



PŘEHLED

2-4 HRÁČI / 20-40 MINUT / VĚK 10+

Vraťte se zpět do dětských let! Každé správně dítě chce získat spoustu kamarádů, přejít se pizzy, obklopit se hračkami a postavit ten nejlepší bunkr. Za děláním každé z těchto hustých věcí získáte vítězné body a na konci hry zvítězí ten, kdo jich nasbírá nejvíc.

Fort (*anglicky pevnost, bunkr*) je hra pracující s mechanismem postupného budování balíčku karet (*anglicky deckbuilding*), který je drobně okořeněn – vaše karty umožňují nejen provádět různé akce ve vašem vlastním tahu, ale taky následovat akce ostatních hráčů během jejich tahů. Půjdete cestou budování své vlastní partičky, nebo se budete opířít po ostatních?

Dávejte si ale pozor – pokud nepoužijete všechny svoje kamarády, symbolizované kartami, které máte v ruce, ostatní hráči dostanou šanci vám je sebrat. Koneckonců, když si nehrajete se svými kamarády, proč by s vámi měli ztrácet čas?

ZÁKLADNÍ PŘÍPRAVA HRY

Svou první hru připravte podle tohoto postupu – v jejím průběhu se seznámíte s jednotlivými kartami a akcemi.

1. Náhodně vyberte začínajícího hráče a pořadí, ve kterém budete hrát (typicky po směru hodinových ručiček tak, jak sedíte u stolu). Dejte začínajícímu hráči **kartu prvního hráče**.
2. Připravte všech 30 **žetonů pizzy** a 30 **žetonů hraček**.
3. Každý hráč si vezme **desku hráče**, **2 karty nejlepších kamarádů** (označené ★ nalevo od jména kamaráda) uvedené na zadní straně jeho desky hráče, **ukazatel skóre** a **ukazatel úrovně bunkru** v barvě jeho desky hráče. Nepoužité komponenty vraťte do krabice.
4. Každý hráč umístí svůj **ukazatel skóre** na políčko „0“ na stupnici vítězství a svůj **ukazatel úrovně bunkru** na políčko „0“ na stupnici úrovně bunkru na své desce hráče.
5. Umístěte kartu **Hrad z kolínek** poblíž stupnice vítězství.
6. Zamíchejte všech 11 **karet švindlování**. Vytvořte z nich lícem dolů otočený balíček, ve kterém bude stejný počet karet jako hráčů plus jedna navíc. Nepoužité karty vraťte do krabice.
7. Zamíchejte všech 9 **karet výhod**. Vložte je lícem nahoru do řady, ve které bude stejný počet karet jako hráčů plus jedna navíc. Nepoužité karty vraťte do krabice.
8. Zamíchejte všech 60 **karet kamarádů**. Vytvořte z nich lícem dolů otočený **balíček parku** a položte ho poblíž **stupnice vítězství**. Vložte lícem nahoru 3 **karty kamarádů** z balíčku parku do prostoru, kterému budeme říkat **park**, pod stupnici vítězství.
9. Každý hráč si dobere **8 karet kamarádů** z balíčku parku (*hráči se mohou na své karty podívat*).
10. Každý hráč zamíchá svých **8 karet kamarádů** spolu se **2 kartami nejlepších kamarádů**, a vytvoří tak svůj dobírací balíček (karty v něm jsou otočeny lícem dolů).
11. Každý hráč si dobere **5 karet kamarádů** ze svého dobíracího balíčku (*odteď budeme kartám kamarádů říkat jednoduše „karty“*).

POKROČILÁ PŘÍPRAVA HRY

Pokud za sebou máte první hru, místo náhodného rozdání své startovní karty vyberte (draft).

Nahradte **9. krok** Základní přípravy hry tímto: Každý hráč si dobere **8 karet kamarádů** z balíčku parku. Všichni hráči se najednou podívají na své karty kamarádů (*karty nejlepších kamarádů zatím nechte stranou*), jednu si vyberou a položí ji před sebe lícem dolů. Ve chvíli, kdy tak učiní všichni, pošlou hráči zbylé nevybrané karty hráči po své levici. Zopakujte tento postup osmkrát a pokaždé si nechte jednu kartu, dokud před vámi nezůstane ležet osm karet. Karty, které jste si vybrali dříve, už dál posílat nemůžete.

