

STEZKY

AUTOŘI
Bruno Cathala
A **Corentin Lebrat**

ILUSTRACE
Gorobeï

V pradávných dobách bylo běžným zvykem, že pokud se mladý člověk chtěl stát členem společenství, musel projít rituálem dospělosti.

Každý rok za letního slunovratu se mladí lidé podstupující tento rituál vydávali na nedalekou horu, majestátní a nebezpečnou, aby na jejích vrcholcích zapálili ohně.

A kdo ví, třeba na jejích stezkách narazili i na nějaké horské duchy...

CÍL HRY

**PROKAŽTE SVOJI ZDATNOST
A NASBÍREJTE CO NEJVÍC ★ ZA:**

PRŮZKUM HORY

Utvořte co největší oblast panoramatu hory z co největšího počtu **destiček krajiny**.

SETKÁNÍ S DUCHY HORY

Každý duch, kterého získáte, vám přinese alespoň 1 ★... ale pozor, vyhněte se **Zlému duchovi!**

ZAPÁLENÍ OHŇŮ NA VRCHOLCÍCH

Vytvořte souvislou stezku **destiček** mezi údolím a ohni na vrcholcích.

JAK HRÁT

Libovolně určete, kdo bude začínat. Budete se střídát po jednotlivých tazích. Když jste na tahu, provedete popsané akce v pevně daném pořadí. Jakmile první hráč dokončí svůj tah, je na tahu druhý hráč. Takto se hráči střídají až do konce hry.

Když jste na tahu, musíte provést následující kroky:

1 VYLOŽENÍ DESTIČKY Z RUKY

Vyberte **destičku z ruky** a vyložte ji lícem vzhůru doprostřed herní oblasti.

2 KONTROLA MOŽNOSTI ZÍSKAT DALŠÍ DESTIČKU

Zkontrolujte, zda vám právě vyložená **destička** umožňuje získat **destičku navíc**.

HERNÍ MATERIÁL

48 **destiček krajiny**



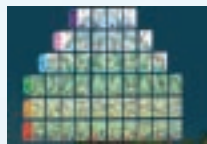
12 **destiček duhy**



15 **destiček duchů**



1 **kartička nápovědy**



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Z **destiček krajiny** utvořte na stole hromádku lícem dolů. Pečlivě tuto hromádku zamíchejte. Vzniklou hromádku umístěte poblíž herní oblasti. Toto je dobírací hromádka **krajiny**.
- 2 Vezměte 6 **destiček krajiny** z dobírací hromádky, a aniž byste se na ně podívali, utvořte z nich řadu lícem dolů uprostřed stolu.
- 3 Vezměte z dobírací hromádky dalších 6 **destiček krajiny** a umístěte po 1 **destičce krajiny** lícem vzhůru na každou **destičku** umístěnou do řady během kroku 2. (Na stole je teď šest malých hromádek. V každé jsou 2 **destičky krajiny**, jedna lícem dolů, druhá položená na té první, lícem vzhůru. Toto je takzvaná nabídka.)

- 4 Každý hráč si vezme do ruky 3 **destičky krajiny** z dobírací hromádky. Toto jsou vaše počáteční **destičky**. Podívejte se na ně, ale protihráči je neukazujte. V dobírací hromádce zbude 30 **destiček krajiny**.

- 5 Zamíchejte **destičky duchů** a utvořte z nich dobírací hromádku **duchů** lícem dolů poblíž herní oblasti. Během několika prvních partií odeberte z hromádky **destičku Zlého ducha**.

