



Trpasličí údolí

*Příručka
pozorovatele*



12+



2 - 4

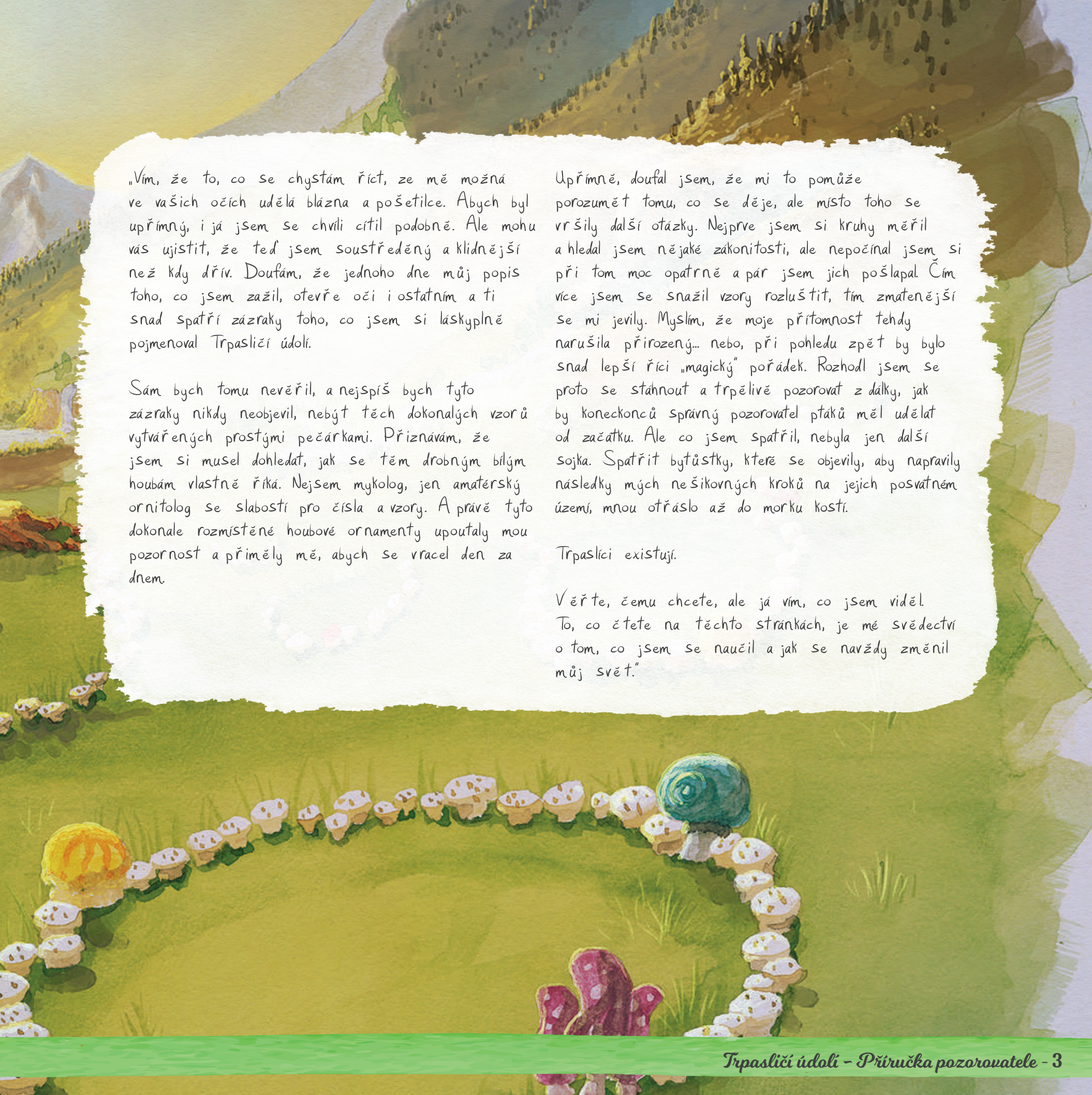


45 Min.



OBSAH

ÚVOD/PŘEHLED	3
CÍL HRY	4
Jak získávat body	4
HERNÍ SOUČÁSTI	4-5
PŘÍPRAVA	6-7
Varianty přípravy	7
Hra 2 hráčů	7
SEZNAMTE SE S TRPASLÍKY	8
PŘEHLED HRY	9
1. Umístěte dílky	9
2. Vyhodnoťte	12
Bonusy za ukazatele čarokruhů	12
Dílky divoké květeny	12
Sbírka květin	12
Zásoba hráče	12
3. Přesuňte trpaslíka	13
🐸 Nárokuje si cestu	13
🌸 Navštivte Květinový trh	13
🏡 Navštivte rozcestník v zahradě	13
🌪 Navštivte Větrníčkový trh	14
PODMÍNKY KONCE HRY	15
BODOVÁNÍ	15
KASKÁDOVÉ EFEKTY BĚHEM TAHU	16
VARIANTY HRY	17
Deska Houbového trhu	17
Pokročilá deska hráče	17
MINIATLAS HUB	18
MINIATLAS KVĚTIN	19
PŘEHLED DÍLKŮ	20
PRŮVODCE SYMBOLY	20



„Vím, že to, co se chystám říct, ze mě možná ve vašich očích udělá blázna a pošetilce. Abych byl upřímný, i já jsem se chvíli cítil podobně. Ale mohu vás ujistit, že teď jsem soustředěný a klidnější než kdy dřív. Doufám, že jednoho dne můj popis toho, co jsem zažil, otevře oči i ostatním a ti snad spatří zázraky toho, co jsem si láskyplně pojmenoval Trpasličí údolí.

Sám bych tomu nevěřil, a nejspíš bych tyto zázraky nikdy neobjevil, nebýt těch dokonalých vzorů vytvářených prostými pečárkami. Přiznávám, že jsem si musel dohledat, jak se těm drobným bílým houbám vlastně říká. Nejsem mykolog, jen amatérský ornitolog se slabostí pro čísla a vzory. A právě tyto dokonale rozmístěné houbové ornamenty upoutaly mou pozornost a přiměly mě, abych se vracel den za dnem.

