“, obrovské nákladní lodi patřící společnosti její rodiny, a hleděla na pro ni dosud neznámé pobřeží Evropy. Před dvěma týdny vyplula z Kapského města a chystala se zakotvit v hamburském přístavu.

Prošla kolem zástupu obrovských robotů, kteří vykládali náklad, a vstoupila do malého zatuchlého baru plného nasávajících námořníků.

Požádala barmana o drobné a přenosný telegrafní přístroj Bell-Meucci. Vhodila do něj mince, počkala až se blikající zelené světlo uklidnilo a štíhlými, dokonale upravenými prsty začala psát:

„Naděje na místě, připravena na vykládku. Příbrány dva kontejnery. Další podrobnosti až po příjezdu.“

Poté přístroj vrátila barmanovi. Ten už na ni čekal s Martini v jedné ruce a bezdrátovým telefonem v druhé.

„Mezinárodní hovor pro vás, slečno.“

Ellen jednou rukou popadla drink, rychle si usrkla a zvedla telefon. Rovnou začala mluvit, aniž by dala volajícímu čas zareagovat:

„Musíte za každou cenu zrenovovat veškeré vybavení, které jsem s sebou do Evropy přivezla. Jistě, jsme lehce pozadu oproti ostatním, ale doženeme je, když nic nepokazíte.“

Pochmurně pohlédla na Hamburk, na jeho přístav a nekonečná překladiště.

„A nezapomeňte na stavební povolení. Primitivní struktura přehrada-potrubí-elektřárna, kterou tupá konkurence tak slepě uctívá, mi připadá tristní. Potřebuju co nejrychleji přenosové pole a řídicí stanici. A ať je továrna na roboty neprodleně v provozu. Převálcujeme je technologií.“

Jedním lokem dopila Martini, jako by to byla jen pramenitá voda.

„Teď zpátky do práce, chytrolíni. Dokažte mi, že stojíte za ty peníze. A sežeňte mi číslo na Leslie Spencer.“

Hned nato zavésila.

Ellen odešla z baru. Venku už na ni čekala limuzína: dvanáctičívka Junker-Renault s otevřenými zadními dveřmi. „Konečně trocha civilizace,“ pomyslela si slečna Vos.



HERNÍ MATERIÁL

SPOLEČNÝ MATERIÁL



1 dodatečná deska managementu



4 desky výkonných ředitelů + 1 destička speciální technologie
— Leslie Spencer —
+ 1 architekt Tommasa Battisty



15 destiček externích kontraktů



2 bonusové destičky

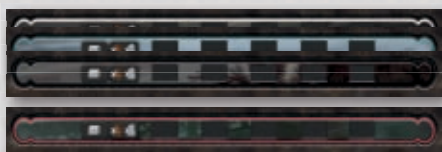


10 destiček soukromých staveb



3 destičky pokročilých technologií

MATERIÁL PRO SPOLEČNOSTI ZE ZÁKLADNÍ HRY



4 rozšíření desek



4 destičky základních technologií



5 soukromých staveb

pro každou ze 4 společností

MATERIÁL PRO NIZOŽEMSKOU SPOLEČNOST



1 deska společnosti + 1 nápověda



1 rozšíření desky společností



5 destiček základních technologií



5 základů



5 pater



5 turbín



5 soukromých staveb



4 elektrárny



1 ukazatel pořadí průběhu hry



1 ukazatel energie



12 techniků



1 ukazatel vítězných bodů

ÚVOD

Projekt Leeghwater je rozšíření pro hru **Přehrada**. Není hratelné samostatně, budete potřebovat i základní hru. Toto rozšíření přidává dva nové prvky zvyšující rozmanitost a hloubku hry: externí kontrakty a soukromé stavby. Externí kontrakty vám umožní využít stroje k realizaci projektů v jiných zemích s vidinou velkých odměn. Dejte si však pozor: stroje, které pošlete do ciziny, nebudete mít až do konce hry k dispozici!

Soukromé stavby představují nový typ budov. Neumísťují se na mapu, ale na vyhrazená stavební místa na dodatečné desce managementu. Slouží jako nové a zajímavé akce, kam můžete umístit techniky.

V rozšíření najdete také novou desku společnosti - Nizozemsko, nové bonusové destičky a čtyři nové výkonné ředitele, kteří do hry vnášejí další rozmanitost. Pátá společnost vám však neumožní hrát hru v pěti.