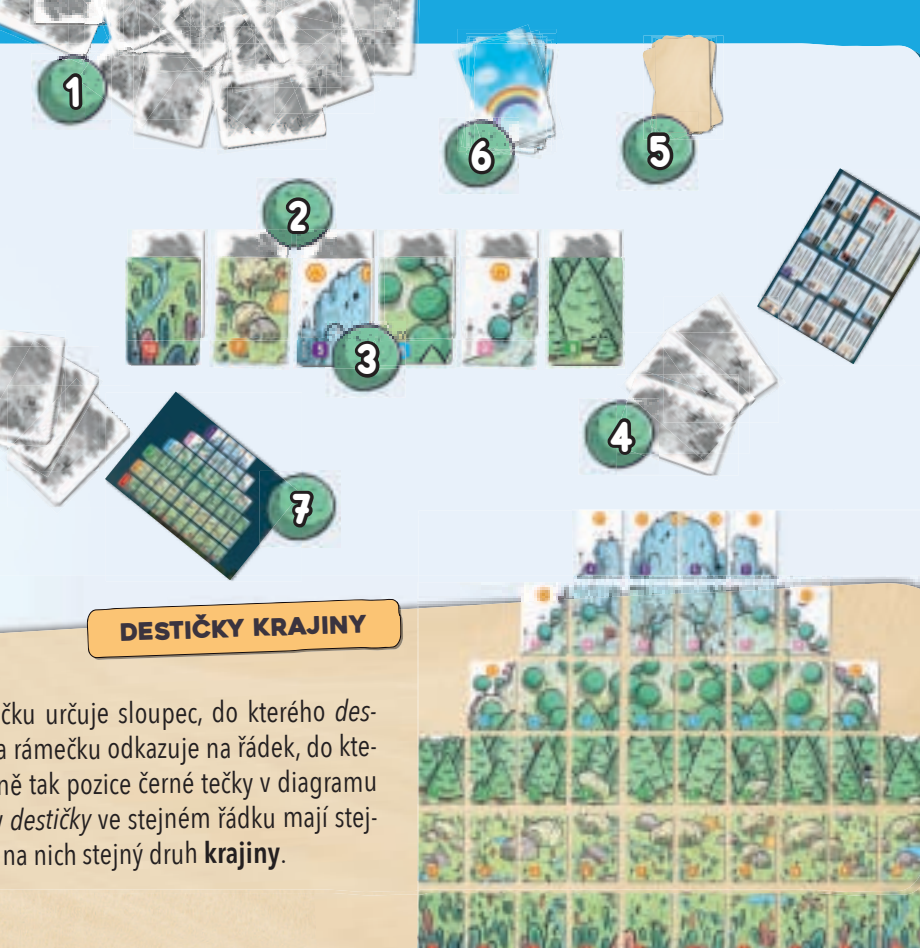
- 6 Z **destiček duhy** utvořte hromádku poblíž herní oblasti.

- 7 **Kartičku nápovědy** umístěte poblíž herní oblasti, aby na ni viděli oba hráči. Hra může začít!



Číslo v barevném rámečku určuje sloupec, do kterého **destička krajiny** patří. Barva rámečku odkazuje na řádek, do kterého **destička** patří (stejně tak pozice černé tečky v diagramu vlevo na kartě). Všechny **destičky** ve stejném řádku mají stejnou barvu rámečku a je na nich stejný druh **krajiny**.

