

2-4  
10+  
45min

# Naše OSADA

## PRAVIDLA HRY

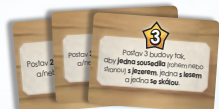
Daleko, předaleko, za odlehlými horami leží nedotčená země mlékem a strdím oplývající a vyčkává své objevitele. Krajina jest to bohatá na zdroje, což činí z ní ideální místo k založení osady. Byste však ji vybudovali, musíte těžít dostatek surovin přírodních i vztyčit budovy honosné. Ledva si poté setřete pot z čela a shlédnete do malebného údolí, kde vyrostlo vaše dílo, pochopíte, že nejdále člověk dojde poctivou prací. Dokážete se právě vy stát předním stavitelem vaší osady?



# HERNÍ KOMPONENTY



1 herní plán



15 karet úkolů



60 kostiček surovin  
(15× dřevo, 15× kámen,  
15× ryba a 15× obilí)



1 žeton počítadla kol



24 mince

(16× mince hodnoty 1  
a 8× mince hodnoty 3)



4 60bodové žetony



29 budov



20 fachmanů

(5× bílý, 5× oranžový,  
5× červený a 5× fialový)



1 žeton  
začínajícího hráče



28 domečků

(7× bílý, 7× červený,  
7× oranžový a 7× fialový)



4 bodovací hvězdičky



1 chytrá karta

# PŘEHLED A CÍL HRY

V každém tahu budete umisťovat fachmana na herní plán, těžit suroviny a aktivovat budovy na sousedících políčkách, případně stavět nové budovy. Musíte pečlivě vybrat, kam fachmana umístíte, budovat na výhodných políčkách a předvídat kroky svých soupeřů. Klíčem k úspěchu je co nejlépe vytěžit všechny možné situace!

Postavte osadu podle svých představ  
a dokažte tak, že jste nejlepší stavitel.



# HERNÍ PRVKY

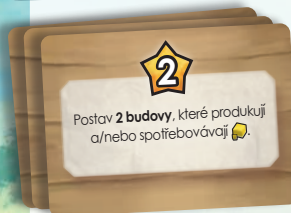
## Budovy

Tyto destičky zobrazují rozličné budovy, které můžete postavit. Každá budova má cenu v **surovinách**, počet **vítězných bodů**, které dává staviteli, a **efekt** při své aktivaci.



## Karty úkolů

Každý z hráčů obdrží na začátku partie karty úkolů (konkrétní počet karet závisí na počtu hráčů). Karty úkolů přinášejí různé dodatečné možnosti zisku vítězných bodů.







## Herní plán

V horní části plánu je oblast s jezery, lesy, skalami a volnými políčky. Pro větší variabilitu vašich partií je herní plán oboustranný, na každé straně najdete jiné rozložení přírodních zdrojů surovin a volných políček. Obě strany plánu mají ve spodní části staveniště, nabídku budov a počítadlo kol.

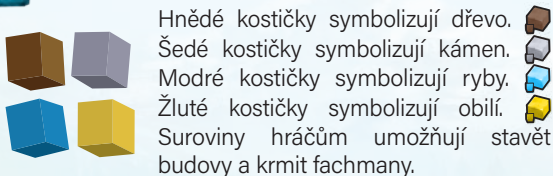


## Fachmani



Figurky fachmanů vám umožňují provádět akce na herním plánu – těžbu surovin, stavbu a aktivaci budov. Počet figurek fachmanů pro danou partii se určuje podle počtu hráčů.

## Kostičky surovin



Hnědé kostičky symbolizují dřevo. Šedé kostičky symbolizují kámen. Modré kostičky symbolizují ryby. Žluté kostičky symbolizují obilí. Suroviny hráčům umožňují stavět budovy a krmit fachmany.

## Žeton začínajícího hráče

Tento žeton připomíná, kdo v daném kole začíná.



## Žeton počítadla kol

Tento žeton označuje, kolikáté herní kolo aktuálně probíhá.



## Domečky



Domečky hráčů umísťujete na postavené budovy. Označují, čí budova je. Počet domečků pro hru se určuje podle počtu hráčů.

## Mince



Mince (●) umožňují platit za aktivaci budov soupeřů a mohou nahradit surovinu (cena je 3 za 1 surovinu). Je dovoleno si mince rozměňovat.

