

Stonemaier Games
vám přináší hru

ŠAMPIONI

JABLEČNÉHO království

od Hobyho Chou a jeho dcery Vienny Chou
s obrázky od Katie Khau
a figurkami od Marchen Atelier

1-6 hráčů | 45-60 minut | od 8 let

Mladý hledači, nastal tvůj čas. Vezmi svůj srp a vyjdi vstříc osudu.

Jablečné království je nejzávažnějším klenotem sedmi zvířecích království. Z něj totiž pochází všechna naše lahodná rubínová jablčka a kouzelné safiry. Je to kraj obydlený zvířátky rozličných podob a rodů žijících v přátelství a harmonii.

V jeho středu se tyčí věhlasný hrad Stálestál. Naši stařešinouvé říkají, že před dlouhými a dlouhými časy na místo, kde tento prastarý hrad nyní stojí, spadla nejjasnější hvězda celé oblohy. Její kousky se v podobě kouzelných safirů rozlétly do všech koutů království a naplnily každý z jeho krajů magií. Její kouzelná moc dala vzniknout našim prvním jablíčkům a ta se od té doby stala nevyčerpatelným zdrojem jídla pro všechna zvířátka.

Z této nově očarované země časem vzešlo Jablečné království, první království zvířátek. Jeho obyvatelé se postupně rozptýlili do sousedních zemí a založili sedm zvířecích království, která nyní obklopují Jablečné království. To však navždy zůstane našim původním domovem.

Rok co rok každé ze sedmi království vysílá dva sourozence, své nejnadanější hledače, na Dožinkový turnaj. Dvojici, které se v něm jako první podaří získat 4 poháry, připadne koruna a vláda nad Jablečným královstvím. Taková je naše tradice a tak se již celá staletí dělíme o moc nad naší posvátnou zemí.

Ty i tvůj sourozenec, jste potomky dlouhé linie hledačů. Váš slavný rodokmen má kořeny v samotném Jablečném království. Po svých předcích jste zdělili zvláštní schopnost, s jejíž pomocí dokážete na velkou vzdálenost ucítit naše kouzelná jablka a safiry. Za pasem stále nosíš svůj nejcennější nástroj: hledačský srp. Kéž se ti s jeho pomocí podaří dokázat, že jsi hoden ujmout se vlády nad Jablečným královstvím.

tvá babička

Šampioni Jablečného království je kompetitivní rodinná hra, ve které budou hráči moci se svými dvěma zvířecími figurkami zažít vzrušující dobrodružství v kouzelné zemi, v Jablečném království. Hráči se střídají ve hře a soutěží o to, kdo jako první získá čtyři poháry za úspěch v některé z osmi soutěžních kategorií. Ve svém tahu se hráči mohou pohybovat, hledat nebo tvořit. Tyto akce jim umožní zvyšovat své přátelství, získávat koláče, vylepšovat akce, plnit dobrodružství, učít se kouzla a doručovat safiry a jablka do hradu Stálestál. A když budou mít dost kuráže, možná se jim podaří zvítězit v koláčovém souboji. Některé mechanismy ve hře Šampioni Jablečného království vycházejí z veleúspěšné hry Scythe Jameyho Stegmaiera.

HERNÍ KOMPONENTY

Stupnice přátelství

Zaznamenává úroveň přátelství každého hráče během hry. Všichni hráči začínají s úrovní 3. Jestliže vaše úroveň přátelství klesne příliš nízkou, nebudete moci získávat poháry!

Kraje

Jablka a safíry budete nacházet v 6 různých krajích Jablečného království: tundře (bílá), horách (šedá), lese (zelená), poušti (žlutá), červených skalách (červená) a bažinách (modrá).

Počítadlo pohárů

Jakmile hráč získá pohár, umístí zde jeden ze svých žetonů poháru. Každý hráč může v každé kategorii získat pouze 1 pohár. Jakmile některý z hráčů získá svůj 4. pohár, nastává velké finále turnaje.