DESTIČKY KRAJINY

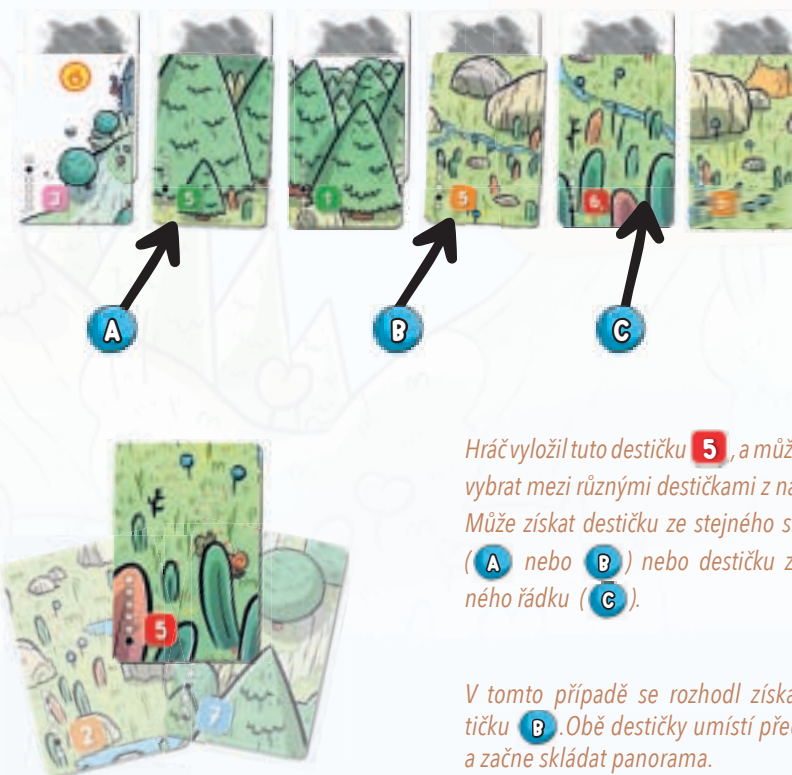


► ZÍSKÁNÍ DESTIČKY NAVÍC

Destičku navíc můžete získat, pokud právě vyložená **destička** patří do stejného **řádku** (tzn. má stejnou barvu rámečku a druh krajiny) NEBO stejného **sloupce** (tzn. má stejné číslo) jako některá z **destiček** v nabídce.

Pokud můžete podle těchto pravidel získat alespoň **jednu destičku** z nabídky, pak **MUSÍTE** jednu **destičku** získat. Pokud máte možnost více, můžete si vybrat, kterou **destičku** získáte.

Když **destičku** získáte, vezměte právě vyloženou **destičku** a právě získanou **destičku** a umístěte je obě před sebe na stůl do svého panoramatu. Postupně budete takto utvářet panorama hory, které je znázorněné na **kartičce nápovědy** (použijte **nápovědu** k určení toho, kam přesně **destičky** umístit, aby vzniklo požadované panorama). Pokud se pod získanou **destičkou** z nabídky nacházela **destička** lícem dolů, musíte tuto **destičku** ihned otočit lícem vzhůru.



Hráč vyložil tuto **destičku 5**, a může si tak vybrat mezi různými **destičkami** z nabídky. Může získat **destičku** ze stejného sloupce (A nebo B) nebo **destičku** ze stejného řádku (C).

V tomto případě se rozhodl získat **destičku B**. Obě **destičky** umístí před sebe a začne skládat panorama.

► DRUHÁ ŠANCE

Pokud vám právě vyložená **destička** neumožňuje získat žádnou **destičku** z nabídky, vyloženou **destičku** musíte přidat do nabídky. Nyní dostanete **druhou šanci** získat **destičku**. Otočte **destičku** z dobírací hromádky a podívejte se, zda vám právě otočená **destička** umožňuje získat **destičku** podle obvyklých pravidel. Pokud ano, přidejte obě **destičky** (otočenou a získanou z nabídky) do svého panoramatu.



... otočí **destičku** z hromádky, jedná se o **5**. V tomto případě mu otočená **destička** umožňuje získat **destičku** z nabídky (dokonce může vybírat hned ze dvou, obě jsou vyznačené ✦). Jakmile si hráč vybere **destičku**, přidá obě do svého panoramatu.



► DUHA

Pokud otočíte během druhé šance *destičku*, která vám neumožňuje získat *destičku* z nabídky, musíte danou *destičku* umístit do nabídky, kde bude dostupná k získání v dalších tazích.

Jako náhradu obdržíte *destičku duhy*. Pokud je to možné, umístěte ji tak, aby se alespoň jednou stranou dotýkala některé z *destiček* ve vašem panoramatu. *Destičky duhy* jsou univerzální a nahrazují libovolnou *destičku*. Pokud později vyložíte nebo získáte *destičku*, která patří na místo panoramatu, kde se nyní nachází *duha*, mohou nastat dvě možnosti:

● Pokud *duhu* „blokuje“ *duch* (duch leží přes *destičku duhy*), *duhu* si ponecháte na místě a *destičku*, která pasuje na její místo, vrátíte do krabice. Je odstraněna ze hry.

● Pokud je *duha* „volná“ (neleží na ní *duch*), přesunete ji na libovolnou jinou pozici v panoramatu a *destičku krajiny* umístíte na místo, kde se nacházela *duha*.

3 BUDOVÁNÍ PANORAMATU

Pomocí *destiček krajiny* budete postupně budovat panorama, které je výsledkem vašeho putování. Také cestou potkáte *duchy*!

V průběhu hry můžete mít několik zcela oddělených oblastí panoramatu. Pokud během hry získáte potřebné *destičky*, můžete tyto oddělené části propojit. Na konci hry získáte ★ pouze za největší oblast panoramatu, kterou vlastníte (ačkoli skóre mohou také ovlivnit *duchové*).