## Bodovací hvězdičky

Hvězdičky v barvách hráčů slouží k počítání vítězných bodů (☆).



## 60bodový žeton

Tyto žetony slouží jako připomínka, že některý z hráčů překonal 60 ☆ (což je limit bodovací stupnice).



# PŘÍPRAVA HRY

- 1 Doprostřed stolu umístěte **herní plán** a vyberte si jednu ze dvou stran, na které budete hrát.
- 2 V nabídce budov vytvořte hromádku z **5 destiček obilných polí**. Z ostatních budov vyberte 12 destiček (viz chytrá karta) a vyskládejte je na volná místa nabídky budov.



*Pro vaši první partii doporučujeme použít budovy s obrázkem ptáčka.*

- 3 Zamíchejte a rozdejte jednotlivým hráčům **karty s úkoly** (počet karet se řídí počtem hráčů).

| 2 hráči | 3 hráči | 4 hráči |
|---------|---------|---------|
| 4 ×     | 3 ×     | 2 ×     |

- 4 Každý hráč si vybere jednu ze čtyř barev a vezme si všechny dřevěné komponenty (**fachmany, domečky, bodovací hvězdičku**) v dané barvě (počet fachmanů a domečků se řídí počtem hráčů).

| 2 hráči | 3 hráči | 4 hráči |
|---------|---------|---------|
| 5 ×     | 4 ×     | 3 ×     |
| 7 ×     | 6 ×     | 6 ×     |

- 5 Každý hráč umístí svoji bodovací hvězdičku na pole **s číslem 0** na bodovací stupnici.
- 6 Umístěte žeton počítadla kol na políčko **s číslem 1** na počítadle kol.
- 7 Kostičky surovin, mince a 60bodové žetony položte poblíž herního plánu, čímž vytvoříte **zásobu**.
- 8 Každý hráč obdrží **3 mince s hodnotou 1** a položí si je před sebe (počet mincí je veřejná informace).
- 9 Hráč, který naposledy zatloukal hřebík, bude v prvním kole začínat. Položte před něj **žeton začínajícího hráče**.

## Poznámka

Některé karty úkolů obsahují symbol , který znamená, že mohou být splněny, pouze pokud je daná budova v nabídce budov. Pokud v dané partii vhodná budova chybí a není možné kartu úkolu splnit, odhodte tuto kartu a doberte jinou.



# PRŮBĚH HRY

**NAŠE OSADA** se hraje na **4 kola**.

## STRUKTURA HERNÍHO KOLA

Hráči se na tahu střídají po směru hodinových ručiček, v každém tahu hráč provede jednu ze 2 následujících akcí:

**1. Těžba a aktivace**

**2. Stavba budovy**

Každá z těchto dvou akcí vyžaduje **fachmana**. Kolo končí, jakmile všichni hráči umístili všechny své fachmany.

## 1 TĚŽBA A AKTIVACE

Ve svém tahu můžete umístit fachmana z vaší zásoby na herní plán. Fachman může být umístěn pouze na **neobsazené volné políčko** (tedy na louku). Na políčka, na kterých je fachman, budova nebo přírodní zdroj (jezero, les, skála), nelze fachmana umístit.

Po umístění může fachman těžit suroviny a aktivovat budovy na **všech osmi políčkách okolo něj** (sousedících stranou nebo rohem s políčkem, na které byl fachman umístěn).

### Těžba přírodních zdrojů

Políčka přírodních zdrojů (jezero, les, skála) vám umožňují lovit ryby 🐟, resp. těžit dřevo 🪵 či kameny 🪨 (snad si tipnete, kterou surovinu kde).

Těžít suroviny můžete v jakémkoli pořadí.

Vezměte si kostičky surovin ze zásoby a položte je před sebe. Pokud suroviny (nebo 🪙) v zásobě dojdou, dočasně je nelze získat (dokud některý hráč při placení nevrátí dané žetony do zásoby).

Pokud se přírodní zdroj rozkládá na více políčkách vedle sebe, považujte každé políčko za samostatný zdroj suroviny.



*V tomto případě bílý fachman uloví 2 ryby 🐟 a vytěží 1 dřevo 🪵.*

### Aktivace budovy

Pokud se okolo právě umístěného fachmana nachází jedna nebo více budov (včetně rohem sousedících), můžete je aktivovat a využít jejich efekt.