Upřímně, doufal jsem, že mi to pomůže porozumět tomu, co se děje, ale místo toho se vršily další otázky. Nejprve jsem si kruhy měřil a hledal jsem nějaké zákonitosti, ale nepočínal jsem si při tom moc opatrně a pár jsem jich pošlapal. Čím více jsem se snažil vzory rozluštit, tím zmatenější se mi jevily. Myslím, že moje přítomnost tehdy narušila přirozený... nebo, při pohledu zpět by bylo snad lepší říci „magický“ pořádek. Rozhodl jsem se proto se stáhnout a trpělivě pozorovat z dálky, jak by koneckonců správný pozorovatel ptáků měl udělat od začátku. Ale co jsem spatřil, nebyla jen další sojka. Spatřit bytůstky, které se objevily, aby napravily následky mých nešikovných kroků na jejich posvátném území, mnou otřásl až do morku kostí.

Trpaslíci existují.

Věřte, čemu chcete, ale já vím, co jsem viděl. To, co čtete na těchto stránkách, je mé svědectví o tom, co jsem se naučil a jak se navždy změnil můj svět.“

CÍL HRY

Vydejte se to Trpasličího údolí a připojte se k lučným trpaslíkům při jejich oslavě Kouzelné sklizně. Společně pěstují houby a sklízí z nich magii nutnou k tomu, aby dokázali svou vesničku ukrýt před zraky lidí další rok.

Zhostíte se zde role trpaslíka a jeho parťáka či parťáčky, kteří společně sázejí kouzelné houbové čarokruhy, sbírají divoké květy a houbové přísady do kouzla, s jehož pomocí ukrývají své skromné domovy. Nejpečlivější z trpaslíků nezískají jen ty nejparádnější ozdůbky, serepetičky a všelijaké cingrlátka, ale budou mít čest nosit vzácnou Červenou čapku – ovšem jen do příští sklizně!