Pokud chcete hrát hru **Přehrada** s **Projektem Leeghwater**, musíte použít všechna základní pravidla a navíc pravidla a úpravy, které najdete v této příručce. Rozšíření není určeno pro začínající hráče a úvodní partii; budete používat všechna pokročilá pravidla ze základní hry.

PŘÍPRAVA HRY

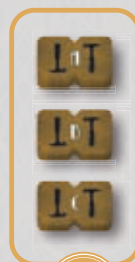
Připravte hru podle pravidel přípravy základní hry, ale navíc proveďte následující kroky:

- 1 **Dodatečnou desku managementu** umístěte pod desku patentového úřadu.
- 2 Rozdělte **destičky externích kontraktů** podle rubí (vzniknou 3 hromádky). Zamíchejte vzniklé hromádky zvlášť a umístěte je lícem dolů na vyznačená místa na dodatečné desce managementu. Vezměte vrchní 3 destičky z hromádky „A“ a umístěte je lícem vzhůru na vyznačená místa v pravé části desky.
- 3 Zamíchejte 10 **destiček soukromých staveb**, náhodně z nich vyberte 5 destiček a umístěte je na vyznačená místa na dodatečné desce managementu. Zbývající destičky vraťte do krabice.
- 4 **Nové bonusové destičky** přidejte k těm ze základní hry. Náhodně vyberte 5 destiček, které použijete. Zbývající destičky vraťte do krabice.
- 5 **Nové destičky pokročilých technologií** přidejte k těm ze základní hry. Rozdělte destičky podle rubí a každou hromádku zamíchejte zvlášť. Náhodně vezměte jednu destičku z každé hromádky a vraťte

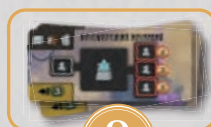
je do krabice lícem vzhůru (díky tomu budou v každé partii hry jiné kombinace destiček technologií). Destičky umístěte lícem dolů na odpovídající místa na desce patentového úřadu. Vezměte 3 vrchní destičky z hromádky „I“ a vyskládejte je lícem vzhůru na vyznačená místa v pravé části desky, jako při hraní základní hry.



5



2



3



1



Pokud hrají pouze 3 hráči, umístěte soukromé stavby některé společnosti, která není ve hře, na všechna stavební místa se symbolem „4“.

Pokud hrají pouze 2 hráči, umístěte soukromé stavby některých společností, které nejsou ve hře, na všechna stavební místa se symboly „3+“ a „4“.

VÝBĚR SPOLEČNOSTÍ

- 1 Před výběrem společností přidejte k ostatním 4 deskám společností také **desku Nizozemska**. Stejně jako v základní hře poté náhodně vyberte tolik desek, kolik je ve hře hráčů. Pokud mezi nimi bude deska Nizozemska, budete potřebovat veškerý oranžový herní materiál.
- 2 Před výběrem výkonných ředitelů přidejte **nové desky výkonných ředitelů** k těm ze základní hry. Poté náhodně vyberte výkonné ředitele, které použijete.
- 3 Vezměte **rozšiřující desku** pro vaši společnost a umístěte ji pod desku společnosti.
- 4 Umístěte **5 soukromých staveb** ve vaší barvě na odpovídající místa na rozšiřující desce.
- 5 Vezměte si **novou destičku základní technologie** ve vaší barvě.

NOVÁ PRAVIDLA

Fázi příjmů a přítoků provedete stejně jako v základní hře. Během fáze akcí můžete provádět tři nové akce: externí kontrakty, stavbu soukromé stavby či speciální akci aktivované destičky soukromé stavby.

EXTERNÍ KONTRAKTY



Tato sekce vám umožňuje provádět akce externí kontrakty.

Najdete zde 3 akční pole, každé z nich je propojeno s konkrétní destičkou externího kontraktu, kterou můžete splnit. Externí kontrakt se podobá smlouvám. Rozdíl je v tom, že k jeho splnění nemusíte produkovat energii: místo toho musíte zaplatit stroje.

Když jste na tahu během fáze akcí, můžete splnit dostupný externí kontrakt.

Umístěte 2 techniky na akční pole spojené s vybraným externím kontraktem. Odhodte stroje vyobrazené na levé části destičky a ihned získajte odměnu uvedenou na pravé části destičky.