Pokud vámi aktivovaná budova patří soupeři, musíte mu před využitím jejího efektu **zaplatit 1 🪙**.

Aktivovat budovu není **nikdy povinné**, každá budova však může být při jednom umístění fachmana **aktivována pouze jednou**.



*Pokud bílý hráč zaplatí fialovému 1 🪙, může aktivovat jeho **obilné pole** a získat tak 1 obilí 🌾. Každopádně však uloví 2 ryby 🐟 a vytěží 1 dřevo 🪵.*








Budovy mají 2 typy efektů, které lze po aktivaci využít:





> **Získat** surovinu ,  nebo .



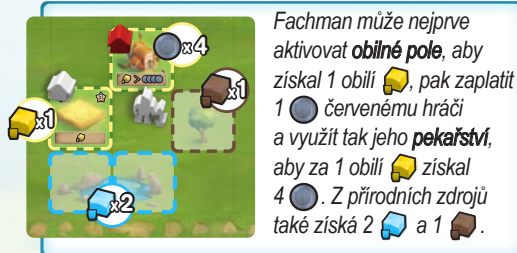
Budova vlevo, **molo**, vám umožní získat 2 ryby .  
Budova vpravo, **zlatý důl**, 2 .







> **Směnit** suroviny  nebo  za suroviny ,  nebo .



Budova vlevo, **hokynářství**, vám umožní směnit libovolné 2 kostičky surovin  za libovolné 2 jiné kostičky surovin.  
Budova vpravo, **hospůdka**, umožní směnit 1 rybu  a 1 obilí  za 4 .

Efekty jednotlivých budov můžete využít v jakémkoliv pořadí.





Fachman může nejprve aktivovat **obilné pole**, aby získal 1 obilí , pak zaplatit 1  červenému hráči a využít tak jeho **pekařství**, aby za 1 obilí  získal 4 . Z přírodních zdrojů také získá 2  a 1 .

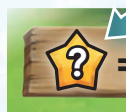



Efekty **vily** a **katedrál** se aktivují až na konci herního kola (viz chytrá karta).

## 2 STAVBA BUDOVY


Pokud chcete postavit budovu, proveďte tyto kroky v uvedeném pořadí:


- 1 Umístěte svého volného fachmana na **oblast staveniště** (staveniště pojme neomezený počet fachmanů).
- 2 Vyberte si **budovu** z nabídky budov.
- 3 Zaplatte za stavbu budovy odpovídajícími surovinami a/nebo mincemi . Zaplacené suroviny/mince dejte do zásoby.
- 4 Umístěte destičku budovy na **volné políčko** na herním plánu.
- 5 Na destičku poté umístěte jeden z vašich **domečků**, aby bylo jasné, že budova patří vám.
- 6 Svou bodovací hvězdičku posuňte o tolik polí, kolik  je znázorněno v pravém horním rohu destičky budovy.



 z **hradu** a **strážní věže** se počítají až na konci hry (viz chytrá karta).



Abyste mohli postavit **stodolu**, musíte zaplatit 4 dřeva . Po umístění destičky budovy na herní plán umístěte do jejího levého horního rohu váš domeček. Bodovací hvězdičku posuňte o 6 polí na bodovací stupnici.

Pokud nemáte dostatek surovin, mincí  nebo domečků, nemůžete stavět budovu.

## DODATEČNÉ AKCE

Mimo umístění fachmana můžete ve svém tahu kdykoliv **splnit kartu úkolu nebo nahradit suroviny penězi** (při aktivaci, stavbě budovy a/nebo při krmení).

### Splnění karty úkolu

Na začátku partie dostane každý hráč odpovídající počet karet úkolů, které mohou pomoci určit strategii pro hru.

Kartu úkolu můžete splnit kdykoliv, když splníte její podmínky. Oznamte to spoluhráčům a odhalte kartu úkolu, který jste splnili.

**Ihned si přidejte odpovídající počet** ★.

Za nesplněné úkoly na konci hry nejste nijak penalizováni.

### Nahrazení surovin penězi

Kdykoliv můžete **3 mincemi** ● nahradit kostičku jakékoli suroviny ze zásoby.

Tuto akci můžete provést, kolikrát chcete, ale pouze tehdy, když suroviny nahrazené penězi okamžitě utratíte (ještě před utracením můžete případně díky nahrazené surovině splnit kartu úkolu).