Ukázka přípravy hry pro dva hráče

1 **PVNÍ**
Vítejte
Zde ukládáte karty (max. 1 x)

2 **VÍČKA**
Oslava narozenin
Každý hráč dostane 1 kárku narozenin. Každá kárka má jedno z následujících symbolů.

3 **PŘEHLED TAHU**
Vítejte
Zde ukládáte karty (max. 1 x)
SKRYTÝ
Zde ukládáte karty (max. 1 x)
OVĚŘEN BUNDOV
Zde ukládáte karty (max. 1 x)

4 **OVĚŘEN BUNDOV**
Zde ukládáte karty (max. 1 x)

5 **VÍČKA**
Vítejte
Zde ukládáte karty (max. 1 x)

6 **VÍČKA**
Vítejte
Zde ukládáte karty (max. 1 x)

7 **VÍČKA**
Vítejte
Zde ukládáte karty (max. 1 x)

8 **FORT**

9 **OVĚŘEN BUNDOV**
Zde ukládáte karty (max. 1 x)

STUPNICE VÍTEZSTVÍ
Dokončete poslední kolo a ukončete hru, pokud je splněna některá z následujících podmínek:
- Hráč s maximálně 25 kárkami v ruce.
- Hráč s maximálně 25 kárkami v ruce a s maximálně 25 kárkami v ruce.
- V každém kole hráč musí mít alespoň 1 kartu.

	2	3	4	5	6	7	8	9
40	41	42	43	44	45	46	47	48
20	21	22	23	24	25	26	27	28
30	31	32	33	34	35	36	37	38
40	41	42	43	44	45	46	47	48

KOSTA
MINE
MICKA

PRŠÁVNKA
ESO

POPIS KARTY



A: SYMBOL

Na každé kartě najdeme jeden ze šesti základních symbolů nebo symbol mince. Některé karty na sobě mají dva stejné symboly nebo dvojici základního symbolu a symbolu mince.



Skateboard



Lopatka



Lepidlo



Stříkáci
pistole



Koruna



Knížka



Mince

(považována za libovolný symbol)

B: VEŘEJNÁ AKCE

Akci v tomto poli mohou ostatní hráči **následovat**. Zjednodušeně řečeno: pokud po zahrání karty ostatní hráči odhodí kartu se stejným symbolem, mohou veřejnou akci zkopírovat. Dále v pravidlech se ještě budeme následování věnovat.

C: SOUKROMÁ AKCE

Akci v tomto poli ostatní hráči **nemohou** následovat.

D: SYMBOL NEJLEPŠÍHO KAMARÁDA

Každý hráč začíná hru se 2 kartami nejlepších kamarádů (★). Zatímco ostatní karty vám mohou sebrat ostatní hráči, o své nejlepší kamarády nemůžete nikdy přijít – může se to stát pouze tehdy, pokud se tak sami rozhodnete a provedete patřičnou akci.

Ve hře Fort lze provádět spoustu různých druhů akcí, se kterými se budete postupně seznamovat. Na stranách 12–14 najdete seznam všech akcí s vysvětlivkami.

E: PŘEZDÍVKA

Prostě přezdívka.



POPIS DESKY HRÁČE

A: DVOREK

Nepoužité karty vyložte na konci tahu sem, lícem nahoru.

B: HLÍDKA

Některé akce umožňují na toto místo umístit karty, které máte v ruce. Můžete sem umístit počet karet rovný úrovni vašeho bunkru plus jedna. Karty z hlídky nelze nahradit ani odstranit.

C: SKRÝŠ

Kdykoli získáte žetony pizzy nebo hraček (*souhrnně nazývané **suroviny***), umístíte je do své skrýše. Vaše skrýš pojme až čtyři suroviny každého druhu.

D: BÁGL

Některé akce vám umožní přesunout suroviny ze skrýše do báglu. Váš bágl pojme suroviny v počtu odpovídajícím úrovni vašeho bunkru plus jedna.

E: ÚROVEŇ BUNKRU

Na začátku hry má váš bunkr úroveň 0. Zvyšování úrovně bunkru vám zvýší kapacitu vaší hlídky a báglu a přinese vítězné body **na konci hry**.

