

ÚTULNÁ DOUPATA



Ve hře *Útulná doupata* se spolu s rodinou lesních zvířátek musíte pořádně otáčet, abyste si zútulnili své doupě a připravili se na nadcházející zimu.

V malebné krajině Javorového údolí leží malá vesnička obývaná lesními tvorečky, kteří každý rok dřou, aby si vybavili příbytek dekoracemi, dobrůtkami a hračkami, a přečkali tak ve zdraví a pohodlí zimu. Na tržišti seženete kdeco, soví hnízdo nabízí spoustu inspirace, jak si vylepšit doupě, v dílně zase můžete dát dohromady šikovná udělátka všeho druhu. Je jen na vás, jaké dobroty a materiál nasbíráte, co ukuchtíte, uštrikujete a vyrobíte, abyste své doupě proměnili v milé a útulné místo.



1-5



8+



40'

PŘEHLED HRY

Útulná doupata se hrají na osm kol, kterým říkáme *měsíce*. Herní plán obsahuje různá políčka poskytující rozličné výhody (především zisk zdrojů a karet *potěšení* a *udělátek*). Abyste mohli využít výhody daného políčka, musíte na ně poslat tvorečka a doufat, že se vám poté podaří přidělit mu kostku, která umožní návštěvu úspěšně zakončit. **Předtím**, než se tvorečci vypraví na políčka, hodí každý hráč svými dvěma rodinnými kostkami (*díky tomu alespoň částečně ví, s jakými hodnotami může počítat*). Jakmile jsou tvorečci na políčkách, hodí hráč začínající daný měsíc čtyřmi sdílenými vesnickými kostkami a začnou tahy hráčů.

Ve svém tahu přidělíte tvorečkům kostky ze zásoby kostek (*vaše 2 rodinné kostky + sdílené 4 vesnické kostky*), čímž jim umožníte vyhodnotit políčka, na která byli poslání. Budete sbírat zdroje, z nichž se dají postavit užitečná udělátka a vyrobit cenné karty potěšení, které se mezi sebou různě kombinují. Ta rodina zvířátek, která si před příchodem prvních mrazů nejlépe zútulnì své doupě, vítězí!

AUTOŘI HRY

NÁVRH HRY
ROBERTA TAYLOR

GRAFICKÝ NÁVRH, PRAVIDLA
JOSHUA CAPPEL

VEDENÍ KOMUNIKACE
SEAN JACQUEMAIN

ILUSTRACE
SHAWNA JC TENNEY

VÝVOJ HRY
KTBG

ŘÍZENÍ PROJEKTU
HELAINA CAPPEL

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE
D. NAVRÁTIL, M. DVORÁK

Poděkování Roberty: Wynne a Benovi, které miluji z celého srdce. Craigovi, který ve mě nepřestal věřit, ani když jsem si nevěřila sama. Další poděkování si zaslouží The Game Artisans of Canada, FallCon Gaming Society, Mike Kolross, Rob Bartel, Paul Saxberg, Patrick Dorsey, Rick Apperson a každý, kdo se zúčastnil testovacích sezení.

Poděkování KTBG: Aubrey Cappel, Jory Cappel, Ruth Cappel, Bebo, Jonathan H. Liu, Alex Radcliffe, Rikki Radcliffe, Jeremy Howard, Brian Gray a všichni z Brian's Got Game, Nicole Hoyer, Devon Norris, Sara Meadows a všichni z Tantrum House, Anna-Maria Jackson Phelps, Eric Buscemi, Sarah Shah, Alison Parkllan, Aaron Bradley, Ken Grazier, Daniel Burrell, Mandi Hutchinson a Kat Rider za všechnu skvělou podporu na úžasné cestě vzniku Útulných doupat. Obří DÍKY Angelice Lazary, Billymu Chandlerovi a Jon-Paulovi Decosse za jejich přínos pro celý projekt. V neposlední řadě děkujeme našim fantastickým podporovatelům z Kickstarteru, bez kterých by tento projekt nemohl vzniknout.



Vydáno s láskou firmou KTBG
www.kidstablebg.com

©2021 Všechna práva vyhrazena.
V češtině vydali BoardBros.

HERNÍ KOMPONENTY

1 HERNÍ PLÁN



16 KARET ÚDOLÍ

8 lesních, 8 lučních (od každého druhu 3 jarní, 3 letní, 2 podzimní)



72 KARET POTĚŠENÍ

Díky výrobě rozkošných potěšení, která pomohou přečkat zimu, získáte ve hře spoustu bodů!



15 KARET POUTNÍKŮ



5 DESEK DOUPAT

Na zadní straně každé desky doupaté najdete bodovací stupnici, kterou využijete až na konci hry.

Místa pro chaloupky



20 TVOREČKŮ

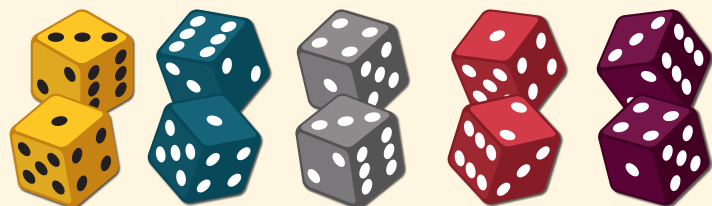


Králík **Dikobraz** **Mýval** **Liška** **Veverka**

20 CHALOUPEK



10 RODINNÝCH KOSTEK



1 ŘÍČNÍ KOLEČKO



1 DESTIČKA NÁVRŠÍ



34 KARET UDĚLÁTEK

Vyrobte si udělátka, abyste získali speciální možnosti a bonusové body!

Vítězné body **Název**

Náklady na výrobu **(Případné) akční poličko** **Schopnost**

Majitel získá 2 , když HVOZD využije jiný hráč.

Vezměte si 1 žeton trakaře. V každé akci můžete přidělit tvorečkovi v Rěce. Tento tvoreček získá (ze surovin, které dané políčko)

4 ŽETONY VYLEPŠENÍ

Některá udělátka vám poskytnou speciální žetony!