## KONEC HERNÍHO KOLA

Jakmile všichni hráči umístili všechny svoje fachmany, **herní kolo končí**. Proveďte následující kroky:

### 1 AKTIVUJTE EFEKTY SPECIÁLNÍCH BUDOV

Efekty některých budov (např. **vila, katedrála**) se aktivují pouze na konci každého herního kola. Hráči, kterým takové budovy patří, je v této fázi mohou aktivovat a využít jejich efekty. Symbol ⌚ slouží jako připomínka, že jde o budo-  
vu aktivovanou na konci herního kola.

### 2 NAKRMTE FACHMANY

Na konci každého herního kola musejí všichni hráči **nakrmit všechny své fachmany**. Počínaje začínajícím hráčem musí všichni hráči zaplatit do zásoby 1 kostičku ryb 🐟 nebo obilí 🌾 za každého fachmana (může-  
te platit v libovolné kombinaci).

Každý nenakrmený fachman způsobí **ztrátu 3** ★ (po-  
suňte bodovací hvězdičku o odpovídající počet polí zpět na bodovací stupnici. Může se stát, že některý z hráčů takto dosáhne záporného skóre).



Máte 5 fachmanů, 1 kostičku ryb 🐟 a 3 kostičky obilí 🌾.

K nakrmení 5 fachmanů máte v součtu pouze 4 kostičky jídla, ztratíte tedy 3 ★ za 1 nenakrme-  
ného fachmana.

### 3 PŘIPRAVTE DALŠÍ HERNÍ KOLO

Příprava následujícího herního kola:

- 1 Každý hráč si **vezme zpět všechny své fachmany** (domečky a destičky budov zůstávají na svých místech, ty si hráči zpět neberou).
- 2 Posuňte **žeton počítadla kol** o 1 pole.
- 3 Přeďte **žeton začínajícího hráče** sousedovi po levici.

#### Poznámka

*Ve hře 3 hráčů se ve 4. kole (a pouze v něm) předává žeton začínajícího hráče tomu hráči, který má aktuálně nejméně ♡.*

*V případě shody 2 hráčů přeďte žeton tomu hráči (ze dvou hráčů s nejméně ♡), který je po směru hodinových ručiček nejbližší předchozímu majiteli žetonu. V případě shody všech 3 hráčů přeďte žeton jako obvykle.*

Hráč se žetonem začínajícího hráče začíná nové herní kolo.

**4. kolo je poslední herní kolo hry. Jakmile skončí, vyhodnoťte sekci KONEC HRY.**

### KONEC HRY

Každý hráč přičte k ♡, které získal v průběhu partie, ještě následující vítězné body:

- > odpovídající počet ♡ z **hradu** a **strážní věže**;
- > **1 ♡** za každé 3 ⚙, které mu zůstaly (dle hodnoty peněz, nikoli počtu mincí).

Posunutím hvězdiček o tyto ♡ získáte finální skóre každého hráče. Hráč s nejvíce ♡ se stává **vítězem** a **nejváženějším zakladatelem VAŠÍ OSADY.**

V případě shody hráči titul sdílí.



### UPŘESNĚNÍ K BODOVACÍ STUPNICI

Pokud dosáhnete nebo překonáte 60 ♡, vezměte si 60bodový žeton a položte ho před sebe. Vaše bodovací hvězdička může pokračovat v postupu po bodovací stupnici.



### AUTOŘI HRY



**Návrh hry:** Shun a Aya Taguchi

**Ilustrace:** Sabrina Miramon

**Vedení projektu:** Ludovic Papaïs

**Editace:** Delphine Brennan

**Korektury:** Xavier Taverna a Alain Wernert

**Grafický design:** Mélanie Walryck

**Česká verze:** David Navrátil, Marek Dvořák



© 2017 Studio GG  
LITTLE TOWN ©2019 IELLO USA LLC.  
IELLO a jeho loga jsou ochranné známky IELLO USA LLC.  
Vyrobeno v Šanghaji, Čína, firmou Whatz Games.  
For Europe: IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341  
54180 Heillecourt France.  
Lot: LTCZR072020



Více informací o BoardBros na stránkách boardbros.cz nebo na Facebooku a Instagramu.

[www.boardbros.cz](http://www.boardbros.cz)  
[www.iello.com](http://www.iello.com)