F: CENA ZA ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ BUNKRU

Kdykoli zvýšíte úroveň bunkru, musíte zaplatit odpovídající suroviny. Můžete použít suroviny ze skrýše, báglu nebo obou zároveň. Modrý symbol označuje hračky, oranžový pizzu a bílý libovolnou z těchto surovin.

G: POZOR, BONUS

Při dosažení úrovně bunkru 1, 2 a 5 získáte kartu švindlování, kartu výhody, nebo kartu Hrad z kolínek (více na straně 10).

PRAVIDLA HRY

Hra Fort se hraje na tahy – začíná první hráč a pokračuje se po směru hodinových ručiček, dokud hra neskončí.

Hráč, který je zrovna na tahu, se nazývá **vůdce**. Vůdcův tah se skládá z pěti fází v tomto pořadí:

1. Úklid
2. Hra
3. Lanaření
4. Odhození
5. Dobírání

Jakmile vůdce projde **všemi** těmito fázemi, jeho tah končí. V následující části pravidel záměrně přecházíme na tykání – následující popis fází se totiž týká pouze vůdce, pokud není řečeno jinak.

FÁZE 1: ÚKLID

UVIDÍME, KTEŘÍ KAMARÁDI TO S TEBOU POTÁHNOU.

Ve svém prvním tahu tuto fázi přeskoč.

Odhoď všechny karty ze svého dvorku (*prostor nad hráčskou deskou*) a umísti je lícem nahoru do svého odhazovacího balíčku (*prostor napravo od desky hráče*).

FÁZE 2: HRA

ČAS NA HRANÍ! ZAHRAJEŠ JEDNU KARTU A PRAVEDEŠ JEDNU NEBO OBĚ JEJÍ AKCE.

OSTATNÍ HRÁČI TĚ MOHOU NÁSLEDOVAT.

Zahraj jednu kartu z ruky (*říká se jí **zahraná karta***). Pokud nechceš nebo nemůžeš zahrát kartu, tuto fázi můžeš přeskočit a pokračovat fází lanaření.

Proved' jednu nebo obě akce. Můžeš provést veřejnou akci, soukromou akci nebo obě akce v libovolném pořadí. Musíš dokončit jednu akci, než provedeš druhou.

Některé akce můžeš vylepšit přidáním symbolu. Pokud je na akci na zahrané kartě znak **x** následovaný symbolem, můžeš akci vylepšit zahráním dalších karet se stejným symbolem (*říká se jim **přidané karty***). Můžeš také přidat symboly z karet na hřídce. **Nesmíš** ale provádět akce na přidaných kartách. *Každou minci 🪙, kterou použiješ na vylepšení jiné karty, můžeš považovat za jeden libovolný symbol pro účely všech akcí na zahrané kartě.*



Vůdkyně, řekne jí třeba Gabriela, hraje kartu Chrobáka a provádí veřejnou (horní) akci, aby získala žetony pizzy odpovídající počtu 🍷. Aby vylepšila Chrobákovu akci, hraje kartu Hrabálci pro dvě další 🍷 a přidává jeden symbol 🍷 z hlídky. Za své čtyři symboly 🍷 tedy získává čtyři žetony pizzy a přidává je do své skrýše.

Gabriela by mohla ke kartě Chrobáka přidat oba symboly 🍷 z hlídky a získala by tři žetony pizzy. Když ale nezahraje Hrabálky, později v jejím tahu dojde k jejich vykopnutí na dvorek. A to přece nechce!

Poté Gabriela provádí Chrobákovu soukromou (dolní) akci „získej vítězné body odpovídající úrovni tvého bunkru“. Získává jeden bod, protože úroveň jejího bunkru je 1.

Alespoň jednu akci na kartě musíš provést celou. Platí to i v případě, kdy vylepšuješ akce přidáním symbolu. Pokud jednu akci na kartě provedeš celou, druhou můžeš provést zcela nebo jen částečně. Na pořadí akcí nezáleží – klidně můžeš začít částečným provedením jedné akce, pokud bude ta druhá provedena zcela. (Vyžití prázdného pole akce se jako provedení akce nepočítá.)