JAK ZÍSKÁTE BODY

V Trpasličím údolí získáváte body za:

- Vytváření různých houbových čarokruhů.
- Sbírání unikátních žetony květín.
- Prodej sad hub a za ně získané poklady.

Detailní popis bodování najdete na straně 15.

Bylo to časně z jara, když jsem poprvé spatřil trpaslíka. Každý den jsem se vracel na své stanoviště a kreslil nové vzory bílých hub, které se objevovaly a rostly kolem starého pařezu. Toho dne přímo před mýma očima vyrazila ze země s gejzírem jiskřiček skupina barevných hub, až vytvořila dokonalý kruh.

Když se jiskřičky rozplynuly, uviděl jsem uprostřed kruhu malého vousatého tvorečka, jak se od ucha k uchu šibalsky usmívá. Než jsem se na něj mohl lépe podívat, rychle sesbíral magické houby a zmizel mi z dohledu.

HERNÍ SOUČÁSTI



1 dílek pařezu



1 dílek západu slunce



8 trpaslíků



57 žetonů pokladů
(15 vršků, 10 knoflíků, 12 peříček, 10 krystalů & 10 klíčů)



92 dílků zahrady

V Trpasličím údolí najdete na opačné straně každého dílku jeho zrcadlový obraz.



8 dílků divoké květeny
a 32 žetonů květín v 8 barvách



7 rozcestníků



110 žetonů hub
(28 červených, 27 žlutých, 20 růžových, 20 tyrkysových a 15 fialových)



4 oboustranné desky hráčů



32 ukazatelů
čarokruhů
4 barvy



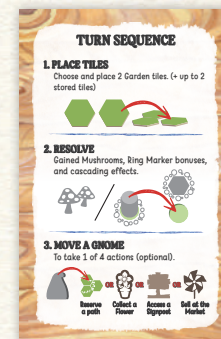
21 žetonů Větrníčkového trhu
(5 červených, 5 žlutých, 4 tyrkysové, 4 růžové
a 3 fialové)



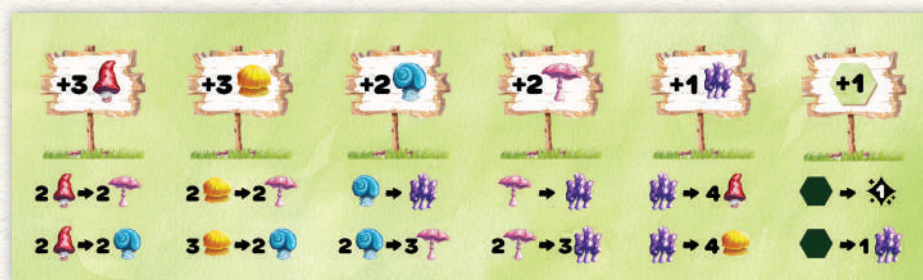
Deska Větrníčkového trhu



Deska dílků zahrady



4 přehledové karty



Deska Houbového trhu (varianta hry - viz str. 17)



Zatahovací látkový
pytlík



Žeton prvního hráče -
Červená čapka

PŘÍPRAVA HRY

1

Dílek pařezu

Doprostřed herní plochy položte dílek pařezu.

2

Větrníčkový trh

V dosahu všech hráčů umístěte desku Větrníčkového trhu. Žetony Větrníčkového trhu připravte vedle odpovídajících řádků hub.

3

Deska dílků zahrady

V dosahu všech hráčů umístěte desku dílků zahrady. Všechny 92 dílků zahrady dejte do látkového pytlíku. Náhodně vylosujte 8 dílků a položte je na desku dílků zahrady.

3a

Dále náhodně vylosujte navíc 2 dílky na hráče, tzn. že např. ve hře 3 hráčů vylosujete 6 dílků. Aniž byste se na ně dívali, odložte je stranou a položte na ně žeton Západu slunce.