2 trakaře

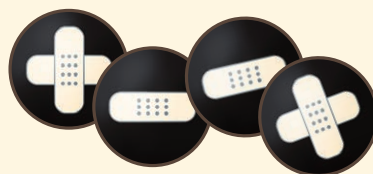


2 ročenky

20 MINCÍ



21 ŽETONŮ ZKUŠENOSTI



20 ŽETONŮ PŘÍBĚHŮ



114 ŽETONŮ SUROVIN

Těchto 6 druhů zdrojů jsou suroviny. Žetony příběhů, mincí a zkušenosti nejsou suroviny. Kdykoliv a kdekoliv uvidíte symbol , znamená „jakákoliv surovina“.



20× dřevo



20× kámen



20× ovoce



18× hřibek



18× příze

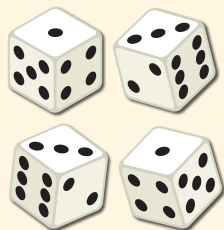


18× obilí

1 ČERVÍK DÁLDOS KÁČE



4 VESNICKÉ KOSTKY



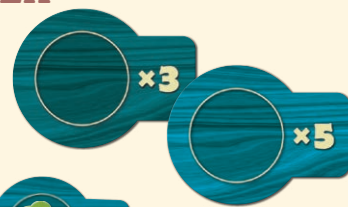
12 NÁSOBICÍCH PODLOŽEK

Když vám dojdou zdroje (suroviny, příběhy, mince a zkušenosti) ze zásoby, použijte tyto podložky. Položte na destičku zdroj, který chcete nahradit; od té doby se počítá jako 3, resp. 5 kusů daného zdroje (dle použité strany podložky).

Příklad:
Toto se počítá jako 3 ks obilí...



...a toto jako 5 ks ovoce.



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte **herní plán** na stůl. Položte **říční kolečko** na patřičné místo a pootočte je náhodně tak, aby políčka na kolečku odpovídala políčkům podél okraje (*zarovnejte dělicí čárky kolečka se třemi mezerami podél okraje*). Položte **destičku Návrší** na odpovídající místo.
- 2 Vytvořte 2 balíčky **karet údolí** (*lesní balíček a luční balíček*). V každém balíčku by měly být lícem dolů nejprve **jarní** karty, na nich **letní** karty a nakonec **podzimní** karty. *V rámci každého ročního období by karty měly být v náhodném pořadí*. Jakmile máte tyto balíčky připravené, otočte je obráceně (aby byla první jarní karta v každém balíčku lícem nahoru) a umístěte na jejich místa v Lese a na Louce.

Pro kratší partie (*vhodné pro začátečníky nebo mladší hráče*) odstraňte náhodně z každého balíčku po jedné **jarní** a **letní** kartě. Pak bude mít každé období jen 2 karty a hra tak potrvá 6 měsíců namísto 8.

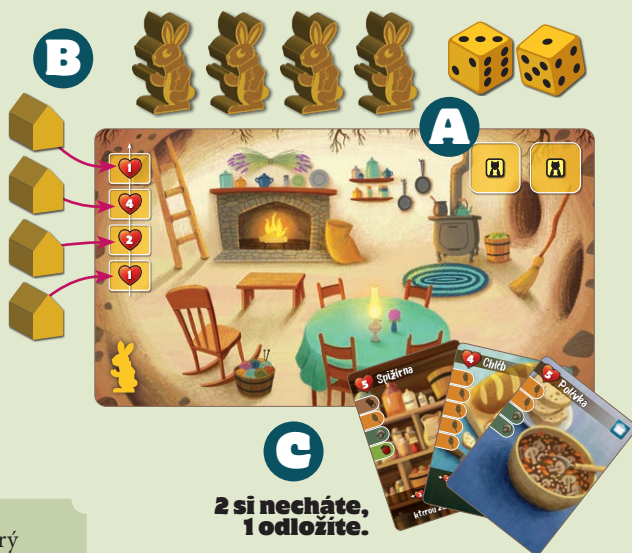
- 3 Připravte zásoby všech **6 druhů surovin** (*dřevo, obilí, ovoce, kámen, hříbek, příze*) a také zásoby žetonů **mincí, příběhů** a **zkušenosti** (*toto nejsou suroviny, pro lepší orientaci můžete zásobu surovin oddělit od ostatních žetonů*).
- 4 Zamíchejte balíček **karet potěšení**, umístěte jej **poblíž Sovího hnízda** a vyložte z něho 4 karty lícem nahoru na místa v hnízdě.
- 5 Zamíchejte balíček **karet udělátek** a vyložte z něho 6 karet lícem nahoru k jednotlivým sekcím žebříku (*tak, aby vedle každé hodnoty kostky bylo jedno udělátko*). Balíček karet udělátek pak lícem dolů umístěte nad tuto nabídku 6 karet. 4 žetony udělátek (*trakaře a ročenky*) položte poblíž.
- 6 Zamíchejte balíček **karet poutníků** a umístěte ho lícem dolů na určené místo v Hospůdce.
- 7 Hráč, který naposledy krmil zvířátko, se stane **raním ptáčetem** (*začínajícím hráčem, který se bude měnit každé kolo*), dostane **žeton červíka Dáldose Káceho** a **4 vesnické kostky**. Podle tabulky určete, zda některý hráč před začátkem hry dostane žeton mince.



PŘÍPRAVA HRÁČE

Každý hráč provede následující kroky.

- A** Vyberte si zvířecí rodinku a vezměte si k sobě její **desku doupěte**, **4 tvorečky**, **4 chaloupky** a **2 rodinné kostky** v odpovídající barvě.
- B** Umístěte **4 chaloupky** na určená místa na své desce doupěte.
- C** Vezměte si z balíčku **karet potěšení** 3 karty. Vyberte si z nich 2, které si necháte v ruce (*karty potěšení v ruce smíte vidět pouze vy*), a třetí kartu odložte na společnou odkládací hromádku poblíž balíčku karet potěšení.



Nyní jste připraveni zahájit hru!

7

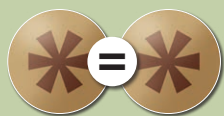
V různých počtech hráčů (a podle délky hry; 6 či 8 měsíců) se může stát, že některý hráč nebude *ranním ptáčetem* tolikrát co ostatní. V takových situacích dostanou dotyční hráči žeton mince navíc jako kompenzaci. V tabulce je označeno číslo hráče nebo hráčů, kteří dostanou žeton mince navíc.