V pozdější fázi hry vůdkyně Gabriela hraje kartu kamaráda Pepy s veřejnou akcí „získej dva žetony hraček nebo dva žetony pizzy“ a soukromou akcí „znič jednu ze svých karet“. Do její skrýše se nicméně vejde už jenom jeden žeton pizzy.

V tomto případě nemůže Gabriela provést jenom veřejnou akci, protože by ji nemohla provést celou. Když ale použije soukromou akci a zničí jednu ze svých karet, může provést veřejnou akci pouze částečně a vzít si jednu pizzu. Na pořadí akcí v takovém případě nezáleží.

Akci na kartě smíš vylepšit pouze tehdy, pokud alespoň jeden symbol na přidané kartě slouží nějakému účelu. Kdykoli přidáš kartu za účelem vylepšení zahraniční karty, alespoň jeden symbol na přidané kartě musí změnit výsledný efekt alespoň jedné z akcí na zahraniční kartě.



Vůdce, řekne mu třeba Matěj, hraje kartu kamaráda Čáry a chce zcela provést jeho soukromou (dolní) akci. Taky chce provést veřejnou (horní) akci. Matěj má v plánu přidat dvě karty – jednu se symbolem 🍷 a druhou se symboly 🧠🧠, kde by univerzální symbol 🧠 považoval za 🍷. Do Matějovy skrýše se ale vejdou jen dvě další hračky, takže přidání obou karet bude mít stejný efekt, jako kdyby přidal jen jednu. Proto může přidat libovolnou z těchto dvou karet, ale ne obě najednou.

NÁSLEDOVÁNÍ VŮDCE

Poté, co vůdce provede své akce a vyhodnotí zahraniční kartu, mají **ostatní hráči** postupně ve směru hodinových ručiček možnost následovat **veřejnou akci** na vůdcem zahraniční kartě (*nezáleží na tom, jestli vůdce akci využil, nebo ne*). Těmto hráčům se říká **následovníci**. V této části pravidel pro změnu tykámé následovníkům.

Pro následování vůdcovy veřejné akce musíš odhodit z ruky jednu kartu, jejíž symbol odpovídá symbolu na zahraniční kartě.

Omezení:

- Nesmíš odhodit více než jednu kartu.
- Nesmíš odhodit kartu ze své hlídky.
- Musíš akci provést celou.

Zvláštní situace:

- Pokud vůdce zahraje **kartu se symbolem mince** (🪙), vybírá, který symbol mince představuje, a tedy jaký symbol musí následovníci odhodit, aby mohli vůdce následovat.
- Pokud měl vůdce možnost **vybrat si mezi hračkami a pizzou**, musíš si vzít stejné suroviny, jaké získal on (*pokud si například vůdce vybere, že získá dva žetony pizzy, musíš si také vzít dvě pizzy*).

- Můžeš následovat vůdce zahazením karty s **více symboly**, pokud alespoň jeden symbol odpovídá symbolu na vůdcem zahrané kartě. Pokud jsou na tebou odhozené kartě dva symboly odpovídající tomu na vůdcem zahrané kartě, můžeš je započítat oba, pokud je na veřejné akci symbol **x** následovaný tímto symbolem.

Pokud ti to proletělo hlavou, odpověď zní ano – než budeš na tahu, smíš následovat tolik vůdců, kolik chceš, pokud ti tedy nedojdou karty se správnými symboly na odhazování.

Vůdce dále pokračuje další fází.

FÁZE 3: LANAŘENÍ

JE NAČASE NAJÍT SI NOVÉHO KAMARÁDA. A MOŽNÁ PŘEBRAT KAMARÁDA NĚKOMU JINÉMU...

Během této fáze **musíš** zlanářit jednu novou kartu a umístit ji do svého odhazovacího balíčku.

Lanaření se provádí jedním ze tří způsobů:

- **Vezmi si jakoukoli kartu z parku.**
Okamžitě vylož na její místo novou kartu z balíčku parku.
- **Vezmi si jakoukoli kartu ze dvorku libovolného soupeře.**
Soupeři si za to nedobírají novou kartu.
- **Dober si vrchní kartu z balíčku parku.**

FÁZE 4: ODHOZENÍ

NEHRÁL SIS SE SVÝMI KAMARÁDY? TAK TO SI MOŽNÁ PŮJDOU HRÁT S NĚKÝM JINÝM.