Koláčová stupnice

Zaznamenává počet jablečných koláčů, které hráči během turnaje vlastní. Všichni hráči začínají se 3 koláči. Hledači své koláče dle tradice využívají ke koláčovým soubojům.

Karty kouzel (30x)

Kouzla hráčům pomáhají zvítězit v koláčových soubojích. Za každého svého hledače, jenž se účastní souboje, může hráč využít 1 kouzlo. Použitá kouzla se odkládají na odhazovací balíček.

Hrad Stálestál

Tento prastarý hrad vévodí celému Jablečnému království představuje zvláštní políčko s bránou určené výhradně k doručování safírů a jablek.

Brány

Všechna políčka s bránou se považují za sousední. Umožňují tak rychlé cestování napříč královstvím.

Karty dobrodružství (12x)

Dobrodružství staví hráče před nelehké volby, často však slibují velkou odměnu!

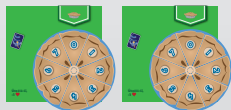
24
jablíček

24
kouzelných
safírů

12
žetonů
dobrodružství



7 párů figurek hledačských sourozenců, zástupců všech zvířecích království



2 koláčová kolečka používaná při koláčových soubojích



Figurky akcí

Od každé barvy jedna. Použijete je při výběru akce na své desce.



Žetony koláčů

Od každé barvy jeden. Budou na koláčové stupnici ukazovat počet vašich koláčů.



1 dílek přípravy sloužící k počátečnímu zaplnění mapy



6 hráčských desek



Poháry

4 od každé barvy. Budete si s nimi na počítadle pohárů označovat získané poháry.



Žetony táborů

Od každé barvy jeden. Slouží k označení polohy táborů jednotlivých hráčů.



16 karet vylepšení, které zlepšují některé akce



8 karet povahy usnadňujících získání pohárů



Žetony přátelství

Od každé barvy jeden. Budou na stupnici přátelství ukazovat vaši úroveň přátelství.

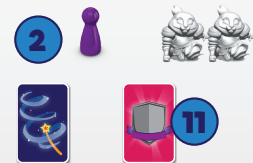
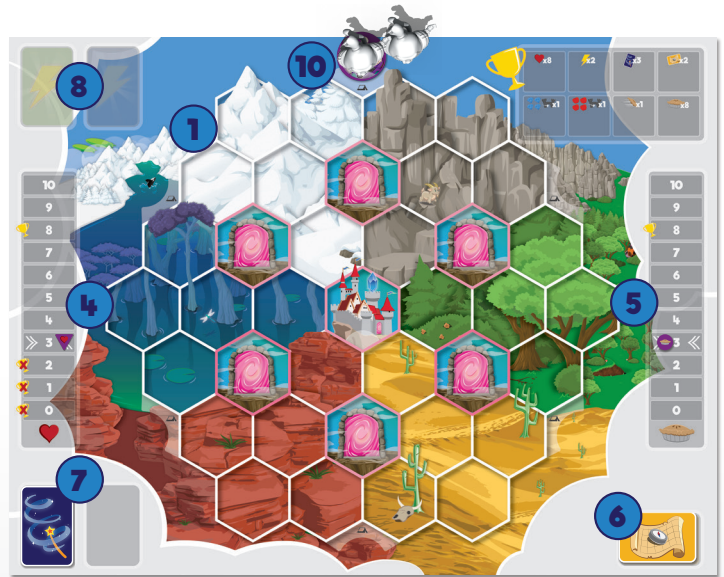


Kostky hledání

5 kostek. Poslouží vám k určeni polohy safírů, jablek a dobrodružství v rozličných krajích.

PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte si zvířecí království a umístěte svůj žeton tábora na správné místo v závislosti na počtu hráčů (viz „Umístění táborů“ níže). Šampioni Jablečného království je hra až pro 6 hráčů. Případná místa bez táborů se považují za neaktivní a při hře se nebudou používat.
2. Vezměte si hráčskou desku, figurku akce a figurky hledačů (2 pro každého hráče).
3. Svě 4 poháry položte na vyhrazená místa na své hráčské desce.
4. Položte svůj žeton přátelství na úroveň 3 stupnice přátelství.
5. Položte svůj žeton koláče na úroveň 3 koláčové stupnice.
6. Zamíchejte balíček karet dobrodružství a položte jej na herní plán.
7. Zamíchejte balíček karet kouzel a položte jej na herní plán. Dejte každému z hráčů 1 kartu kouzla (lícem dolů, karty jsou tajné).
8. Zamíchejte oba balíčky karet vylepšení (Jdi a Vytvoř) a položte je lícem dolů na herní plán.
9. Na středové políčko mapy, na němž se nachází hrad Stálestál, položte lícem dolů dílek přípravy a natočte ho náhodným směrem. Poté ho obraťte a srovnejte na políčku. Následně na trojice políček před žetony táborů všech účastníků partie rozmístěte zdroje vyobrazené na dílku přípravy. Dílek poté vraťte do krabice. Políčka před tábory, jež nejsou ve hře, zůstávají prázdná.
10. Položte obě figurky hledačů na svůj žeton tábora. Obě postavícky se chovají stejně, liší se pouze vzhledem.
11. Zamíchejte všech 8 karet povahy a dejte každému hráči jednu z nich (lícem dolů, karty jsou tajné). Zbylé karty odložte do krabice.



ZAČINAJÍCÍ HRÁČ:

Zamíchejte figurky akcí a vylosujte začínajícího hráče.

9. Počáteční rozmístění zdrojů pomocí dílku přípravy (hra 2 hráčů).



Umístění táborů: 1-6 hráčů



1 hráč



2 hráči



3 hráči



4 hráči



5 hráčů



6 hráčů

PRŮBĚH HRY

HRÁČSKÁ DESKA

Ve svém tahu musíš vybrat a vykonat jednu akci ze své hráčské desky.

Výběr musí proběhnout tak, že přesuneš svou figurku akce na jinou akci, než jakou jsi prováděl v minulém tahu. Stejně okénko hráčské desky (Jdi, Hledej, Vytvoř) v po sobě jdoucích tazích využít můžeš, tu samou akci však nikoli.

Jdi: Pohni s oběma svými figurkami hledačů.

Hledej: Hod' kostkou a zjisti, jaká nová jablka, safíry a žetony dobrodružství se objeví na mapě.

Vytvoř: Přeměň jablka a safíry na koláče, karty kouzel nebo vylepšení.

V některých tazích také můžeš získat jeden pohár (viz „**Poháry**“). Poté, co jsi provedl 1 akci a případně získal nejvýše 1 pohár, pokračuje ve hře hráč po tvé levici.

JDI

Když figurku akce na své hráčské desce umístíš do okénka Jdi, můžeš pohnout s oběma hledači jedním ze dvou způsobů (každý hledač se může pohnout jiným způsobem). Každý z hledačů se může buďto:

Pohnout, aniž by s sebou nesl jablka či safíry: Pohni svým hledačem až o 2 políčka. Zastav, pokud tvůj hledač vstoupí na políčko s hledačem protihráče (viz „**Koláčový souboj**“).

NEBO se

Pohnout a nést s sebou jablka a/nebo safíry: Pohni svým hledačem až o 1 políčko. Můžeš při tom přenést libovolné množství žetonů jablek nebo safírů. Přenést můžeš všechny nebo jen část zdrojů ležících na políčku, na kterém stojí příslušný hledač.

Poznámka: Tyto dva pohyby nelze kombinovat. Pokud se hledač pohne bez jablek či safírů, nesmí už v rámci stejného pohybu žádná jablka či safíry přemístit.

Políčka: „Políčkem“ nazýváme šestiúhelníkové území na mapě.

Někdy po pohybu hledače dojde k doručení jablek či safírů, ke koláčovému souboji, proskočení bránou nebo k dobrodružství.