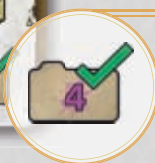
Stroje musíte vzít ze své osobní zásoby a vrátit je do společné zásoby. Nemůžete brát stroje z konstrukčního kola. Vezměte destičku externího kontraktu a umístěte ji lícem dolů do své osobní zásoby poblíž desky společnosti.

Pokud nemůžete externí kontrakt splnit, protože nemáte potřebné stroje, nesmíte umístit techniky na dané akční pole, podobně jako v základní hře.

Požadované
stroje



Okamžitá
odměna



ZVLÁŠTNÍ ODMĚNY EXTERNÍCH KONTRAKTŮ



Splňte jednu smlouvu lícem vzhůru ve své osobní zásobě. K získání odměny nemusíte produkovat energii.



Splňte jednu smlouvu lícem vzhůru ve své osobní zásobě, která vyžaduje 4 jednotky energie (nebo méně). K získání odměny nemusíte produkovat energii.



Vezměte si jednu dostupnou destičku pokročilé technologie. Nemusíte umístit techniky ani platit kredity za získání destičky.



Postavte elektrárnu. Nemusíte umístit techniky ani vložit destičku technologie a stroje do konstrukčního kola. Pokud se však rozhodnete elektrárnu postavit na místě s červeným okrajem, stále musíte zaplatit 3 kredity.



Postavte základy v nížinách. Nemusíte umístit techniky ani vložit destičku technologie a stroje do konstrukčního kola. Pokud se však rozhodnete základy postavit na místě s červeným okrajem, stále musíte zaplatit 3 kredity.



Postavte turbínu s hodnotou produkce 4 (nebo méně). Nemusíte umístit techniky ani vložit destičku technologie a stroje do konstrukčního kola.



Postavte 2 patra na jedné nebo dvou svých přehradách. Nemusíte umístit techniky ani vložit destičku technologie a stroje do konstrukčního kola.



Tato sekce vám umožňuje provádět speciální akce soukromých staveb, které máte aktivované.

Můžete postavit nový druh budovy: soukromé stavby. Tyto stavby se neumísťují na herní plán, ale na určená stavební místa na dodatečné desce managementu. Když umístíte soukromou stavbu na toto místo, aktivujete pro sebe připojenou destičku soukromé stavby.

Pravidla pro stavbu jsou stejná jako při stavbě budov v základní hře, ale s několika rozdíly:

- 1 Umístěte potřebný počet techniků na akční pole stavby na své desce společnosti.
- 2 Vložte destičku technologie pro soukromé stavby do otevřené výšeče konstrukčního kola.
- 3 Umístěte požadované stroje do otevřené výšeče konstrukčního kola.

Stavební náklady na každou soukromou stavbu závisí na tom, kde ji stavíte. Jsou uvedeny v levém horním rohu připojené destičky soukromé stavby.

- 4 Pootočte konstrukčním kolem o jednu výšeč.
- 5 Vezměte soukromou stavbu nejvíce vlevo na rozšíření desky společnosti. Umístěte ji na jedno z dostupných stavebních míst vedle připojené destičky soukromé stavby.

Pokud je na místě červený okraj, musíte zaplatit 3 kredity. Vedle každé destičky soukromé stavby smíte mít maximálně jednu svoji stavbu. Každý hráč může během jedné partie postavit až 5 soukromých staveb, tzn. aktivovat všech 5 destiček soukromých staveb.

Soukromé stavby vám neposkytují žádný příjem.



Speciální akce soukromých staveb mohou provádět pouze hráči, kteří je aktivovali (tzn. mají svoji stavbu na připojeném místě). Když jste na tahu ve fázi akcí, můžete využít akční pole destičky soukromé stavby, kterou máte aktivovanou.

Umístěte požadovaný počet techniků na dostupné akční pole destičky soukromé stavby a proveďte příslušnou akci.

Destičky soukromých staveb mají vždy čtyři akční pole: jedno vlevo (levnější) a tři vpravo (dražší). První hráč, který umístí své techniky na akční pole destičky soukromé stavby, je umístí na levé pole. Ostatní hráči musí umístit své techniky na pravá pole. Destičky soukromých staveb jsou podrobně vysvětleny v Dodatku 3 na straně 7.

V každém kole smíte provést akci každé aktivní soukromé stavby pouze jednou.

Jinými slovy, nemůžete umístit techniky na destičku soukromé stavby, kde již máte umístěné techniky.



Bruno (červený) a Cyril (zelený) mohou provést tuto akci soukromé stavby. Cyril ji provedl jako první, takže své techniky umístil na levé pole. Bruno musí umístit své na pravé pole a zaplatit navíc 3 kredity.

Na konci hry poskytují destičky soukromých staveb také určitý počet vítězných bodů uvedený v levém dolním rohu destičky. VB poskytnou pouze hráčům, kteří je aktivovali (viz Konec hry na str. 6).

Fáze bodování a fáze konce kola fungují stejně jako v základní hře, s následujícím rozdílem:

Pokud na dodatečné desce managementu zůstaly destičky externích kontraktů, odhoďte je a vraťte zpět do krabice.

Vezměte tři nové destičky externích kontraktů a umístěte je lícem vzhůru na vyznačená místa. Nejprve berte destičky z hromádky „A“. Jakmile dojdou berte je z hromádky „B“ a nakonec z „C“.

KONEC HRY

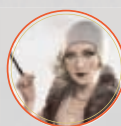
Závěrečné bodování probíhá stejně jako v základní hře, s následujícím dodatkem:

Získejte vítězné body za destičky soukromých staveb, které máte aktivované.

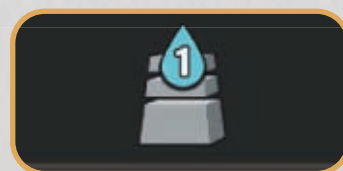
DODÁTKY



Dodatek 1: Deska společnosti Nizozemsko



Nizozemsko
Ellen
Vos
Oranžová



Na desce Nizozemska najdete novou zvláštní schopnost:

Po provedení produkce smíte okamžitě přidat 1 kapku vody k jedné ze svých přehrad. Nesmíte přidat kapku k té přehradě, která byla právě použita k produkci. Kapku berte přímo ze zásoby (nebude proudit).



Dodatek 2: Nové pokročilé technologie

Obrázek	Druh budovy	Zvláštní efekt
	Soukromá stavba	<i>Když použijete tuto destičku, můžete ihned provést akci soukromé stavby, kterou právě aktivujete. Nemusíte umístit žádné techniky na akční pole této soukromé stavby. Musíte však zaplatit jakýkoli poplatek uvedený v akčním symbolu.</i>
	Soukromá stavba	<i>Když použijete tuto destičku, vložte do konstrukčního kola pouze jeden ze dvou druhů strojů potřebných k zaplacení soukromé stavby. Pokud náklady na stavbu vyžadují pouze jeden druh strojů, můžete stavbu postavit zdarma.</i>
	Soukromá stavba	<i>Když použijete tuto destičku, ihned získáte vítězné body za soukromou stavbu, kterou právě aktivujete. Tyto body získáte znovu na konci hry, tak jako obvykle.</i>

Dodatek 3: Soukromé stavby

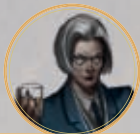
Každá destička soukromé stavby má náklady, které musíte zaplatit při aktivaci této destičky (tzn. při stavbě soukromé stavby). Destičky soukromých

staveb mají speciální akce, které mohou provádět pouze hráči, kteří destičky aktivovali. Aktivované soukromé stavby poskytují vítězné body na konci hry.

Název	Náklady na stavbu	VB na konci hry	Symbol	Speciální akce
Provizorní hrazení				Vezměte 1 kapku vody ze společné zásoby a umístěte ji přímo k neutrální přehradě nebo některé ze svých přehrad, aniž byste překročili jejich kapacitu.
Výzkumný úřad				Vezměte destičku technologie z konstrukčního kola a vraťte ji do své osobní zásoby. Z výseče si nesmíte vzít žádné vložené stroje.
Laboratoř				Vyberte jednu výseč konstrukčního kola. Vezměte polovinu vložených strojů z této výseče a vraťte je zpět do své osobní zásoby, zaokrouhlujte dolů. Můžete si vybrat, které stroje si vezmete.
Úvěrová společnost				Vezměte si dostupnou destičku externího kontraktu a ihned získajte její odměnu. Namísto odevzdání strojů musíte zaplatit tolik kreditů, kolik strojů destička požadovala, vynásobeno 2.
Pole přenosu energie				Zaplatte 1 kredit a posuňte svůj ukazatel energie o 4 kroky na stupnici energie. Tyto jednotky energie nesmíte použít k plnění smluv.
Továrna na roboty				Zaplatte 1 kredit a získajte 2 libovolné stroje.
Finanční oddělení				Získejte 5 kreditů.
Řídící středisko				Proveďte akci produkce s bonusem +3. Stále můžete uplatnit aktivované bonusy a speciální schopnost své desky společnosti.
Větrná elektrárna				Zaplatte 2 kredity a získajte 5 jednotek energie. Posuňte svůj ukazatel energie na stupnici energie o 5 kroků. Tuto energii můžete použít ke splnění smlouvy. Nejedná se o produkci.
Zákaznické centrum				Zaplatte 3 kredity a splňte jednu smlouvu lícem vzhůru ve své zásobě. K získání odměny není nutné produkovat energii.



Dodatek 4: Noví výkonní ředitelé

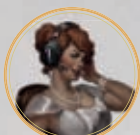


LESLIE SPENCER



Na začátku hry si vezmete vyobrazenou destičku technologie. Když provedete akci externích kontraktů, umístíte požadované stroje na své konstrukční kolo společně s touto destičkou, podobně jako při akci stavba. Poté pootočte kolo o jednu výseč. Stroje i destička budou opět k dispozici, až konstrukční kolo dokončí celou otočku. Nemusíte umístit techniky na akční pole na desce společnosti, ovšem musíte je umístit na odpovídající pole pro akci externích kontraktů.

Tuto speciální schopnost nemůžete použít, pokud se tato destička technologie již nachází na vašem konstrukčním kole.



MARGOT FOUCHÉ



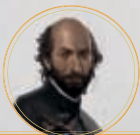
Na této destičce výkonného ředitele najdete akční pole určené jen pro vás. Během fáze akcí můžete umístit jednoho technika na toto pole a provést speciální akci soukromé stavby, kterou máte aktivovanou. Tuto speciální akci soukromé stavby můžete i nadále provést pomocí jejich běžných akčních polí. Jinými slovy, Margot Fouché vám umožňuje provést stejnou speciální akci soukromé stavby dvakrát během jednoho kola.



SIMONE LUCIANI



V osobní zásobě můžete mít až 4 destičky smluv lícem vzhůru. Jednou akcí produkce můžete splnit dvě nebo více smluv, pokud je celkový počet vyprodukovaných jednotek energie vyšší nebo roven součtu jednotek energie požadovaných danými smlouvami.



TOMMASO BATTISTA



Na začátku hry vyměňte jednoho z 12 techniků za architekta. Architekt je speciální technik. Pokud architekta umístíte na akční pole, které vyžaduje pouze jednoho technika, můžete ihned provést další tah. Pokud architekta umístíte spolu s dalšími techniky na akční pole vyžadující dva nebo tři techniky, tato schopnost je bez efektu. V bance architekt nikdy neprovádí další tah.



Schopnost Mahiri Sekiba s novými výkonnými řediteli:

Leslie Spencer: Schopnost můžete zkopírovat bez použití speciální destičky technologie: stačí vložit požadovaný počet strojů do otevřené výseče konstrukčního kola. Poté pootočte kolo o jednu výseč.

Margot Fouché: Schopnost můžete zkopírovat a provést akci soukromé stavby, kterou máte aktivovanou. Musíte ovšem umístit jednoho ze svých techniků na banku. Z banky neobdržíte žádné kredity, jedná se pouze o umístění technika.

Simone Luciani: Pokud provádíte akci Smluvního úřadu, můžete získat nové smlouvy s dočasným limitem čtyř smluv. V osobní zásobě můžete mít čtyři smlouvy, dokud jednu z nich nesplníte – po splnění se limit vrátí zpět na tři.

Tommaso Battista: Jednoho svého technika můžete použít, jako kdyby byl architekt.

TVŮRCI A ČESKÁ VERZE HRY



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21, 20144 - Milán - Itálie

Autoři hry: Tommaso Battista a Simone Luciani
Vývoj Automy: Tommaso Battista
Ilustrace: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov,
Mauro Alocci
Grafická úprava: Ruslan Audia
Redakce pravidel: Elisabetta Micucci

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Grafická úprava: Ján Novodomský, Michal Hubáček
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,
Tomáš Tvrdý, Pavel Skalický