4

Poklady a houby

Vytvořte společnou zásobu žetonů pokladů a žetonů hub.

5

Žetony květin a dílky divoké květeny

Podle počtu hráčů připravte od každé barvy odpovídající počet žetonů květin a položte je na příslušný dílek divoké květeny. Například ve hře třech hráčů budou na každém dílku divoké květeny 3 žetony květin. Dílky divoké květeny a žetony květin umístěte poblíž desky Větrníčkového trhu. Nepoužité žetony květin vraťte zpět do krabice.

6

Rozcestníky

Umístěte poblíž desky dílků zahrady.

7

Příprava hráčů

Každý hráč si vezme přehledovou kartu, dvě figurky trpaslíků, desku hráče a 8 ukazatelů čarokruhů své barvy.

8

Ukazatele čarokruhů

Umístěte 8 ukazatelů čarokruhů na vyznačená políčka na své desce hráče.

9

Žeton prvního hráče

Žeton prvního hráče - Červenou čapku - dejte hráči, který naposled hru Trpasličího údolí vyhrál, nebo hráči, který vás hru naučil.

6

4

3

Tip:

Kolem dílku pařezu si nechte dosti místa.

7

Tip:

Zkušení hráči mohou hrát bez přehledové karty.

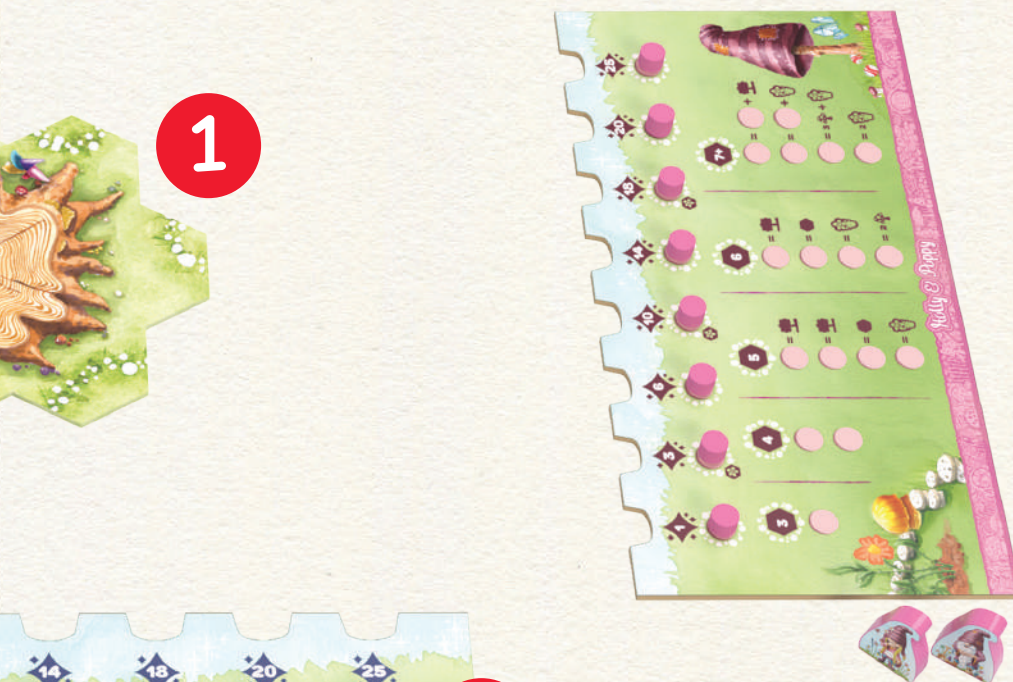
VARIANTY PŘÍPRAVY

Deska Větrníčkového trhu a deska dílků zahrady nemusí být propojena. Můžete si je rozložit dle své volby a potřeby, aby co nejlépe vyhovovaly vašemu prostoru pro hraní.



V tomto příkladu je využívána i deska Houbového trhu. Na další varianty hry se můžete podívat na stranu 17.

HRA 2 HRÁČŮ



Žetony květin a dílky divoké květeny.