Všechny zahrané karty, přidané karty a všechny nezahrané karty nejlepších kamarádů z ruky odhod do svého odhazovacího balíčku (*karty na hlídce se neodhazují*). Do odhazovacího balíčku se karty přidávají lícem nahoru, jde o veřejnou informaci.

Všechny ostatní karty, které ti zbyly v ruce, pak vylož lícem nahoru na svůj dvorek tak, aby směřovaly od tebe (*soupeři mohou tvé karty v rámci lanaření získat, dokud je v rámci své následující fáze úklidu nepřesuneš do svého odhazovacího balíčku*).

FÁZE 5: DOBÍRÁNÍ

STAŘÍ KAMARÁDI SE VRACEJÍ.

Dober si pět karet ze svého dobíracího balíčku. Pokud si nemůžeš dobrat kartu, protože je dobírací balíček prázdný, zamíchej svůj odhazovací balíček, vytvoř z něj nový dobírací balíček a pokračuj v dobírání.

Toto je jediná chvíle, kdy si ve hře Fort dobíráš karty. Pokud například odhodíš kartu při následování vůdce, novou si nedobíráš.

ÚROVEŇ BUNKRU

Každý hráč si staví bunkr, který má na začátku hry úroveň 0. Úroveň bunkru můžete zvýšit o jedna s pomocí akce „vylepšit bunkr“ (více v kapitole *Akce* na straně 12), pokud zaplatíte suroviny vyobrazené mezi současnou a následující úrovní vašeho bunkru.

Na úrovni 0 vaše hlídka pojme jednu kartu a bágel jednu surovinu. Každé zvýšení úrovně vám umožní pojmout na hlídce o jednu kartu více a v báglu o jednu surovinu více.

Jakmile dosáhnete úrovně 1, tajně si vyberte jednu **kartu švindlování** (více o nich v kapitole *Glosář: Švindlování* na straně 15) z balíčku a položte ji lícem dolů poblíž své desky hráče. Karta švindlování vám na konci hry může přinést vítězné body.

Jakmile dosáhnete úrovně 2, vyberte si jednu z vyložených **karet výhod** (více o nich v kapitole *Glosář: Výhody* na straně 16) a položte ji lícem nahoru poblíž své desky hráče. Některé karty výhod mají stálý účinek, který bude platit po zbytek hry, zatímco jiné mohou být použity pouze jednou za hru.

Jakmile dosáhnete úrovně 5, získáváte **kartu Hrad z kolínek**, pokud ji dosud nezískal jiný hráč. Tím se spustí konec hry. Majitel karty Hrad z kolínek za ni na konci hry získá 4 vítězné body.

KONEC HRY

Konec hry lze spustit kterýmkoli z následujících třech způsobů:

- Některý z hráčů dosáhne 25 nebo více bodů na stupnici vítězství.
- Některý z hráčů dosáhne 5. úrovně svého bunkru.
- V balíčku parku nejsou žádné karty (*i kdyby v parku stále karty byly*).

Jakmile je splněna některá z podmínek pro konec hry, vůdce dokončí svůj tah a potom případně provedou svůj tah i další hráči tak, aby měli všichni hráči odehrán stejný počet tahů (*tzv. dokončete aktuální kolo hry*).

Na konci tohoto závěrečného kola každý hráč odhalí svou kartu švindlování (*pokud ji získal*) a sečte vítězné body za...

- stupnici vítězství
- úroveň bunkru
- kartu švindlování (*pokud ji získal*)
- kartu Hrad z kolínek (*pokud ji získal*)

Hráč s největším počtem vítězných bodů se stává vítězem. V případě remízy vítězí hráč s vyšší úrovní bunkru. V případě další remízy se hráči o vítězství dělí.