	STANDARDNÍ PARTIE 8 MĚSÍCŮ	KRATŠÍ PARTIE 6 MĚSÍCŮ
2 HRÁČI	x	x
3 HRÁČI	3	x
4 HRÁČI	x	3, 4
5 HRÁČŮ	4, 5	2, 3, 4, 5



COPAK JE TO ZA SYMBOL?

Tohoto symbolu si ve hře určitě všimnete na spoustě míst, je totiž skoro všude. Znamená „jakákoliv surovina“. Pamatujte, že mince, příběhy a zkušenosti **nejsou** suroviny. Naproti tomu dřevo, kámen, ovoce, hříbky, příze a obilí **jsou** suroviny.



Toto znamená „dvě shodné suroviny“.



Toto znamená „dvě různé suroviny“.



PRŮBĚH HRY

V každém měsíci odehrajte následující kroky v daném pořadí:

1. KROK: NOVÝ POUTNÍK PŘICHÁZÍ DO HOSPŮDKY

Otočte lícem nahoru **horní kartu z balíčku poutníků** v Hospůdce; tento poutník dorazil do Javorového údolí a zdrží se po celý měsíc! Každý poutník má schopnost, která je buď platná po celý měsíc, nebo se spustí dle instrukcí na kartě poutníka. Každý poutník také nabízí výhody, jichž mohou využít hráči, kteří do Hospůdky vyšlou svoje tvorečky v průběhu měsíce.

Při příchodu poutníka do Hospůdky přečte začínající hráč nahlas jeho schopnost všem hráčům. Pokud se jedná o schopnost s **okamžitým efektem**, splňte ihned pokyny na kartě poutníka.



Štědrý rys má schopnost s okamžitým efektem: každý hráč musí svému sousedovi po levici dát ze společné zásoby dvě různé suroviny. Při rysově příchodu tak učíte!

2. KROK: HOD RODINNÝMI KOSTKAMI

Všichni hráči **současně hodí svými 2 rodinnými kostkami** a umístí je na odpovídající místa na své desce doupěte. **Neměňte hodnoty na kostkách**, neboť budou platit po celý měsíc.

Čtyřmi bílými **vesnickými kostkami**, které má u sebe **ranní ptáče** (začínající hráč se žetonem červíka), prozatím neházejte.



3. KROK: POSÍLÁNÍ TVOREČKŮ NA POLÍČKA

Všichni hráči posílají své tvorečky na políčka **zároveň**. Můžete poslat tvorečky na kterákoliv políčka, přičemž můžete mít na každém políčku pouze jednoho tvorečka. Na každém políčku ale mohou být tvorečci **více hráčů**. Není důležité pořadí, v jakém jsou tvorečci na políčka umístěni, vyhodnocovat se budou dle pořadí hráčů v daném měsíci. Umístění tvorečků lze libovolně měnit, dokud nejsou všichni hráči spokojeni.

Každé políčko má u sebe vyznačeny podmínky pro použití kostky, které je třeba splnit k úspěšnému vyhodnocení políčka. Při umístění tak myslíte na to, že v 5. kroku budete tvorečkům přidělovat **kostky**. V tuto chvíli ovšem znáte hodnoty pouze vašich **2 rodinných kostek**, hod **4 vesnickými kostkami** (které budou moci využívat všichni hráči) proběhne až později.

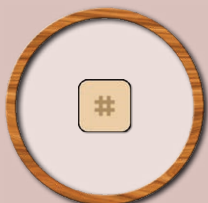
V sekci **Políčka** na str. 10–12 najdete specifické detaily týkající se umístění a vyhodnocení daných políček.



Hráč s králičí rodinkou ví, jaké hodnoty mu padly na rodinných kostkách. S touto znalostí pošle své 4 králíky do Dílny, Hospůdky, Lesa a Řeky. Ostatní hráči současně také pošlou své tvorečky na různá políčka.



Takto vypadá *políčko*.
Na herním plánu
je jich celkem 12.

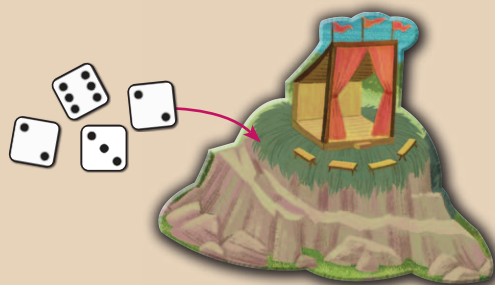


Pokud je uprostřed políčka tento symbol,
znamená to, že nezáleží, jaká kostka
zde bude tvorečkovi přidělena.

U většiny políček ve hře nezáleží na pořadí hráčů; všichni mohou získat výhody políčka, ať už je před nimi získal jiný hráč, nebo ne. Nicméně, v Sovím hnízdě a v Dílně se může stát, že hráč, který je na tahu před vámi, získá kartu potěšení nebo udělátka, na kterou jste si brousili zuby vy. Myslete na to, pokud nejste **ranní ptáče** a pokud před vámi bude hrát více hráčů.

4. KROK: HOD VESNICKÝMI KOSTKAMI

Jakmile jsou všichni hráči spokojeni s umístěním svých tvorečků, **ranní ptáče** (začínající hráč) **hodí čtyřmi vesnickými kostkami** (bílé) a umístí je na Návrší. Všichni hráči by měli dát pozor, aby **nezměnili hodnoty těchto kostek**, platí totiž pro všechny hráče po celý měsíc.



5. KROK: TAHY HRÁČŮ

Počínaje **ranním ptáčetem** odehrají všichni hráči své tahy (po směru hodinových ručiček). Ve svém tahu:

A Položte svoje rodinné kostky na Návrší (*dejte pozor, abyste nezměnili jejich hodnoty*) k vesnickým kostkám. Tím získáte zásobu 6 kostek, které máte k dispozici pro svůj tah.

B Přidělte každému svému tvorečkovi kostku nebo kostky z Návrší tak, abyste ideálně splnili podmínky políček. Kostky umísťujete **k danému políčku**.