Ve hře 2 hráčů si náhodně zvolte 2 barvy květin. Dílky těchto květin vraťte zpět do krabice a žetony položte do výřezů Květinového trhu na desce Větrníčkového trhu.



Žetony Větrníčkového trhu.

Ve hře 2 hráčů vraťte po jednom žetonu od každé barvy s výjimkou fialové zpět do krabice.

SEZNAMTE SE S TRPASLÍKY



Tykvík a Dýnuše

Dvojice trpaslíků, které jsem pojmenoval Tykvík a Dýnuše, se na pohled hádají téměř o každém svém počínu. Když jeden z nich sbírá houby, druhý ukazuje na divoké květiny a odběhne pryč - a naopak, zdánlivě bez smyslu a rozmyslu. Myslím, že jsou to sourozenci, protože bez ohledu na jejich neshody se na konci dne vždy vydají společně domů a jejich pouto se zdá být nezničitelné.

Tohle jsou dva trpasličí s těmi nejružovějšími tvářičkami, co lze spatřit, které jsem si velmi oblíbil. Cesmínka je mladší z nich a její tváře jsou neustále červené od věčného hihňání. Toho druhého jsem velmi chytře pojmenoval Máček, protože mu možná pod čepičkou pár koleček přebývá. Kdo jiný než ten, co je trochu „máklý“ by se smál i přes alergické reakce způsobené všemi těmi divokými květinami, které Cesmínka nasbírá?



Cesmínka a Máček



Kyselin a Sladěnka

Navzdory jejich sladnému lesnímu oblečení nemohou mít Kyselin a Sladěnka rozdílnější povahy. Kyselin se soustředí pouze na dokončení svých dokonale naplánovaných čarokruhů z hub, zatímco Sladěnka ráda smlouvá a povídá si na trhu. Naštěstí pro tento zamilovaný pár jejich talenty k sobě perfektně ladí, podobně jako sladce vonící koláče z kyselých jableček, které pečou pro všechny své přátele.

Navzdory všemu zdání mají tyhle dvě trpasličí stařenky zjevně nejsnazší práci se zahradničením a dokážou po loukách kmitat jako včelky. Je jasné, že trpasličí musí stárnout pozpatku. Pojmenoval jsem je Bětka a Květka po svých milých tetičkách, ale kdybych byl hazardním hráčem, rozhodně bych vsadil na to, že právě ony zvítězí.



Květka a Bětka

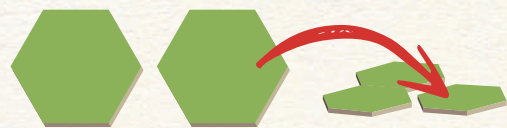
Spatřit další z trpaslíků se mi podařilo až za dalších pár dní, ale čím více jsem si na ně zvykal, tím déle zůstávali viditelní. Začal jsem si všimnout, že pěstovat a sklízet kouzelné houby přicházeli vždy v párech, ale i tak byli vždy všichni rádi, že vidí ty ostatní. Shledal jsem, že se k nim toužím připojit, být součástí jejich světa, ve kterém společně pomáhají s obnovou země a spolupracují v dokonalé harmonii, pro dobro všech.

PŘEHLED HRY

Počínaje prvním hráčem se hráči střídají po směru hodinových ručiček, dokud není splněna podmínka pro konec hry. (Viz *PODMÍNKY KONCE HRY* na straně 15). Každý tah sestává ze tří kroků, v tomto pořadí:

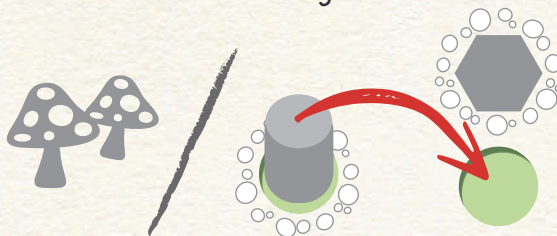
1. UMÍSTĚTE DÍLKY

Vyberte si a umístěte až 2 dílky zahrady (+ až 2 dílky ze zásoby).