STUPNICE VÍTEŽSTVÍ

Dokončete poslední kolo a ukončete hru, pokud je splněna některá z následujících podmínek:
 - Někteří z hráčů dosáhnou 20 bodů na této stupnici.
 - Někteří z hráčů vylepší svůj bunkr na úrovni 5.
 - V balíčku parku dojdou karty.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

PARK

DVOREK

PŘEHLED TAHU

1. Odhodí karty ze svého dvorku.
2. Zahraj jednu kartu. Akce může vylepšit přidáním symbolů. Soupeři mohou následovat veřejnou akci zahazením karty s odpovídajícím symbolem.
3. Znať kartu z libovolného dvorku nebo parku a přidej ji do svého odhazovacího balíčku.
4. Odhodí karty a zahraniční karty. Zbylé karty z ruky umístí na svůj dvorek.
5. Dober si pět karet ze svého dobíracího balíčku.

MILONA

Zde ukládej karty (natrvalo) max. 1 +

BÁGL

Zde ukládej max. 1 +

SKRYŠ

ÚROVEŇ BUNKRU

Body na konci hry. Zaplať ze své skryše nebo báglu.

HRAD Z KOLÍNEK

Zabíráš si veškeré tuto kartu, dokud není se kolo a hra končí. Na konci hry získáš 4.

ŠVINDLOVÁNÍ

Na konci hry získáš 1 bod za každou svou kartu na své hlídce.

**17 BODŮ
ZE STUPNICE
VÍTEŽSTVÍ**



**23 BODŮ
ZA ÚROVEŇ
BUNKRU**



**4 BODY
ZA HRAD
Z KOLÍNEK**



**4 BODY
ZA
ŠVINDLOVÁNÍ**



**48 BODŮ
CELKEM**

Příklad závěrečného bodování

Hráčka, řekněme jí třeba Karolina, jako první dosáhla se svým bunkrem 5. úrovně, získala kartu Hrad z kolínek a spustila konec hry. Protože hru zahájila v roli prvního hráče, všichni ostatní hráči mají před finálním počítáním bodů možnost odehrát ještě jeden tah.

Karolina nejprve kontroluje stupnici vítězství. V průběhu hry získala 17 bodů.

Potom přidává 23 bodů za svůj bunkr 5. úrovně.

Poté si přičte další 4 body, protože získala kartu Hrad z kolínek.

Nakonec přidává body za svou kartu švindlování: Popularita. Tato karta přináší 1 bod za každou kartu na hlídce. Karolina má na hlídce 4 karty, proto získává 4 body.

Celkem Karolina získává 48 bodů. Stejný počet bodů získává i Matěj, ale Karolina má vyšší úroveň bunkru, a proto vyhrává!

AKCE

ZÍSKAT SUROVINU



Získejte suroviny (*pizzu nebo hračky*) ze společné zásoby a umístěte je do své skrýše. Pokud jedna akce umožňuje získat více žetonů libovolné suroviny, můžete získat pouze jeden druh: pizzu, nebo hračky (suroviny nelze namíchat).

PŘESUNOUT DO BÁGLU



Vezměte jednu surovinu ze své skrýše a přesuňte ji do svého báglu.

Proč se vyplatí přesouvat suroviny do báglu?

Některé akce nebo karty švindlování umožňují získat vítězné body na základě množství surovin v báglu. Akce Zkopírovat bágel pak umožňuje zkopírovat všechny suroviny z báglu do skrýše.

PŘIDAT KARTU NA HLÍDKU



Zasuňte jednu kartu ze své ruky na hlídku – umístěte ji pod levou stranu své desky hráče tak, aby byl vidět pouze její symbol.

ZNIČIT KARTU



Vyberte jednu kartu ze své ruky nebo ze svého odhazovacího balíčku (*ale ne ze svého dobíracího balíčku*) a vraťte ji do krabice. Není možné zničit zahraniční kartu nebo přidané karty, ale můžete zničit kartu nejlepšího kamaráda (*i když je to pěkně sprostý*).

ZNIČIT TUTO KARTU



Jakmile vyhodnotíte tuto akci a následovníci dokončí své akce, vraťte tuto kartu do krabice.

ZLANAŘIT KARTU



Naberte si jednu kartu podle pravidel popsanych v kapitole **Lanaření** na straně 9.

VYLEPŠIT BUNKR



Zaplatte suroviny vyobrazené mezi aktuální a následující úrovní vašeho bunkru a vraťte je do společné zásoby. Můžete zaplatit surovinami ze své skrýše, báglu i z obou míst najednou. Poté posuňte ukazatel úrovně bunkru na další úroveň. Nová úroveň vašeho bunkru může být spojena se získáním nové karty, jak je blíže popsáno v kapitole **Úroveň bunkru** na straně 10.