DORUČENÍ

Jestliže na středové políčko, na kterém sídlí hrad Stálestál, doručíš v jednom tahu dohromady přesně 4 safíry nebo 4 jablka, získáš příslušný pohár. Podmínky pro správné doručení jsou tyto:

- Do hradu Stálestál se hledač může přesunout pouze za účelem doručení. Jinak je hrad nedostupný.
- Hráč musí svého nebo své hledače přesunout tak, aby na políčko hradu dohromady donesli přesně 4 safíry (u poháru za doručení safírů) nebo 4 jablka (u poháru za doručení jablek).
- Jeden či oba tví hledači mohou své 4 zdroje doručit tak, že do hradu Stálestál vstoupí ze sousedního políčka, skrze bránu (viz „**Brány**“) nebo kombinací obojího. Doručení můžeš rozdělit mezi své dva hledače pouze, sladiš-li jejich pohyb tak, aby doručili celkem 4 zdroje na hrad Stálestál v jednom tahu.
- Doručení proběhne okamžitě, jakmile se tyto 4 safíry nebo jablka ocitnou spolu s tvým hledačem (hledači) na hradu Stálestál. A to i v případě, že jsi v tomto tahu dosud pohnul pouze s jedním hledačem.
- Doručené zdroje se odeberou z herního plánu. Veškerá přebývajcí jablka nebo safíry, jež nebyly součástí doručení, musí zůstat na svém původním políčku. To znamená, že nad nimi můžeš ztratit moc.
- Jakmile získáš pohár za doručení safírů či jablek, nemůžeš stejný druh doručení zopakovat později.
- Vezmi jeden z pohárů na své hráčské desce a polož ho na příslušné políčko počítadla pohárů (viz „**Poháry**“).

Jakmile jeden nebo oba tví hledači úspěšně doručí safíry nebo jablka do hradu Stálestál, **jsou hledači, kteří se na doručení podíleli, ihned přeneseni zpět do svého tábora.** Kdykoli se alespoň jeden z tvých hledačů po doručení vrátí do tábora, máš nárok na osvěžení (viz „**Tábory**“).

BRÁNY

Políčka s růžovým orámováním představují brány, které se pro pohyb postav považují za vzájemně sousedící.

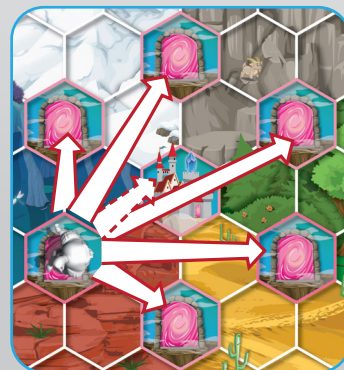
Pohyb hledače z jedné brány do libovolné jiné brány se tak považuje za pohyb o jedno políčko. I když je hrad Stálestál také bránou, lze se na něj přenést pouze za účelem doručení (viz „**Doručení**“).



Příklad: Ve svém prvním tahu využiješ jednu ze svých akcí Vytvoř, s jejíž pomocí po zaplacení 2 jablek získáš 2 koláče. Ve svém dalším tahu si musíš vybrat některou z ostatních akcí v okénkách Jdi, Hledej nebo Vytvoř.



Vezmeš s sebou jablka a popojdeš o jedno políčko, nebo je tu necháš ležet, abys mohl jít o 2 políčka? Volba je na tobě.



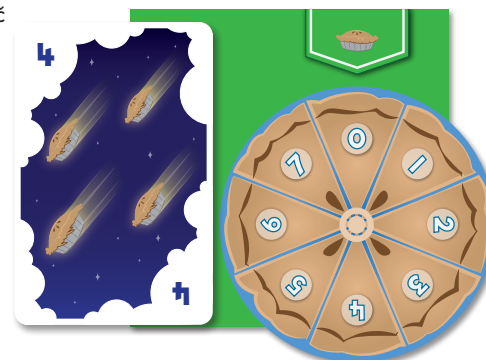
Přenes se z jedné brány do libovolné jiné brány nebo hradu Stálestál.