2. VYHODNOŤTE

Vyhodnoťte získané houby, bonusy za ukazatele čarokruhů a kaskádové efekty.



3. PŘESUŇTE TRPASLÍKA

Přesuňte jednoho ze svých trpaslíků, abyste provedli 1 ze 4 možných akcí (volitelné).



1. UMÍSTĚTE DÍLKY

Zvolte si 2 dílky zahrady z 8 dostupných na desce dílků zahrady a oba umístěte do zahrady. Pak z pytlíku doberte 2 nové dílky zahrady a doplňte desku dílků zahrady. Cílem umísťování je dokončovat houbové čarokruhy.

Když umísťujete dílky:

- A.** Musí sousedit s dílkem pařezu nebo s jiným dílkem v zahradě.
- B.** Bílé houbové cestičky musí navazovat na cestičky na sousedních dílcích, a tráva může opět sousedit jen s trávou.
- C.** Pokud umísťujete dílek tak, že byste jím prodloužili cestu, kterou si nárokuje trpaslík jiného hráče, musí vám to příslušný hráč dovolit.

Každý dílek zahrady má na opačné straně zrcadlově převrácený obraz. Pokud vám dílek nevyhovuje k provedení vámi naplánované akce, zkuste jej otočit na druhou stranu.

DŮLEŽITÉ: Dvě neuzavřené cesty, kde každá má na sobě trpaslíka jiné barvy, nemůžete propojit do jedné cesty.

Během tohoto kroku můžete také umístit až 2 dílky navíc ze své zásoby. Při umísťování těchto dílků musíte dodržovat stejná pravidla a můžete je umístit před, po, nebo libovolně mezi umísťováním dvou dílků, které si berete z desky dílků zahrady (více informací o uložených dílcích zahrady viz *ZÁSoba HRÁČE*, strana 12).



Když si vybíráte dílky, pamatujte, že cesty jsou přesně tři druhů:



Spojující dvě sousední hrany.



Spojující dvě hrany ob hranu.



Spojující dvě protilehlé hrany.

Každý dílek má na sobě 1 nebo více typů cest. Když si vybíráte dílek, zvažujte, které potřebujete pro uzavření vašich plánovaných čarokruhů.