ZÍSKAT BOD



Posuňte o jedno pole svůj ukazatel skóre na stupnici vítězství.



UTRATIT SUROVINU

Odstraňte odpovídající suroviny ze své skrýše nebo báglu a vraťte je do společné zásoby.



ZNIČIT SOUPEŘOVU KARTU

Vraťte jednu kartu ze dvorku libovolného soupeře zpět do krabice.



ZKOPÍROVAT BÁGL

Získejte žetony surovin odpovídající těm, které se zrovna nacházejí ve vašem báglu, a přidejte je do své skrýše.



ZKOPÍROVAT SOUPEŘŮV BÁGL

Získejte žetony surovin odpovídající těm, které se zrovna nacházejí v báglu jednoho libovolného soupeře, a přidejte je do své skrýše (*jemu ale nezmizí*).



VYMĚNIT SUROVINU

Vyměňte jeden žeton pizzy nebo hračky ve vaší skrýši nebo báglu za žeton opačné suroviny. Pokud měníte více žetonů v rámci jedné akce, můžete měnit pouze pizzu na hračky nebo hračky na pizzu, ne obojí.

OSTATNÍ IKONOGRAFIE AKCÍ



SUROVINY VE VAŠEM BÁGLU

Pro ujasnění: Pokud máte získat body za suroviny ve svém báglu, záleží pouze na jejich počtu, nikoli typu.



ÚROVEŇ VAŠEHO BUNKRU

Pro ujasnění: Tato ikona není stejná jako ikona akce „vylepšit bunkr“.



JAKÝKOLI SYMBOL

Můžete si vybrat jakýkoli karetní symbol, včetně symbolu 🍀. Pro ujasnění: Pokud si vyberete stejný symbol, jaký má právě zahraná karta, na které se akce nachází, symbol této karty se také počítá (jinak ne).



KARTY NA VAŠÍ HLÍDCE

Pro ujasnění: Záleží na počtu karet, ne na počtu symbolů.



ÚPRAVA CENY ZA VYLEPŠENÍ BUNKRU

Toto vylepšení bunkru stojí o jednu libovolnou surovinu méně, nebo více.



OSTATNÍ IKONOGRAFIE AKCÍ - POKRAČOVÁNÍ

X KRÁT

Provedte akci nalevo od tohoto znaménka tolikrát, kolik je symbolů napravo od znaménka. Akce bez tohoto znaménka lze provést pouze jednou – nelze je vylepšit přidáním dalších symbolů.



Získejte hračky odpovídající počtu symbolů lepidla.



Získejte vítězné body odpovídající počtu surovin ve vašem báglu.



A POTOM...

Provedte akci nalevo od tohoto znaménka, potom provedte akci napravo od tohoto znaménka. Musíte provést akci nalevo, abyste mohli provést akci napravo, a musíte provést akci napravo, pokud je to možné.



Zničte jednu kartu ze soupeřova dvora a potom získejte jednu surovinu.



Vylepšete úroveň svého bunkru (za to musíte běžným způsobem zaplatit) a potom získejte dva vítězné body.



ZÁVORKY

Závorky obsahují skupinu akcí a symbolů. Pokud je celá závorka násobena znaménkem **x**, provedte všechny akce uvnitř závorek tolikrát, kolik je symbolů napravo od znaménka **x**.



Zlanařte jednu kartu a potom získejte jednu hračku za každý symbol stříkací pistole (pokaždé si **musíte** zlanařit kartu, abyste získali hračku).



Získejte vítězné body odpovídající počtu zahraničních symbolů knihy a potom tuto kartu zničte.

GLOSÁŘ: ŠVINDLOVÁNÍ

Pokud karta švindlování přináší body za karty nebo symboly, které **vlastníte**, počítají se všechny karty v balíčku, odhazovacím balíčku, v ruce, na dvorku a na hřídce.

Laborka: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každý symbol knížky (📖), který vlastníte. Symboly mince (🪙) se v tomto případě nepočítají.

Minimalismus: Na konci hry získáte 2 vítězné body, pokud je váš bunkr přesně na úrovni 2.