KOLÁČOVÝ SOUBOJ

Pokud se svým hledačem vstoupíš na políčko, na kterém stojí hledač(i) protihráče, ukončí zde tvůj hledač svůj pohyb. Poté, co jsi pohnul s oběma svými hledači (avšak před dobrodružstvími na kterémkoli políčku), dojde ke koláčovému souboji.

Koláčový souboj probíhá následovně:

1. Útočící hráč ihned ztrácí 1 přátelství (je-li to možné).
2. Hráč útočník i hráč v obraně použijí každý své koláčové kolečko, s jehož pomocí tajně rozhodnou, kolik koláčů v souboji použijí. Stačí kolečko pootočit tak, aby se pod šipkou se symbolem koláče nacházelo jedno z čísel 0 až 7. Toto číslo však nesmí přesáhnout počet koláčů hráče, jenž udává koláčová stupnice. Je možné hodit i 0 koláčů.
3. Hráč zároveň může za každého svého hledače, jenž se souboje účastní, za koláčové kolečko tajně zasunout kartu kouzla. Hodnotu této karty (karet) si každý z hráčů přičte k počtu koláčů, které se rozhodl házet. Výsledné číslo udává celkovou sílu hráče v koláčovém souboji.
4. Oba hráči současně odhalí svou sílu a hráč s větší silou vítězí. **V případě nerozhodného výsledku připadá vítězství útočníkovi.** Vítěz získává pohár za vyhraný koláčový souboj, pokud jej již nemá. Vyhraje-li obránce, získání poháru je nepovinné.
5. Hledači, kteří souboj prohrají, na místě nechají všechny zdroje a přemístí se do svého tábora.
6. Návratem do tábora získává prohrávající hráč nárok na osvěžení (viz „**Tábory**“).
7. Každý z hráčů ještě posune svůj žeton na koláčové stupnici podle toho, kolik koláčů utratil na koláčovém kolečku. Použité karty kouzel se odloží lícem nahoru na odhazovací balíček.



Pomoci koláčového kolečka tajně naplánuj, kolik koláčů hodíš. Jejich počet ještě můžeš vylepsit použitím kouzel.

Příklad síly koláčového úderu:
4 za kouzla + 0 koláčů = 4



TÁBORY

Tábor je místem, ze kterého se tví hledači vypravili na turnaj. Během hry bude sloužit jako místo osvěžení. Tábory se nepovažují za políčka, a tudíž na ně nelze vstoupit běžným pohybem ani nemohou obsahovat žádné zdroje či dobrodružství. Tví hledači se do svého tábora vrací pouze tehdy, když prohrají koláčový souboj nebo úspěšně doručí jablka či safíry. Jakmile se některý z tvých hledačů vrátí do tábora, máš nárok na okamžité osvěžení (nanejvýš jednou za tah):

- Ihned získáváš buď 1 kouzlo, nebo 2 koláče a
- odebereš figurku akce ze své hráčské desky, takže budeš moci v příštím tahu provést libovolnou akci.

DOBRODRUŽSTVÍ

Jestliže se po dokončení akce Jdi (a po případných koláčových soubojích, i těch odehrávajících se na jiném políčku, než se nachází žeton dobrodružství) nalézá některý z tvých hledačů na políčku obsahujícím žeton dobrodružství, žeton odstraň a dober si 1 kartu dobrodružství. Pokud oba tví hledači stojí na políčku s dobrodružstvím, vyber, které z nich si prohlédneš jako první.

Musíš se ihned rozhodnout, zda dobrodružství rozřešíš jednou z prvních dvou možností, nebo zvolíš „**Ne, díky!**“ Pokud dobrodružství rozřešíš volbou buď první, nebo druhé možnosti, ponech si tuto kartu dobrodružství vedle své hráčské desky. Vybereš-li si „**Ne, díky!**“, dobrodružství se nepovažuje za rozřešené a vrátí se lícem dolů do spodního balíčku dobrodružství.