1. UMÍSTĚTE DÍLKY (POKRAČOVÁNÍ)

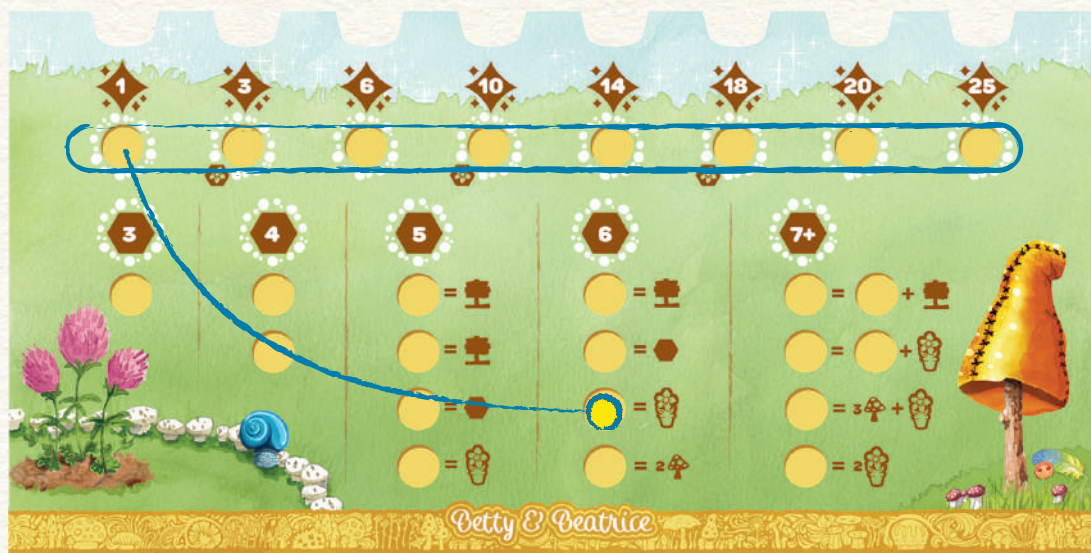
Dokončení čarokruhu

Čarokruhy mohou mít jakýkoli tvar, pokud nakonec vytvoří uzavřený obrazec. Čarokruhy mohou obsahovat jakékoli druhy hub a mohou sestávat z libovolného počtu dílků. Nejzákladnější čarokruhy jsou tvořeny 3 nebo 4 dílky. Za větší čarokruhy z 5 či více dílků získáte bonusy!

Poté, co umístíte 2 dílky a dokončíte díky tomu čarokruh, okamžitě provedete 2 následující akce:

1. Pokud máte na dokončeném čarokruhu trpaslíka (viz *NÁROKUJTE SI HOUBOVOU CESTU* na straně 13), vezměte si takové množství žetonů hub, které odpovídá počtu hub na dokončeném čarokruhu. Dokončíte-li čarokruh, na kterém nestojí ničí trpaslík, položte odpovídající množství žetonů hub do středu čarokruhu. Kdokoli je může později sebrat prostřednictvím akce trpaslíka.
2. V obou případech, bez ohledu na to, zda máte na čarokruhu, který jste umístěním svých dílků dokončili, trpaslíka, nebo ne, vezměte zatím neumístěný ukazatel čarokruhu, který se nachází na vaší desce hráče na políčku nejvíce vlevo a odpovídá nejnižšímu bodovému ohodnocení. Tento ukazatel přesuňte do sloupce odměn, jehož hodnota odpovídá počtu dílků, ze kterých se dokončený čarokruh skládá, na políčko v řádku dle vlastní volby. Výjimka je první sloupec, kde se nachází pouze jeden řádek s jedním políčkem.
Pozn.: Když dokončíte čarokruh o velikosti 7+ a zvolíte si jeden z prvních 2 řádků v příslušném sloupci, umístujete zde 2 ukazatele najednou.

Například: Pokud jste právě dokončili čarokruh složený ze 6 dílků, vyberte si jeden ze 4 řádků ve sloupci 6. Přesuňte na něj ukazatel čarokruhu, který se nachází na políčku nejvíce vlevo, a okamžitě získáte bonusy uvedené vedle políčka, kam jste ukazatel umístili (viz *BONUSY ZA UKAZATELE ČAROKRUHŮ* na straně 12). Jakmile zaplníte všechna políčka ve sloupci odpovídající velikosti dokončeného čarokruhu, stále můžete získat z dokončeného čarokruhu houby, ale již nemůžete přesunout ukazatel čarokruhu.



DŮLEŽITÉ:

Pokud dokončíte čarokruh nárokováný jiným hráčem, nemůžete z něj sebrat houby, ani přesunout ukazatel čarokruhu. Za takový čarokruh získá body příslušný hráč na začátku jeho tahu. Figurku trpaslíka, který má čarokruh zabraný, položte na záda, abyste na to nezapomněli.



Kouzelné houby, které se objeví na dokončeném čarokruhu, se podobají těm, jaké bychom našli na našem normálním trhu. Zároveň jsou ale zcela nepodobné čemukoli, co jsem kdy viděl. Zdají se být živé, a překypují jakousi energií, již nedokáží vystihnout.



Nezapomeňte na dílek pařezu! I on se počítá za jeden dílek vašeho čarokruhu. Prochází-li váš čarokruh přes dílek pařezu více než jednou, započítejte dílek pařezu pouze jednou.

Jedno bych chtěl v tuhle chvíli vyjasnit, poté, co jsem jejich chování nějakou dobu studoval. Pro své čarokruhy využívají trpaslíci zcela normálních pečárek.

Někteří trpaslíci jsou metodičti

a vysazují přesné vzory, u jiných se zdá, že nechávají houby najít si vlastní cestu. Výsledek je ale vždy stejný.