- Přidělené kostky mohou být v jakékoliv kombinaci rodinných a vesnických kostek.
- Svoje rodinné kostky můžete umístit i na **políčka za Údolím**, jsou-li nějaká ve hře (z karet udělatek, viz str. 12).
- Kostky můžete mezi políčky s vašimi tvorečky **libovolně přesouvat**, dokud nejste s celkovým přidělením spokojeni. Nikdy však neměňte hodnoty kostek.

Doporučujeme začít vyhodnocovat jednotlivá políčka až tehdy, když jste opravdu spokojeni s **přidělením všech kostek**; to sníží riziko, že budete muset zpětně a nepřehledně vracet své akce, pokud si ještě něco rozmyslíte.



Pokud máte žetony zkušenosti, můžete je použít k úpravě hodnot na kostkách. Každý žeton funguje jako +1 či -1 k hodnotě kostky, kterou upravuje. Žeton položte **vedle** zvolené kostky žádoucí stranou (+ nebo -) vzhůru, **kostku však doopravdy nepřetáčejte** (zůstává otočená pořád stejnou stranou, pouze při vyhodnocení políčka počítejte její upravenou hodnotu). Ke každé kostce můžete položit libovolný počet žetonů zkušenosti. Nelze však zvýšit hodnotu nad 6 ani snížit pod 1. Stejně tak nelze jedním žetonem zkušenosti udělat z hodnoty 6 hodnotu 1 nebo naopak.

C Jakmile dokončíte přidělování kostek, vyhodnoťte každé políčko, kde jste měli tvorečka (včetně políček za Údolím, kam se umísťují pouze rodinné kostky bez tvorečků; pořadí vyhodnocování políček záleží na vaší volbě). Jakmile vyhodnotíte políčko, vezměte si **tvorečka** a/nebo **rodinnou kostku** (pokud byla k danému políčku přidělena) zpět do svého doupěte (**vesnické kostky nechte prozatím na políčku**).

V sekci **Políčka** na str. 10–12 zjistíte specifické detaily týkající se vyhodnocení daných políček.

Smyslem Návrší je, abyste viděli všechny své nepoužité kostky na jednom místě.

V průběhu kola vám tak Návrší pomůže sledovat, které kostky ještě máte k dispozici a které už jste využili.



Hráč s králíčí rodinkou poslal svoje tvorečky do čtyř zakroužkovaných políček. Má k dispozici 6 kostek a jeden žeton zkušenosti, který získal minulý měsíc.

- Použije žeton zkušenosti, aby hodnotu 6 mohl považovat za hodnotu 5, a přidělí kostku k Lesu spolu s kostkou o hodnotě 3. Za to získá 2 dřeva a 1 ovoce.
- Přidělí kostku s hodnotou 4 k Hospůdce, za což od zcestovalé sojky získá 2 mince.
- Přidělí další kostku s hodnotou 4 k Dílně, díky čemuž může po zebříku „vyšplhat“ až k políčku číslo 2 a postavit tak za 2 dřeva udělatko **Bylinkový záhon**.
- Tvoreček v Řece nemůže uspět kvůli hodnotám dvou zbývajících kostek (ani jedna nemá hodnotu 4 nebo 5, aby mohl vyhodnotit políčko). Hráč by sice mohl přesunout kostku 4 z Lesa do Řeky (a tím získat zpět žeton zkušenosti), ale pak by nebylo možné vyhodnotit políčko v Lese. Hráč se rozhodne, že políčko v Lese chce nyní více, a nechá tedy návštěvu Řeky bez vyhodnocení.

Poté postupně vyhodnotí všechny lokace, ke kterým přidělil odpovídající kostky. Po každém vyhodnocení si bere tvorečka a rodinnou kostku zpět do doupěte.

- D** Může se stát, že **nebudete schopni** některá políčka vyhodnotit kvůli tomu, jaké hodnoty padly na kostkách; stejně tak se **můžete rozhodnout** políčko dobrovolně nevyhodnotit. Poté, co vyhodnotíte **všechna** políčka, která můžete a chcete, vraťte do doupěte i všechny tvorečky z **nevyhodnocených** políček a za každého takového tvorečka si ze společné zásoby vezměte 1 žeton zkušenosti.

Všimněte si, že tento krok následuje **až po** vyhodnocení políček. Žetony zkušenosti, které získáte, tak můžete využít až v dalším měsíci.



Tvoreček v Řece nevyhodnotil políčko, vrací se tedy do doupěte s nepořízenou, ale poučí se pro příště a díky tomu získá žeton zkušenosti ze zásoby!

- E** Vyrábějte **potěšení**. V tuto chvíli můžete utratit libovolné zdroje a vyrobit libovolné množství karet potěšení ze své ruky. Každá karta potěšení má dané náklady na výrobu ve zdrojích, které musíte zaplatit do společné zásoby, abyste ji mohli vyložit **lícem nahoru** před sebe poblíž vašeho doupěte.

- Některé karty potěšení jdou velmi dobře dohromady s jinými. Zkuste vyrobit co nejvíce karet, které se vzájemně doplňují!
- Některé karty potěšení mají v pravém horním rohu symbol **typu** potěšení. Na ten odkazují některá udelátka.
- Některé karty potěšení uvádějí, že přinesou vítězné body navíc na konci hry za konkrétní zdroje, které na nich budete mít uskladněny. Během hry můžete se svými zdroji manipulovat libovolně, jako „**skladované**“ je stačí rozmístit na vaše karty potěšení až před samotným závěrem partie (*musíte je však v tu chvíli mít v osobní zásobě*).



S uvedenými zdroji může hráč s králičí rodinkou vyrobit ze své ruky buď **Petrolejkku**, nebo **Šálu**, ale v tuto chvíli ne obojí. Hráč se rozhodne zaplatit kámen, přízi a minci za výrobu **Petrolejkky**. Výrobu **Šály** si nechá na jindy.

- F** Vraťte do doupěte všechny **rodinné kostky**, které ještě máte na herním plánu (z nevyhodnocených políček). Pak opatrně vraťte všechny vesnické kostky na Návrší. Dejte pozor, abyste nezměnili jejich hodnoty, budou je používat další hráči! Vraťte do společné zásoby všechny žetony zkušenosti, které jste použili na úpravu hodnot kostek.