S dobrodružstvími se pojí několik dalších pravidel:

- Hovoří-li text o „neobsazeném políčku“, má se tím na mysli políčko, na němž nestojí žádný hledač.
- Vyžaduje-li po tobě dobrodružství zaplatit safíry nebo jablka, můžeš je vzít z KTERÉHOKOLI políčka/políček se svým hledačem. Nevlastníš-li potřebný počet safírů či jablek, nemůžeš si danou možnost zvolit.
- Získáš-li díky dobrodružství nějaké safíry nebo jablka, polož tyto zdroje na KTERÉKOLI políčko, na kterém stojí tvůj hledač.
- Vyžaduje-li po tobě dobrodružství zaplatit jablka či safíry jinému hráči, vezmi tyto žetony z kteréhokoli políčka/políček se svým hledačem, vyber políčko s hledačem protihráče a žetony polož na toto políčko.
- Můžeš si vybrat takové rozuzlení dobrodružství, které by snížilo úroveň tvého přátelství pod 0. V takovém případě zůstává žeton přátelství na stupni 0 (viz „**Poháry / Nedostatek přátelství**“).
- Je-li balíček dobrodružství prázdný, vyber ihned od hráčů, kteří již získali pohár „**2 dobrodružství**“, karty rozřešených dobrodružství. Zamíchej je a utvoř z nich nový balíček karet dobrodružství.



Rozřešené dobrodružství si ponechej vedle své hráčské desky.

HLEDEJ

Když svou figurku akce na hráčské desce umístíš do okénka Hledej, využiješ vrozené schopnosti svého hledače objevovat jablka, safíry a dobrodružství rozesteté po všech 6 krajích Jablečného království.

Chceš-li se pustit do hledání, hod' čtveřicí kostek vyobrazených vedle akce, kterou jsi vybral. Červené kostky slouží k hledání jablek, modré safírů a zlaté dobrodružství. Barva symbolu, jež na kostkách padne, určí, kde se nové žetony objeví: tundra (bílá), hory (šedá), bažiny (modrá), les (zelená), červené skály (červená) či poušť (žlutá).

Musíš umístit všechny žetony, které objevíš. Kostky sice určí, ve kterých krajích se nové zdroje objeví, ty však rozhodneš, na které konkrétní políčko daného kraje žetony položíš. Umisťování žetonů jableček, safírů a dobrodružství se nepatrně liší:

Žetony jablek a safírů: Po jejich objevení v daném kraji polož každý z žetonů na libovolné políčko uvnitř tohoto kraje, včetně:

- prázdných políček,
- políček, která již nějaká jablka, safíry či dobrodružství obsahují,
- políček s tvými vlastními hledači,
- políček s hledači protihráčů (získáš tím přátelství, viz „Získávání přátelství“ níže).

Žetony dobrodružství: Jakmile v daném kraji objevíš žeton dobrodružství, polož jej na **políčko, na kterém nestojí žádný hledač ani neleží žádný jiný žeton dobrodružství** (žádné políčko nesmí obsahovat více než 1 žeton dobrodružství). Pokud tyto podmínky nelze splnit, žádný žeton dobrodružství neumístíš.

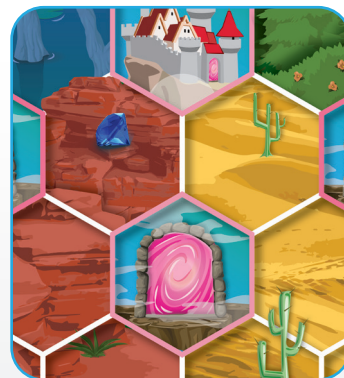
Získávání přátelství: Jakmile položíš jablko nebo safír na políčko s hledačem či hledači protihráče, získáváš za každý takto umístěný zdroj 1 přátelství. Za umístění zdrojů na políčka s vlastními hledači nezískáváš žádné přátelství.

Brány: Brány se nepovažují za kraje. Na tato políčka nemůžeš pomocí akce Hledej umisťovat žádné safíry, jablka nebo dobrodružství.

Vyčerpané zdroje: Pokud nastane nepravděpodobná situace, kdy žetony safírů, jablek nebo dobrodružství dojdou, nemůžeš na mapu umisťovat žádné další žetony daného druhu, dokud se jejich zásoba opět nedoplní díky doručením, akci Vytvoř nebo dobrodružstvím.