► DUCHOVÉ

Pokud chcete potkat *ducha*, musíte vytvořit v panoramatu čtverec (tzn. 4 *destičky*, které spolu sousedí navzájem dvěma stranami). Jakmile čtverec vytvoříte, vyberte si z následujících možností:

● Doberte si vrchní 2 *destičky duchů* z hromádky *duchů*, vyberte si jednu z nich a umístěte ji doprostřed právě vzniklého čtverce.

Destičku druhého *ducha* umístěte lícem vzhůru vedle hromádky *duchů*. Uprostřed stolu tak bude postupně vznikat nabídka *duchů* lícem vzhůru.

● Vezměte si libovolného *ducha* z nabídky vedle hromádky *duchů* a umístěte jej doprostřed právě vzniklého čtverce.

Hráč právě vytvořil v panoramatu čtverec pomocí destičky duhy. Dobře si destičku ducha a umístí ji doprostřed právě vzniklého čtverce (přes rohy 4 destiček, které čtverec tvoří). Takto se „setkal s duchem“. Destička duhy je od této chvíle blokována.



DŮLEŽITÉ! Přestože je možné vytvořit více čtverců umístěním jedné *destičky*, v každém tahu se můžete setkat maximálně s 1 duchem.

4 DOBRÁNÍ NOVÉ DESTIČKY KRAJINY

DŮLEŽITÉ: Hráč ukončí svůj tah dobráním nové *destičky krajiny* z dobírací hromádky. Pak následuje tah dalšího hráče.

KONEC HRY

Jakmile už nejsou žádné *destičky krajiny* v dobírací hromádce, hra se chýlí ke konci. Od této chvíle hrajte dál, ale přeskakujte kroky 4 svých tahů.

ALE tah smíte provést **pouze** tehdy, pokud můžete vyložením *destičky* z ruky získat *destičku* z nabídky.

Pokud můžete získat *destičku* z nabídky, musíte tak učinit. Pokud ji získat nemůžete, musíte svůj tah vynechat.

Hra končí ve chvíli, kdy ani jeden z hráčů nemůže získat destičku z nabídky. Pak následuje bodování.

BODOVÁNÍ

Nyní získáte hvězdy (★) za:

● NEJVĚTŠÍ OBLAST PANORAMATU

Každá *destička krajiny* ve vaší největší oblasti (*destičky* sousedící stranami) panoramatu vám přinese ★.

Poznámka: *Destičky duhy* v panoramatu vám nepřinesou žádné body, ale vytvářejí oblast.

● ZAPÁLENÉ OHNĚ NA VRCHOLCÍCH

Na některých *destičkách* jsou symboly **ohně** 🔥.

Oheň můžete zapálit pouze tehdy, pokud se vám podařilo vytvořit souvislou cestu sousedících *destiček* vedoucí od *destičky s ohněm* až ke spodní řadě panoramatu (*destičky* s červeným ohraničením čísla). Každý **oheň**, který takto zapálíte, vám přinese 1 ★.

● SETKÁNÍ S DUCHY

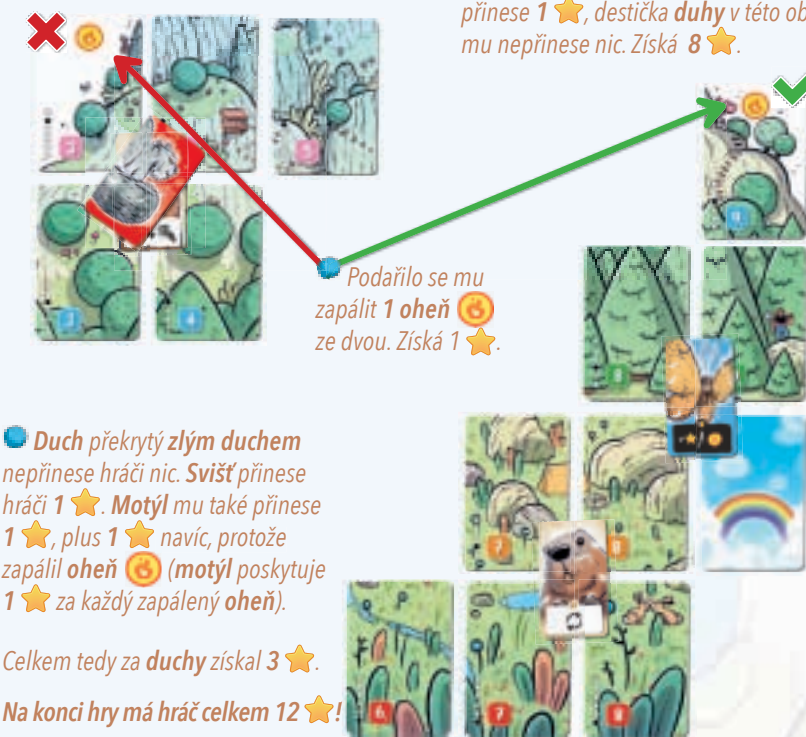
Za každého *ducha* získáte 1 ★. Některé *duchové* vám přinesou další ★ jako bonus. Pozor! Pokud máte **Zlého ducha**, umístěte jej přes některého dalšího *ducha* ve vašem panoramatu (*ducha*, kterého překryjete, vybírá váš protivník!). Za **Zlého ducha** a překrytého *ducha* nezískáte žádné ★.

● HRÁČ S VĚTŠÍM POČTEM ★ SE STÁVÁ VÍTEZEM!

Pokud nastane shoda, hráči se o vítězství dělí nebo si mohou zahrát znovu, aby shodu rozřešili.

● Příklad bodování:

● Tomuto hráči se podařilo vytvořit největší oblast panoramatu z 9 *destiček*. Každá *destička krajiny* v této oblasti mu přinese 1 ★, *destička duhy* v této oblasti mu nepřinese nic. Získá 8 ★.



● **Duch překrytý zlým duchem nepřinese hráči nic. Svišť přinese hráči 1 ★. Motýl mu také přinese 1 ★, plus 1 ★ navíc, protože zapálil oheň (motýl poskytuje 1 ★ za každý zapálený oheň).**

Celkem tedy za *duchy* získal 3 ★.

Na konci hry má hráč celkem 12 ★!

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

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Tomáš Tvrď
Grafická úprava: Michal Hubáček

V originále vydalo:
LUMBERJACKS STUDIO
Grafická úprava: Florent Wilmart – Meeple Potion



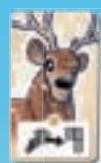
TLAMA games

DESTIČKY DUCHŮ

Efekty *destiček duchů* s bílým pozadím musíte vyhodnotit hned, jakmile *destičku* získáte. *Destičky duchů* s modrým pozadím vyhodnotíte až na konci hry.



Vezmi si *destičku duhy* a umístí ji do svého panoramatu dle obvyklých pravidel.



Umístí do svého panoramatu *destičku* z ruky. Na konci tohoto tahu si dober 2 *destičky* místo 1.



Náhodně otočí *destičku krajiny* z dobírací hromádky a umístí ji do svého panoramatu.



Okamžitě si dober do ruky *destičku* z dobírací hromádky (budeš mít tedy až do konce hry o *destičku* navíc).



Náhodně seber protivráči *destičku* z ruky a umístí ji do svého panoramatu. Protivník si dober novou *destičku* z dobírací hromádky, pokud je to možné.



Umístí do svého panoramatu libovolnou *destičku* lícem vzhůru v nabídce.



Dokončí tah a poté odehraj další plnohodnotný tah (tzn. 2 tahy za sebou).



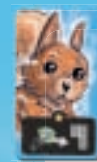
+ 1 ★ za každého *ducha* s bílým pozadím ve tvém panoramatu.



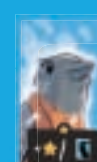
+ 1 ★ za každý nezapálený symbol **ohně** 🔥 ve tvém panoramatu.



+ 1 ★ za každou oddělenou oblast panoramatu (i když je tvořena jen jednou *destičkou*).



Na konci hry, ještě před bodováním, umístí do svého panoramatu všechny *destičky*, které ti zbyly v ruce.



+ 1 ★ za každého *ducha* s modrým pozadím ve tvém panoramatu, kromě tohoto *ducha*.



+ 1 ★ za každou *destičku duhy* ve tvém panoramatu.



+ 1 ★ za každý zapálený symbol **ohně** 🔥 ve tvém panoramatu.