Pokud máte na konci svého tahu v ruce **více než 3 karty potěšení**, musíte odložit tolik karet, aby vám zbyly maximálně 3 (*můžete si vybrat, které karty odložíte*). Limit 3 karet musíte splnit vždy až na konci tahu, je tedy možné mít v **průběhu** tahu více než 3 karty v ruce.

Na tahu je další hráč po směru hodinových ručiček; pokud jste poslední hráč na tahu v daném měsíci (tj. soused po pravici ranního ptáčete), přejděte po tahu k fázi **Údržba**.



POLÍČKA

Údolí

Údolí je skupina čtyř políček, která se mění každý měsíc. Dvě políčka jsou v Lese, dvě na Louce. Na lesních políčkách lze získat dřevo a hříbky, na lučních políčkách zase obilí a přízi. V Lese i na Louce je možné získat ovoce, mince nebo příběhy.



Všimněte si, že v každém ročním období je jeden druh suroviny nedostupný. Na jaře budete marně vyhlížet obilí, v létě se nedočkáte hříbků, na podzim neseženete přízi. Nedostupné suroviny vám připomenou symboly na herním plánu.

Každé políčko v Údolí má u sebe vyznačeny požadavky na kostky, které je potřeba přidělit, aby bylo možné políčko vyhodnotit. Všechny zdroje získané v Údolí si hráči berou ze společné zásoby.



Na obrázku jsou políčka, ke kterým musí hráč či hráči (zleva doprava) přidělit:

- Po jedné kostce s hodnotou 3 či nižší (např. 3, 2, 1), aby získali po 1 dřevu.
- Dvě kostky se součtem 5 a méně (např. 2 a 3), aby získal 2 dřeva a 2 hříbky.
- Tři kostky s po sobě jdoucími hodnotami (např. 1, 2, 3), aby získal 2 příběhy a 1 minci.
- Dvě kostky s hodnotami přesně 3 a 4, aby získal 1 ovoce a 1 přízi.

NĚKTERÉ DRUHY POŽADOVANÝCH KOSTEK, S NIMIŽ SE MŮŽETE SETKAT NA KARTÁCH ÚDOLÍ



Tři kostky s po sobě jdoucími hodnotami.



**SOUČET
11 A VÍCE**

Jakýkoliv počet kostek se součtem hodnot 11 a více.



**SOUČET
5 A MÉNĚ**

Dvě kostky se součtem hodnot 5 a méně.



Jedna kostka s hodnotou přesně 6.



Dvě kostky se shodnými hodnotami.



Dvě kostky s hodnotami 3 a 4.



Dvě kostky se součtem hodnot přesně 8.



**SUDÉ
HODNOTY**

Tři kostky se sudými hodnotami.



NEBO NIŽŠÍ

Jedna kostka s hodnotou 3 nebo nižší.

Řeka

Řeka se skládá ze tří políček, na kterých můžete ze společné zásoby získat kameny a mince. Požadavky na kostky se mění každý měsíc, jak se otáčí říční kolečko.

- A** Přidělte jednu kostku s **jednou ze tří** vyznačených hodnot, za což získáte 1 kámen.
- B** Přidělte jednu kostku s **jednou ze dvou** vyznačených hodnot, za což získáte 2 kameny.
- C** Přidělte jednu kostku s **vyznačenou** hodnotou, za což získáte kámen a minci.



Na obrázku je situace, při které (při daném natočení říčního kolečka) je nutné, aby patřiční hráči tvorečkům přidělili:

- A** Hráč za králíky kostku s hodnotou 1, 2 nebo 3, aby získal 1 kámen.
- B** Hráč za mývaly kostku s hodnotou 2 nebo 4, aby získal 2 kameny.
- C** Hráči za lišky a králíky po kostce s hodnotou 3, aby každý z nich získal kámen a minci.

Soví hnízdo

V Sovím hnízdě získáváte do ruky nové karty potěšení (*karty potěšení nemůžete vyrábět, dokud je nemáte v ruce*). Jsou zde dvě políčka:

- **Políčko vlevo:** přidělte jednu kostku s libovolnou hodnotou, za což si můžete vzít do ruky jednu ze čtyř karet vyložených lícem nahoru. Poté posuňte zbývající karty doleva a doplňte z balíčku novou kartu na volné políčko nejvíce vpravo, vedle dobíracího balíčku.
- **Políčko vpravo:** přidělte jednu kostku, poté si vezměte z balíčku karet potěšení jednu nebo dvě karty v závislosti na hodnotě přidělené kostky.

Pokud by byl balíček karet potěšení prázdný, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte nový dobírací balíček.



Hráč s mývalí rodinkou může přidělit jednu kostku s libovolnou hodnotou, aby si mohl vzít do ruky **Čajovou konvici**, **Flétnu**, **Jablečný koláč** nebo **Houpací křeslo**. Poté posune karty doleva a doplní prázdné místo kartou z balíčku.

Hráč s dikobrazi rodinkou přidělí jednu kostku s hodnotou nebo , aby si mohl vzít **dvě** karty potěšení z balíčku. Za , , nebo by si bral z balíčku **jen jednu**.

Dílna

V Dílně je možné postavit udělátka pro vaše doupě nebo celé Javorové údolí. Po přidělení jedné kostky si můžete vybrat **kterékoliv dostupné udělátko do výše hodnoty přidělené kostky** (čím vyšší číslo, tím výše vyšplháte po žebříku a máte větší výběr, viz příklad). Udělátka přinesou body hráči, který je postavil, a poskytují výhody do konce hry nebo přidávají do hry nové políčko pro všechny hráče.

Abyste mohli postavit dostupné udělátko, musíte mít ve svém doupěti k dispozici **alespoň jednu chaloupku** a zaplatit do společné zásoby požadované zdroje (jsou vyznačené na kartě udělátka). Po zaplacení si kartu udělátka vezměte. Hned poté sesuňte všechny karty udělátek nad uvolněným místem **o jednu pozici dolů** po žebříku, otočte horní kartu balíčku udělátek a položte ji k pozici .

- **Není možné, aby jeden hráč postavil obě kopie** jednoho udělátka.
- Některá udělátka (**Ročenka** a **Trakař**) vám po svém postavení umožňují získat speciální žetony, které si hned vezmete ze společné zásoby.