Příklad: Objevil jsi safír v kraji červených skal. Jeho přesné umístění však vybiráš ty sám.



VYTVOŘ

Jestliže svou figurku akce na hráčské desce umístíš na některou z akcí okénka Vytvoř, budeš moci výměnou za určité zdroje získat jiné předměty či výhody. Zdroje mohou pocházet od jednoho či obou hledačů. U každé z těchto akcí musíš uhradit celou cenu a získat celou výhodu:

Upeč koláče: Z políček se svými hledači odeber 2 jablka a získkej 2 koláče (změnu zaznamenej pomocí svého žetonu na koláčové stupnici, jež dovoluje vlastnit nanejvýš 10 koláčů).

Získání kouzla: Z políček se svými hledači odeber 2 safíry a dober si z vrchu balíčku kouzel 1 kartu kouzla. Kouzel můžeš vlastnit neomezený počet.

Vylepšení: Z políček se svými hledači odeber 1 safír a 1 jablko, za které získáš kartičku vylepšení pro akce Jdi nebo Vytvoř (akce Hledej nejdou vylepšovat):

1. Vezmi si horní 3 kartičky jednoho z balíčků vylepšení a jednu si vyber. Zbylé kartičky vrať lícem dolů dospod balíčku.
2. Vybranou kartičku polož na odpovídající okénko na své hráčské desce.

Kartička trvale vylepšuje příslušnou akci až do konce hry. (Každé okénko může mít nanejvýš 1 kartičku a lze jej vylepšit nanejvýš jednou.) Pokud si vylepšíš okénko Vytvoř, umísti svou figurku akce na akci vylepšení na nové kartičce.



Kartičky vylepšení trvale vylepšují akce na tvé hráčské desce.

POHÁRY

Hráči v turnaji dokazují svou zdatnost tak, že se snaží co nejrychleji získat poháry:

- Každý z pohárů může získat pouze jednou. Zaznamenej to položením jednoho ze svých žetonů poháru na počítadlo pohárů. Nehleďte na to, zda některý z protihráčů daný pohár již získal či ne.
- Jakmile jednou pohár položíš na počítadlo pohárů, nesmíš jej znovu odebrat.
- V jednom tahu můžeš získat pouze 1 pohár, a to až do konce partie, kdy nastane velké finále (viz „Cesta k vítězství“). Mimo svůj tah můžeš získat pouze pohár za vítězství v koláčovém souboji.
- Jestliže se ti během tahu protihráče podaří zvítězit v koláčovém souboji (jako obránci), můžeš ihned získat pohár za vítězství v koláčovém souboji (pokud jej již nemáš).
- Jestliže splňuješ podmínky pro získání některého poháru a zatím jsi ve svém tahu žádný nezískal, musíš umístit žeton poháru.

Pohár ve svém tahu získáš přesunutím poháru ze své hráčské desky na příslušné pole počítadla pohárů, jakmile splňuješ následující požadavky:

8 přátelství: Dosáhl jsi úrovně 8 na stupnici přátelství. Pokud ti později úroveň přátelství klesne, pohár neztrácíš.

2 vylepšení: Získal jsi 1 kartičku od každého druhu vylepšení (Jdi i Vytvoř).

3 kouzla: Vlastníš v jednom okamžiku 3 nebo více karet kouzel. Použitím těchto karet později ve hře pohár neztrácíš.

2 dobrodružství: Rozřeš 2 dobrodružství. Po získání tohoto poháru si můžeš karty dobrodružství nadále dobírat.

Doručení jablek: Doruč na hrad Stálestál 4 jablka. Tento pohár můžeš získat pouze v tahu, ve kterém jsi doručení splnil.

Doručení kouzelných safirů: Doruč na hrad Stálestál 4 safíry. Tento pohár můžeš získat pouze v tahu, ve kterém jsi doručení splnil.