Náramek přátelství: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každý druh symbolu, který vlastníte, s výjimkou (👤). Pokud vlastníte všech šest symbolů, získáte 1 vítězný bod navíc.

Pizza párty: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každý žeton pizzy, který vlastníte.

Popularita: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každou kartu na své hřídce.

Prasátko: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každý žeton hračky, který vlastníte.

Přespávačka: Na konci hry získáte 8 vítězných bodů, pokud vlastníte nejvíc karet ze všech hráčů. V případě remízy získáte 4 vítězné body.

Samotář: Na konci hry získáte 5 vítězných bodů, pokud nevládníte žádné karty nejlepších kamarádů.

Skákací hrad: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každý symbol koruny (👑), který vlastníte. Symboly mince (🪙) se v tomto případě nepočítají.

Tajný úkryt: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každý žeton suroviny ve svém báglu.

Velké plány: Na konci hry získáte 1 vítězný bod za každou ikonu „vylepšit bunkr“, kterou vlastníte. Týká se to i případu, kdy je ikona jen součástí složitější akce, jako je tomu na kartách Levák a Bóďa. Vítězný bod však nezískáte za kartu výhody Udělej si sám.

GLOSÁŘ: VÝHODY

Druhý pokus: Poté, co ve svém tahu zahrajete kartu a všichni soupeři dostanou příležitost ji následovat, můžete zničit kartu Druhý pokus, a za to zahrát ještě jednu kartu (*ta může být vylepšena a následována jako obvykle*).

Krosna: Váš bágl unese o dvě suroviny víc.

Místní grázlík: Místo následování soupeřovy akce a poté, co všichni ostatní soupeři dostali příležitost ji následovat, můžete zničit kartu Místní grázlík a spolu s ní zničit i vůdcem zahranou kartu.

Nenechavý prsty: Pokud ve svém tahu použijete akci „přesunout do báglu“, můžete si vzít potřebné suroviny ze sdílené zásoby (*místo abyste je brali ze své skrýše*) a v jakékoli kombinaci, pokud používáte akci opakovaně.

Opičení se: Kdykoli následujete, můžete odhodit a použít až 2 karty (*namísto jedné*) s odpovídajícím symbolem.

Oslava narozek: Ve svém tahu si po fázi lanaření můžete zlanřit ještě jednu kartu z parku nebo balíčku parku, ale ne z dvorku soupeře.

Recyklace: Kdykoli ve svém tahu můžete zničit kartu Recyklace a vzít si do ruky kartu ze svého odhazovacího balíčku.

Udělej si sám: Ve svém tahu můžete místo hraní karty zničit kartu Udělej si sám a provést akci vylepšení bunkru. Za její provedení musíte zaplatit o jednu surovinu více (*ať už pizzu, nebo hračky*) než obvykle. Tuto akci soupeři nemohou následovat.

Úplatek: Pokud ve svém tahu použijete akci „přidat kartu na hlídku“, na hlídku můžete přidat kartu z parku, balíčku parku nebo jakéhokoli dvorku (*místo ze své ruky*). Pokud ale chcete, můžete na hlídku přidat i kartu z ruky.

PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: Grant Rodiek

Vedoucí vývoje: Nick Brachmann

Ilustrace: Kyle Ferrin

Pravidla: Joshua Yearsley

Grafický design: Nick Brachmann a Pati Hyun

Vývoj: Zaměstnanci Leder Games v Saint Paul — Marshall Britt, Clayton Capra, Ted Caya, Gates Dowd, Pati Hyun, Patrick Leder, Cole Wehrle

Testování hry: Steven Wyman, Aaron Greatorex-Voith, Ryan Schneider, Fletcher Thomas, Bryan Haider, Aaron Williams, Mitch Gerke, Pat McNaughton, Em Handy, Brittini Dye, Daniel Solis, Jeffrey Allen, Jason Saastad, Carrie Bernstein, Justin Dowd, Nicole Smith, Antonio Romeo, Kevin Gibson, David Miotke a další z Brass Cat

Česká edice: FOX IN THE BOX, web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Zabloudil Pechník

Korektury: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: David Hanáček, Ondřej Kurka

Grafické úpravy a sazba: Karolina Hanáčková, Jiří Trojáněk