Většinu udělátek umísťujete poblíž svého doupěte. Některá udělátka ale přidávají do hry nové políčko. Takové udělátko umístíte nad herní plán poblíž Údolí (viz **Políčka za Údolím** na str. 12). V obou případech **položte svoji chaloupku na nové udělátko** (chaloupky z desky doupěte odebírejte odspodu). Máte pouze 4 chaloupky, takže stavějte s rozvahou!



Na obrázku je situace, ve které hráč s liščí rodinkou poslal tvorečka do Dílny a přiděлил k němu kostku s hodnotou . Tato liška tedy může postavit některé z udělátek na pozicích až .

Hráč s liščí rodinkou však nemá žádné mince, takže si může dovolit zaplatit pouze za stavbu **Bylinkového záhonu** nebo **Hvozdu** (čímž by přidal nové políčko). Více se mu zamlouvá **Bylinkový záhon**, protože ostatní hráči vyrábí hodně lahodných potěšení.

Abý záhon postavil, zaplatí 2 dřeva do společné zásoby, vezme si kartičku **Bylinkového záhonu** z pozice , umístí ji poblíž svého doupěte a položí na ni chaloupku, která byla nejnižší na jeho desce doupěte.

Nakonec posune udělátka na pozicích , o jedno místo dolů, aby zaplnil mezeru, a otočí novou kartu udělátka, kterou položil na právě uvolněnou pozici .



Hospůdka

Každý měsíc se v místní Hospůdce zastaví poutník z dalekých krajů. Někteří z nich s sebou přináší změnu a upravují pro daný měsíc některé pravidlo, jiní mají zase v batohu speciální událost, která se spustí dle instrukcí. Pokud do Hospůdky pošlete svého tvorečka, získáte výhodu dle hodnoty kostky, kterou k Hospůdce přidělíte.

- Pokud je v daném řádku zelená šipka, můžete danou akci (často směna či nákup) provést **až tolikrát**, kolikrát je v šipce uvedeno. Pokud má zelená šipka symbol **?**, můžete danou akci provést **až tolikrát**, kolik je hodnota na přidělené kostce. Pokud se žádná hodnota v šipce nenachází (jako u políčka *Tržiště*), lze danou akci provádět **neomezeně**.
- Zdroje, které zaplatíte v Hospůdce, putují do společné zásoby. Stejně tak zdroje, které v Hospůdce získáte, si berete ze společné zásoby.



Na obrázku je situace, kdy Hospůdka navštívil **mlsný medvěd**, který upravuje pravidla pro políčka v Údolí. Hráči, kteří daná políčka spustí, získají jedno ovoce navíc. Hráč s mývalí rodinkou poslal do Hospůdky tvorečka a podle hodnoty kostky, kterou sem přidělí, bude moci splnit následující:

- **1, 2 nebo 3**: Hráč s mývalí rodinkou může vyměnit ovoce za jakoukoliv surovinu. Může tak učinit až tolikrát, kolik je hodnota přidělené kostky. Kdyby například přidělil kostku s hodnotou **3**, může provést až tři výměny.
- **4 nebo 5**: Hráč s mývalí rodinkou získá 1 přiběh.
- **6**: Hráč s mývalí rodinkou může až třikrát vyměnit 1 ovoce za 1 minci!

Tržiště

Na Tržišti můžete obchodovat se zdroji. Přidělte 1 kostku s **libovolnou hodnotou**, za což můžete **neomezeně** obchodovat třemi možnými způsoby:

- Za jednu minci můžete získat jakoukoliv surovinu (tj. *dřevo, ovoce, kámen, obilí, hříbek nebo přízi*).
- Za dvě **stejně** suroviny můžete získat jednu jakoukoliv surovinu.
- Za tři **jakékoliv** suroviny můžete získat jednu minci.



Na obrázku stačí hráči s dikobrazí rodinkou přidělit tvorečkovi jednu kostku s libovolnou hodnotou a potom může obchodovat, co hrdlo ráčí a zásoby dovolí.

Políčka za Údolím

Některá udělátka z Dílny znamenají přidání nového políčka do oblasti nad herním plánem, tzv. „za Údolím“. Nejedná se o políčka, kam by mohli hráči posílat tvorečky, ale mohou k nim přidělit svou **rodinnou kostku** (pokud jim nějaká zbyde). K jednomu takovému novému políčku může každý hráč přidělit pouze jednu kostku (bez tvorečka).



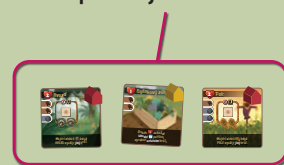
Políčka za Údolím se od standardních políček liší tvarem. Nad nimi jsou symboly připomínající, že se na tato políčka neposílají tvorečky, ale pouze rodinné kostky.

Každé políčko za Údolím má vlastní popis, jak se vyhodnocuje. Majitel políčka (dle chaloupky na něm) dostane nějaký bonus pokaždé, když k políčku **někdo jiný** přidělí kostku.



V některém z předchozích měsíců postavil hráč s liščí rodinkou udělátko **Hvozď** a přidal tím políčko za Údolím. Nyní hráč s králičí rodinkou dychtí po hříbčích a má jednu volnou rodinnou kostku, kterou nemá kam přidělit, a tak jí přidělí ke **Hvozdu**. Hráč s králičí rodinkou si vezme ze společné zásoby 2 hříbky a hráč s liščí rodinkou (majitel Hvozdu) si vezme ze společné zásoby 1 hříbek.



Políčka za Údolím pokládejte sem.



6. KROK: ÚDRŽBA

Někteří poutníci mají efekt, který se spouští *na konci měsíce*. Pokud je to případ poutníka, který je zrovna v Hospůdce, vyhodnoťte tento efekt nyní.

Odstraňte ze hry **vrchní lesní a luční kartu**, čímž odhalíte nové karty pro nadcházející měsíc. Tím se hra může přehoupnout do dalšího ročního období. Pokud by odstraněné karty byly posledními kartami podzimu a jejich odstraněním by se odhalila zimní krajina na herním plánu, znamená to, že přišel první sníh, zima je tu a hra končí. Postupte k fázi **Bodování** a přeskočte zbytek **Údržby**. Pokud hra ještě nekončí, postupujte podle následujících kroků:

- 1 Pootočte **říční kolečko** o jeden segment po směru hodinových ručiček.
- 2 Odložte **kartu nejvíce vlevo v Sovím hnízdě**, posuňte ostatní karty směrem doleva a doplňte novou kartu z balíčku karet potěšení. Stejně tak odložte **kartu udělátka nejnižší na žebříku** (pozici ) u Dílny, posuňte ostatní karty u žebříku o jedno místo dolů, otočte novou kartu udělátka z balíčku a položte ji na pozici .
- 3 Odložte **kartu poutníka** z Hospůdky.
- 4 Ranní ptáče posune **žeton červíka Dáldose Káceho** hráči po levé ruce. Ten se pro nadcházející měsíc stává novým ranním ptáčetem (začínajícím hráčem). Vezme si k sobě vesnické kostky, kterými později hodí.

Začněte nový měsíc **1. krokem: Nový poutník přichází do Hospůdky**.



BODOVÁNÍ

Jakmile hra skončí, všichni hráči mohou ještě **vyrobit jakékoliv karty potěšení**, které mají v ruce a na které mají dostatek zdrojů. Pak si hráči sečtou svoje body (čísla v srdíčkách) a zjistí, kdo z nich si vybuřoval nejtunější doupě pro nadcházející zimu! K počítání bodů můžete využít druhou stranu svojí desky doupěte.

- Pro počítání bodů můžete využít svého tvorečka či jakýkoliv žeton ve hře, kterým budete posunovat po bodovací stupnici.
- Pokud vám na desce doupěte zbyly nějaké chaloupky, přešuněte je na stranu s bodovací stupnicí. Umistujte je shora dolů.
- Pokud při počítání bodů překročíte hranici 50 bodů, položte nějaký žeton na značku „+50 bodů“ a pokračujte v počítání od 0.

Body lze získat různými způsoby:

KARTY POTĚŠENÍ

Ve hře je **24 různých karet potěšení**, každá ve třech kopiích a každá má hodnotu vítěznych bodů v srdíčku. Některé z nich dávají navíc bonusové body, pokud splníte jejich podmínku.

- Karty potěšení, které dávají body navíc za „uskladněné zdroje“, musí mít na sobě položeny dané žetony zdrojů (ty se pak **nepočítají mezi „zbylé zdroje“ dle odstavce níže**). Každý žeton lze použít jen pro jednu kartu (nelze tedy např. jedním dřevem splnit podmínky dvou karet, které chtějí jedno dřevo). Žetony zdrojů stačí na karty rozmístit těsně před bodováním a můžete je mezi kartami libovolně přesouvat, dokud nebudete spokojeni s výsledkem.

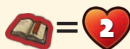
KARTY UDĚLÁTEK

Ve hře je **17 různých karet udělátek**, každá ve dvou kopiích a každá má hodnotu vítěznych bodů v srdíčku. Některé z nich dávají navíc bonusové body.

ODKRYTÁ MÍSTA NA DESCE DOUPĚTE

Všechna odkrytá místa, na kterých byly chaloupky, přináší vítěznych body dle hodnot v srdíčkách (součet všech viditelných vítěznych bodů).

ZBYLÉ ZDROJE



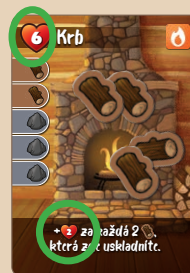
Hráč s nejvíce vítěznych body prokazatelně vybuřoval to nejtunější doupě a je skvěle připraven na zimu. Tím pádem **vyhrává hru!** V případě remízy vyhrávají hru všichni remizující hráči a vítězství je o to sladší, že se o ně můžete s někým podělit!

Místa pro chaloupky



+50 bodů

Počítadlo



Krb vám přinese 6 + 4 navíc za dva páry dřeva, které na kartě Krbu skladujete. Chléb přinese 4 + 2 navíc za Polévku, kterou máte také. Polévka sama ještě přinese 5.



Pisací stůl přinese 2 + 4 za 2 zbylé potěšení, která celkem mají ostatní hráči. Paraple přinese 3.



Odkrytá místa na desce doupěte přinesou 3.



Za zbylé zdroje získáte 6 za 3 žetony příběhu, 1 za 1 minci, a protože 5 surovin stačí jen na jednu úplnou trojici, 1 za zbylé suroviny.

Celkové skóre je 41. Bude to stačit, aby bylo vaše doupě tuhle zimu to nejtunější v celém Javorovém údolí?

SÓLOVÁ HRA

Útulná **doupata** lze velmi jednoduše hrát jako hru pro jednoho hráče bez jakýchkoliv změn pravidel! Někteří poutníci a udělátka nicméně v jednom hráči nefungují. Než začnete hrát sólovou hru, odstraňte:

- z balíčku poutníků **štědrého rysa**, **divokou potáplici** a **upovídáního losa**.
- z balíčku udělátek **Venkovní saunu**, **Chaloupku pro hosty**, **Bylinkový záhon**, **Kolovrátek** a **Psačí stůl**. Poté ještě z balíčku karet udělátek odstraňte duplikáty zbývajících karet, aby každý druh udělátka byl v balíčku pouze jednou. Pokud během hry balíček dojde, zamíchejte odkládací hromádku.

Odehrajte hru jako obvykle a své výsledky pak porovnejte s následujícími 4 otázkami. Každá odpověď vám dá část slovního hodnocení vašeho výkonu. Když dáte všechna 4 slova dohromady, zjistíte, jakého titulu jste dosáhli. Můžete se např. honosit titulem **Slušivě připravený tvoreček z polí!**

1. Od kterého typu potěšení jste vyrobili nejvíc karet?

V případě remízy vyberte sami.

-  Slušivě
-  Lahodně
-  Zářivě
-  Mrazuvzdorně

2. Kolik karet potěšení jste vyrobili?

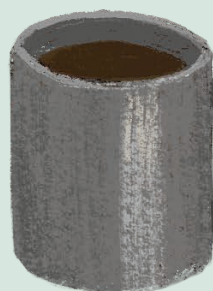
- 0–3: skromný
- 4–6: připravený
- 7–9: zásobený
- 10 a více: zhýčkaný

3. Kolik udělátek jste postavili?

- 0–1: mládežník z
- 2: tvoreček z
- 3: starousedlík z
- 4: strážce

4. Jaké je vaše výsledné skóre?

- 25 a méně: malého doupěte
- 26–40: polí
- 41–55: hvozdů
- 56–65: vesnice
- 66–75: Javorového údolí
- 76+: ráje útulnosti!



ÚTULNÁ DOUPATA V KOSTCE

JEDNOSTRÁNKOVÉ SHRNU TÍ PŘÍPRAVY, PRŮBĚHU A BODOVÁNÍ HRY

Zrozložte na stůl **herní plán**, **říční kolečko** a **Návrší** umístěte na vyhrazená místa. Připravte balíčky *lesních* a *lučních* karet a umístěte je na vyhrazená místa lícem nahoru tak, aby v obou byly shora dolů *jarní*, *letní* a *podzimní* karty. Připravte **zásobu všech žetonů zdrojů**. Zamíchejte balíček **karet potěšení** a 4 karty vyložte lícem nahoru do **Sovího hnízda**. Zamíchejte balíček **karet udělatek** a 6 karet vyložte k jednotlivým pozicím žebříku u Dílny; žetony udělatek umístěte poblíž karet udělatek. Zamíchejte balíček **karet poutníků** a položte ho lícem dolů do Hospůdky. **Ranní ptáče Dáldos Káče** = začínající hráč dostane žeton Dáldose Káčeho a 4 vesnické kostky.

Každý hráč obdrží **desku doupěte**, **tvorečky**, **chaloupky** a **rodinné kostky** v odpovídající barvě. Chaloupky umístěte na desku na místa pro chaloupky. Každý hráč si vezme 3 karty potěšení z balíčku, 2 si nechá a 1 odloží. Někteří hráči obdrží mince navíc; viz tabulka na straně 5.

PRŮBĚH HRY

1. NOVÝ POUTNÍK PŘICHÁZÍ DO HOSPŮDKY

Otočte novou kartu **poutníka** v Hospůdce. Vyhodnoňte případný „*okamžitý efekt*“.

2. HOD RODINNÝMI KOSTKAMI

Všichni hráči zároveň hodí svými **rodinnými kostkami**. Hodnoty, které jim padnou, budou platit po celý měsíc.

3. POSÍLÁNÍ TVOREČKŮ NA POLÍČKA

Všichni hráči zároveň pošlou své tvorečky na jednotlivá **políčka** herního plánu.

4. HOD VESNICKÝMI KOSTKAMI

Ranní ptáče hodí **vesnickými kostkami** a umístí je na **Návrší**.

5. TAHY JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

Poč. ranním ptáčetem se hráči střídají v tazích. Ve svém tahu (v tomto pořadí):

- A)** Přidají svoje **rodinné kostky** na **Návrší** k vesnickým kostkám.
- B)** Ze všech kostek na **Návrší** přidělí postupně kostky k políčkům, kde mají tvorečky. **Rodinné kostky** mohou přidělit i k políčkům za **Údolím**. Ke všem kostkám mohou přidat i **žetony zkušenosti**.
- C)** Vyhodnotí políčka na plánu i za **Údolím**, k nimž přiřadili kostky se správnými hodnotami. Tvorečci a rodinné kostky se přitom vrací na desku doupěte.
- D)** Vrátil i nevyhodnocené tvorečky a za každého získají **žeton zkušenosti**.
- E)** Vyrobí **potěšení** z karet v ruce tím, že za ně zaplatí požadované zdroje.
- F)** Vrátil **vesnické kostky** na **Návrší**. Odloží **karty potěšení** z ruky až na 3.

6. ÚDRŽBA

Vyhodnoňte případný efekt „*na konci měsíce*“ u **poutníka** v Hospůdce. Odložte obě karty **Údolí** (lesní i luční). Pokud nezbyly žádné karty **Údolí**, hra končí a přesuňte se k **Bodování** – v opačném případě pootočte **říční kolečko** o jeden segment, odložte **kartu potěšení** nejvíce vlevo v **Sovím hnízdě** a nejspodnější **kartu udělatek** v **Dílně**, zbylé karty posuňte o 1 pozici vlevo (resp. dolů) a doplňte nové. Předějte žeton **Dáldose Káčeho** a vesnické kostky a zahajte nový měsíc!

BODOVÁNÍ

Když nastane zima, hra končí. Využijte bodovací stupnici na zadní straně desky doupěte. Body získáte za:

- A)** karty **potěšení**, které jste vyrobili, včetně bonusů (dle instrukcí na kartách);
- B)** karty **udělatek**, která jste postavili, včetně bonusů (dle instrukcí na kartách);
- C)** odkrytá **místa pro chaloupky** na své desce;
- D)** zbylé zdroje: ♥ za **příběh**, ♥ za **minci**, ♥ za **každé tři suroviny** (nezávisle na druhu).

Hráč s nejvíce vítěznými body vybuďoval to nejtulnější doupě a vyhrává! V případě remízy vyhrávají hru všichni remizující hráči!

POLÍČKA VE HŘE

ÚDOLÍ

Zde lze nalézt **dřevo**, **ovoce**, **hříbky**, **obilí**, **přízi**, **mince** i **příběhy**. K úspěšnému vyhodnocení je třeba přidělit kostky dle požadavků konkrétních políček.

ŘEKA

Zde lze získat kámen a mince. K úspěšnému vyhodnocení je třeba přidělit kostky dle **říčního kolečka**.

SOVÍ HNÍZDO

Možnost získat **karty potěšení** do ruky; jednu z nabídky, nebo až dvě náhodně z balíčku. Záleží na využitém políčku a hodnotě přidělené kostky.

DÍLNA

Zde lze, po zaplacení zdrojů, **postavit udělatek**. Šířka (resp. výška) výběru je dána hodnotou přidělené kostky. Na nové udělatek umístěte chaloupku z desky doupěte; z některých udělatek se stanou políčka za **Údolím**.

HOSPŮDKA

Poutník v Hospůdce poskytuje výhody dle hodnoty přidělené kostky.

TRŽIŠTĚ

Zde se **směňují suroviny a mince** dle instrukcí.

POLÍČKA ZA ÚDOLÍM

Sem se přidělují **pouze rodinné kostky** (bez tvorečka). Lze získat odměny dle instrukcí.