Vítězství v koláčovém souboji: Vyhráj koláčový souboj jako útočník nebo jako obránci. Tento pohár můžeš získat pouze v tahu, ve kterém jsi splnil jeho podmínky.



8 koláčů: Dosáhni úrovně 8 na koláčové stupnici. Koláče, které později spotřebuješ, na získaný pohár nemají vliv.

Schopnost získat pohár mohou ovlivnit karty povahy, nedostatek přátelství a maximální počet pohárů.

Karty povahy:

Karta povahy popisuje jedinečný charakter tvé sourozenecké dvojice hleďačů. Díky své osobité povaze dokážou snadněji získat jeden z osmi možných pohárů. Pokud splňuješ snížené požadavky na své kartě povahy, můžeš se jí rozhodnout odkrýt a položit získaný pohár na příslušné pole počítadla pohárů.

Nedostatek přátelství:

Nepřátelské chování se u turnajových porotců nesetkává s pochopením. Klesne-li tvé přátelství pod úroveň 3, nemůžeš získávat poháry ani při splnění potřebných požadavků. Jakmile úroveň tvého přátelství stoupne na 3 nebo vyš, můžeš opět získávat poháry tempem 1 pohár za svůj tah (až do velkého finále).

Maximální počet pohárů:

Až do velkého finále můžeš za svůj tah získat nanejvýš 1 pohár. Pokud splňuješ předpoklady pro získání více než jednoho poháru, musíš si vybrat jeden z nich a zisk ostatních odložit na pozdější tahy (pokud budeš stále splňovat předpoklady).

CESTA K VÍTĚZSTVÍ

VELKÉ FINÁLE:

Na konci tahu, ve kterém jeden nebo více hráčů získali svůj 4. pohár, vstoupí turnaj do velkého finále:

- Každý hráč, jenž nevlastní 4 poháry, nyní dle pořadí hráčů odehraje 1 závěrečný tah.
- Hráči odehrávající závěrečný tah mohou nyní získat i více než 1 pohár za tah.
- Po odehrání všech závěrečných tahů získává hráč se 4 poháry korunu vítěze a nového vládce Jablečného království!

V PŘÍPADĚ NEROZHODNÉHO VÝSLEDKU:

Vlastní-li na konci velkého finále více hráčů 4 poháry, stává se vítězem ten, kdo získal více přátelství. Pokud si jsou i nadále rovni, vyhrává ten, kdo v této chvíli na mapě vlastní nejvíce safírů a jableček. Existuje-li i tak mezi hráči rovnost, náleží koruna vítěze všem těmto hráčům společně. Ve hře Šampioni Jablečného království nejsou nerozhodné výsledky vzácné.

CHCETE SE PODÍVAT NA VIDEONÁVOD KE HŘE (v anglickém jazyce)?

Jděte na stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/videos.

MÁTE ZÁJEM O PRAVIDLA V JINÉM JAZYCE?

Pravidla a návody v různých jazycích si můžete stáhnout z:
stonemaiergames.com/games/my-little-scythe/rules.

MÁTE DOTAZ NA HERNÍ MECHANISMY NEBO PŘÍBĚH ZE HRY, O KTERÝ BYSTE SE CHTĚLI PODĚLIT?

Sdílejte je ve facebookové skupině My Little Scythe Facebook,
zmiňte se o něm na serveru BoardGameGeek nebo tweetněte @stonemaiergames.

POTŘEBUJETE NÁHRADNÍ DÍLY?

Obratě se na e-mail info@albi.cz.

CHCETE PRAVIDELNĚ ZÍSKÁVAT INFORMACE O HRÁCH OD STONEMAIER GAMES?

Přihlaste se k odebrání newsletteru na:
stonemaiergames.com/e-newsletter.



STONEMAIER
GAMES

Výrobce:

Stonemaier LLC, 1344 Baur Blvd, St. Louis, MO 63132, USA

© 2018 Stonemaier LLC. My Little Scythe je obchodní značkou Stonemaier LLC.
Všechna práva vyhrazena.

Albi

Dovozce pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8
www.albi.cz

Distribútor pre SR:

ALBI, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk