

Lood'



10+

2/4

35 MIN

PŘEHLED A CÍL HRY

Ve hře *Lood'* máte za úkol shromáždit zdroje a dobýt budovy, abyste rozvinuli svůj fjord. Naložte langskipy, své dlouhé loodě, a postavte na staveništích přístavy, dlouhé domy i působivé chrámy, což vám přinese vítězné body. Kdo si uloží nejbohatší kořist, bude korunován vikinským jarlem!

SLOVNÍČEK

Fjord: Ledovcem vytvořený úzký mořský záliv se strmými svahy.

Jarl: „Náčelník“, středověký skandinávský titul.

Langskip: Slavné severské podlouhlé lodě určené k boji. Nejznámější vikinské lodě, drakkary, jsou druhem langskipu. Protože se langskip nevyslovuje zrovna pohodlně, hovoříme v násl. textu o „loodích“ – slovo stejně podlouhlé jako loď samotná.

HERNÍ KOMPONENTY



4 desky krajiny (líc/rub)



43 dílků budov
(18 domů, 16 věží, 9 hradů)



12 štítů



15 dílků stavenišť
(5 přístavů, 5 chrámů, 5 dlouhých domů)



1 bodovací zápisník



4 desky fjordů



52 vikingů
(13 v každé barvě)



1 deska trofejí



1 deska oceánu



1 pytlík
(na ukládání a losování loodí)



5 trofejí



90 dílků zdrojů
(sekery, dřevo, ovce a zlato)



30 loodí
(6 se dřevem, 6 s ovceci, 4 se zlatem, 5 s domy, 5 s věžemi, 4 s hrady)

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Složte uprostřed stolu tolik **desek krajiny**, kolik hraje hráčů. Tím vytvoříte herní plán. Přiložte k sobě strany desek krajiny, ať co nejlépe navazují na sebe.
- 2 Na každé políčko herního plánu označené symbolem budovy postavte sloupeček stejných dílků budov: **domy a věže po dvou, hrady po třech**.
- 3 Položte **desku trofejí** vedle jednoho okraje herního plánu a na ni lícem vzhůru 5 dílků trofejí, seřazených vzestupně dle čísel.
- 4 Položte **desku oceánu** vedle jednoho okraje herního plánu. **30 dílků loodí** vložte do pytlíku, zamíchejte a vylosujte 5. Ty po jedné vyložte na políčka oceánu na desce oceánu, stranou s přídí loodě vzhůru.
- 5 Vedle herního plánu utvořte obecnou zásobu dílků zdrojů (sekery, dřevo, ovce a zlato).
- 6 Každý hráč si vybere barvu a vezme si komponenty své barvy: **1 desku fjordu, 13 vikingů a 3 štíty**. Štíty rozmístěte na vyhrazená políčka vlevo nahoře na své desce fjordu (s ikonami schopností vzhůru).
- 7 Zamíchejte každý typ dílků stavenišť zvlášť (přístavy, chrámy a dlouhé domy) a každému hráči rozdejte 1 dílek každého typu. Všichni hráči si tento dílek položí na odpovídající políčko svého fjordu vzhůru stranou, která vyobrazuje zdroje.
- 8 Začíná hráč, který bydlí nejdále na severu.

1 SLOŽENÍ HERNÍHO PLÁNU



PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 3 HRÁČE

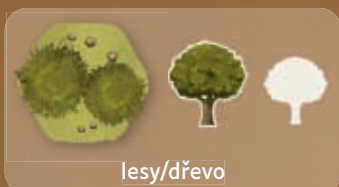


ZDROJE

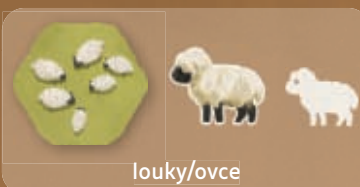
Každý typ zdroje odpovídá určitému typu políčka herního plánu. Zdroje vám umožní naložit vaše loodě a stavět na staveništích (viz str. 6 a 7). Za dřevo, ovce a zlato získáte vítězné body. Za sekery můžete získat trofeje (viz str. 7).



počáteční hodnoty



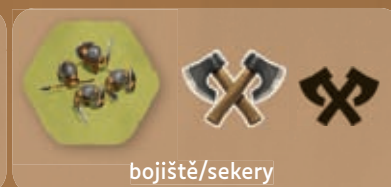
lesy/dřevo



louky/ovce



hory/zlato



bojiště/sekery

PRŮBĚH HRY

Hráči se od začínajícího hráče střídají na tazích ve směru hodinových ručiček, dokud jim nedojdou vikingové.

PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu provedte jednu nebo více z následujících akcí:

- | | | | | | |
|----------------|--------------------|------------------|------------------------------------|------------------|-----------------|
| Povinné | ● Umístění vikinga | Podmíněné | ● Dobytí budovy | Volitelné | ● Výběr loodě |
| | | | ● Dokončení výstavby na staveništi | | ● Použití štítu |
| | | | | | ● Zisk trofeje |

UMÍSTĚNÍ VIKINGA (POVINNÉ)

Postavte vikinga na herní plán na **políčko se zdrojem**, a to dle následujících pravidel:

- Nesmíte postavit vikinga na políčko obsazené jiným vikingem a zároveň
- váš viking musí sousedit buď s jiným vikingem (libovolné barvy) nebo s loodě.
- Pokud vám již došli vikingové, přeskočte svůj tah a na řadě je další hráč.

Vezměte si z obecné zásoby dílek zdroje odpovídajícího typu políčka, kam jste právě postavili vikinga, a položte jej na libovolné volné políčko svého fjordu. Tento dílek zdroje již nesmí být přesunut. Pokud v obecné zásobě nezbyl, nezískáte nic.

Následně zkontrolujte, zda jste nedobyli budovu:

DOBYTÍ BUDOVY (PODMÍNĚNÉ)

Každý typ budovy má jiné podmínky dobytí (viz následující stranu).

Umístěním jednoho vikinga můžete splnit podmínky dobytí více budov (ať už stejných, nebo různých).

Když dobudete budovu, umístěte její dílek na libovolné volné políčko svého fjordu. Její dílek budovy již nesmí být přesunut.

Pozor: Pokud už na své desce fjordu nemáte žádná volná políčka, nemůžete si vzít žádné dílky.

PŘÍKLAD



Astrid postaví svého vikinga na bojiště (tak, že sousedí s jiným vikingem). Získá dílek sekery, který umístí na svou desku fjordu. Poté zkontroluje, zda dobyla nějakou budovu (viz následující stranu).

Poznámka: Když splníte podmínku dobytí budovy, ale na políčku již nezbývá dílek budovy, nezískáte nic. Dobudete-li více budov jedním přiložením, vezměte si po 1 žetonu z každého sloupečku, kde ještě dílky zůstávají.

BUDOVY

Ve hře jsou tři typy budov: domy, věže a hrady.

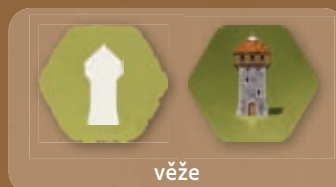
Pomocí budov můžete dokončit výstavbu na svých staveništích (viz str. 7) a krom toho přinášejí body i samy o sobě.



počáteční hodnoty



domy



věže



hrady

DOBYTÍ DOMU

Když postavíte svého vikinga na políčko sousedící s domem, vezměte si 1 dílek domu z daného sloupečku.



Astridín viking sousedí se dvěma domy, takže si Astrid vezme po jednom dílku z obou sloupečků domů a umístí si oba na svou desku fjordu.

DOBYTÍ VĚŽE

Když propojíte dvě věže řetězcem vikingů své barvy, vezměte si po 1 dílku ze sloupečků obou věží. Můžete dokonce postupně získat **oba dílky** z jednoho sloupečku věží, pokud tuto věž propojíte s další jinou věží.



Ragnar propojil dvě věže, takže si vezme po 1 dílku z obou sloupečků věží, které propojil.



Ragnar nyní připojil novou věž **1** k věži, kterou propojil dříve v průběhu partie **2**. Díky tomu si vezme 1 dílek z nově připojené věže **1** a 1 (poslední) dílek ze sloupečku dílků věže **2**.

DOBYTÍ HRADU

Když utvoříte skupinu **alespoň 4 svých sousedících vikingů** a **alespoň 1 z nich sousedí s hradem**, vezměte si 1 dílek ze sloupečku tohoto hradu. Pokud stejným způsobem utvoříte **skupinu alespoň 8 vikingů**, můžete si vzít i druhý dílek z tohoto sloupečku, a za **skupinu 12 vikingů** i dílek třetí. Musí se jednat o jednu souvislou skupinu 4/8/12 vikingů, která není oddělená hradem.



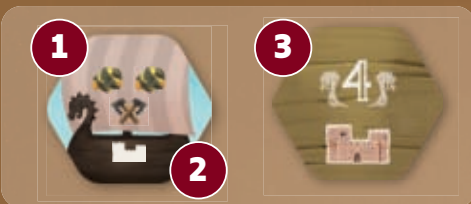
Hilda vytvořila skupinu 4 vikingů, z nichž 1 sousedí s hradem. Vezme si 1 dílek hradu z tohoto sloupečku a umístí si jej na svůj fjord.



V pozdějším průběhu hry Hilda rozšířila svou skupinu na 8 vikingů. To znamená, že si z téhož sloupečku může vzít další dílek hradu **1**. Po přiložení posledního vikinga její skupina 8 vikingů čerstvě sousedí i s dalším hradem, odkud si rovnou může vzít 2 dílky **2** – jeden za každé 4 vikingy v její skupině. Hilda tedy získala tři dílky hradu za jediný tah!

LOOODĚ

Looodě v této hře představují obchodování se zdroji. Zvyšují „sazbu“ vítězných bodů, které získáte za každý svůj zdroj i budovu na konci hry.



- 1 3 zdroje, které musejí s looodí sousedit, aby byla naložená.
- 2 Zdroj či budova, jejíž bodovou hodnotu tato loood' zvýší.
- 3 Body navíc za každý váš zdroj/budovu, které díky naložení této lodi získáte (v tomto případě 4 body navíc za každý váš hrad).

Seznam všech looodí ve hře (a kombinací zdrojů / bodování na nich) najdete na poslední straně těchto pravidel.



VÝBĚR LOOODĚ (VOLITELNÉ)

Na konci svého tahu si můžete vybrat **nejvýše 1 loood'** z desky oceánu. Umístěte dílek vybrané looodi na libovolné volné políčko svého fjordu. Poté vylosujte z pytlíku jiný dílek looodi a doplňte jím uvolněné políčko desky oceánu, opět stranou s looodí vzhůru.

Loood' na vaší desce fjordu, kterou jste úspěšně naložili, vám na konci hry poskytne bonusové body za každý váš zdroj či budovu jednoho druhu (uvedeného na dílku looodi).

Loood' je naložená, jakmile **všechny 3 zdroje uvedené na její plachtě sousedí s jejím políčkem**. Dílek looodi, kterou jste úspěšně naložili, otočte na druhou stranu, kde je uveden bonus, který tento dílek poskytuje.

POZOR! Každá loood' na vaší desce fjordu, kterou jste naložit nezvládli, vás bude na konci hry stát 5 bodů!

Poznámka: „Naložené“ zdroje mohou s dílkem looodi sousedit z kterýchkoli stran.

PŘÍKLAD



Astrid získala ovci, jejíž dílek položí vedle svého dílku looodi. U looodi už leží zlato i dřevo, takže loood' může naložit a Astrid její dílek otočí. Díky tomu na konci hry získá za každou svou ovci o 2 body více.

Tip: Jeden zdroj může sloužit k naložení více looodí. Dobře si rozmístění dílků na své desce fjordu promyslete!



POUŽITÍ ŠTÍTŮ (VOLITELNÉ)

Při umísťování vikinga na hlavní herní plán můžete využít **jeden nebo více svých štítů** (a schopností na nich). Každý ze svých štítů však můžete použít jen jednou za partii. Získáte tím tyto výhody:



Okamžitě postavte dalšího vikinga dle všech obvyklých pravidel umísťování vikingů.



Při umísťování vikinga můžete postavit na políčko zdroje již obsazené jedním jiným vikingem.



Po umísťování vikinga získáte 2 dílky daného zdroje namísto jednoho.

Použitý štít otočte na druhou stranu, aby bylo zřejmé, že již je vyčerpán; po zbytek hry již nehraje roli.

STAVENIŠTĚ

V každém fjordu najdete po jednom staveništi tří různých typů. Po dokončení výstavby vám přinesou vítězné body.



DOKONČENÍ VÝSTAVBY NA STAVENIŠTI (PODMÍNĚNÉ)

Jeden z důvodů, proč promýšlet, kam ukládáte získané zdroje či budovy, je právě dokončování výstavby na vašich třech staveništech.

Dokončení výstavby funguje stejně jako naložení lodě – **výstavba je dokončena, jakmile s dílkem staveniště sousedí dílky všech zdrojů a budov uvedených na dílku staveniště.**

Jakmile dokončíte výstavbu, dílek staveniště otočte na stranu vyobrazující dokončenou stavbu (přístav / chrám / dlouhý dům).

Poznámka: Budovy i zdroje využitě k výstavbě staveniště mohou s dílkem staveniště sousedit z kterýchkoli stran.

PŘÍKLAD



Olaf právě získal 1 dřevo a 1 dům. Oba dílky umístí kolem svého staveniště. Tím tedy se stavenišťem sousedí všechny požadované zdroje/budovy a Olaf může dílek staveniště otočit na druhou stranu znázorňující, že právě dostavěl chrám.

ZÍSK TROFEJE (VOLITELNÉ)

Na konci svého tahu můžete získat dílek trofeje.

Pozor – za celou hru ovšem můžete získat jen jediný dílek trofeje! Každý z nich je unikátní.

Musíte si vybrat pravou chvíli, kdy trofej získat, a nepropást nejlepší moment.

Chcete-li získat dílek trofeje, musíte mít na svém fjordu **alespoň tolik seker**, kolik uvádí dílek trofeje. Sekery mohou na vašem fjordu ležet kdekoli.

Umístěte získaný dílek trofeje na vyhrazené políčko svého fjordu vzhůru stranou s počtem bodů.



PŘÍKLAD



Na konci tahu má Ragnar na svém fjordu 5 seker (1) a hodlá získat trofej. Protože si trofej s 5 sekerami už vzala Astrid (2), Ragnar si bude muset vzít trofej se 4 sekerami (3), která mu na konci hry přinese 10 bodů.

KONEC HRY

Jakmile každý z hráčů postavil na herní plán všechny své vikings, je čas korunovat příštího jarla.

Pomocí zápisníku spočítejte skóre každého hráče následovně:

- Sečtete počáteční bodovou hodnotu za hrady se všemi bonusy, které jste během hry na hrady získali (z dílků looodí). Výslednou bodovou hodnotu vynásobte počtem svých dílků hradů.
- Stejným způsobem obodujte své věže, domy, zlato, ovce a dřevo.
- Přičtete vítězné body za dokončené výstavby na stavenišťích.
- Přičtete body za svou trofej, pokud jste nějakou získali.
- Nakonec odečtete 5 bodů za každou loood' na vaší desce fjordu, která zůstala nenaložená.

Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu, vítězí ve hře a stává se novým vikinským jarlem!

V případě shody vítězí hráč s hodnotnější trofejí.

Pokud shoda trvá, hráči se o vítězství dělí.



Hilda má 2 bonusy k hodnotám hradu (+3 a +4) a tři hrady. Při hodnocení hradů tedy přičte bonusy k základní hodnotě hradů (4), což je celkem 11 (4 + 3 + 4).

Následně vynásobí výslednou hodnotu hradů svým počtem hradů, tedy $11 \times 3 = 33$ bodů za hrady.

LOOODĚ

S BONUSEM ZA HRADY



S BONUSEM ZA ZLATO



S BONUSEM ZA VĚŽE



S BONUSEM ZA OVCE



S BONUSEM ZA DŘEVO



S BONUSEM ZA DOMY



Autoři: Charles Chevallier, Laurent Escoffier
Ilustrace: Naïade

Česká verze hry:

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Adam Bednář

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrđý

Grafická úprava: Adam Bednář, Michal Hubáček



Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com



Varování: Nevhodné pro děti do 3 let!
Obsahuje malé části, nebezpečí udušení.

Vydalo:

ZAL Les Garennes

F62930 WIMEREUX – Francie

© & © Gigamic 2024