Jakmile se houby spojí do uzavřeného kruhu, vyskočí mezi nimi okamžitě větší a barevnější houby. Jako by to snad bylo nějaké kouzlo.

Tato cesta je napojena na dva dílky divoké květeny.

Cesta nemůže končit na hraně s trávou.

Toto je čarokruh ze 3 dílků, nejzákladnější čarokruh v této hře.

Dílek pařezu je místem, kam chodí trpaslíci prodávat houby na Větrníčkový trh.

Toto je čarokruh z 5 dílků, i když jej tvoří celkem 6 cestiček (2 z nich se nacházejí na jediném dílku).

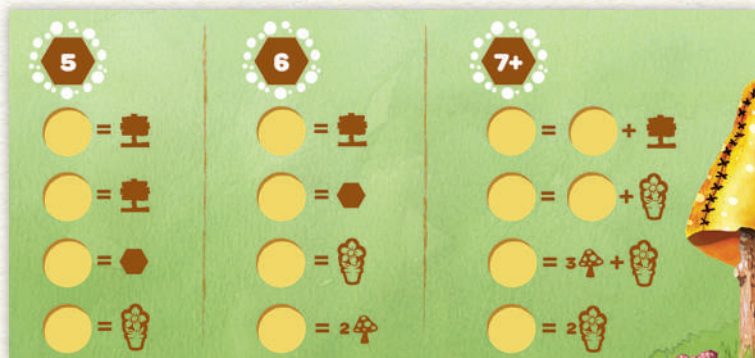
Toto je čarokruh ze 7 dílků. Za vytváření větších čarokruhů v této hře už žádný další speciální bonus není.

Toto je čarokruh z 10 dílků. Dílek pařezu se počítá pouze jednou.

Dílek divoké květeny dokončuje tento čarokruh a počítá se k jeho velikosti. Toto je čarokruh ze 6 dílků.

2. VYHODNOŤTE

Bonusy za ukazatele čarokruhů.



Kdykoli přesunete ukazatel čarokruhu na prázdné políčko ve sloupcích odměn 5, 6 nebo 7+, okamžitě získáte vedle něj uvedenou odměnu. Je velmi žádoucí plánovat, jaké čarokruhy chcete vytvářet, abyste získali odměny, které chcete. Celkem existuje 5 možných odměn:



Přidejte nový rozcestník do zahrady, NEBO využijte již umístěný rozcestník, aniž byste na něj přesouvali trpaslíka.

Vyberte si jeden zatím neumístěný rozcestník. Umístěte jej na váš právě dokončený čarokruh a proveďte jeho bonusovou akci, NEBO využijte akci jednoho rozcestníku, který se už v zahradě nachází. Jakmile rozcestník umístíte, může jej v rámci akce navštívit jakýkoli hráč.



Vezměte si jeden z dostupných dílků zahrady a uložte si jej vedle své desky hráče k použití v pozdějších tazích.

Můžete si vzít 1 dílek zahrady z desky dílků zahrady. Nyní jej máte uložen pro pozdější tahy. Pokud už máte uloženy 2 dílky, včetně dílků divoké květeny, musíte některé z nich odhodit, abyste následně měli zase jen 2. Doberte z pytlíku nový dílek a doplňte nabídku na desce.



Vezměte si žeton květiny.

Vezměte si dostupný žeton květiny, kterou ještě nemáte, z vrchního okraje desky Větrníčkového trhu, a položte jej na neobsazené místo nejvíce vlevo ve vaší sbírce květin.



Sklidte další houby z právě dokončeného čarokruhu.

Získejte odpovídající počet hub navíc z právě dokončeného čarokruhu. Bonusové houby musí odpovídat houbám sklizeným z čarokruhu, a každá z nich může být takto zdvojena jen jednou.

Například, pokud v čarokruhu byla pouze jedna růžová houba, pak si na základě tohoto bonusu můžete vzít maximálně jednu růžovou houbu navíc. Jakákoli další houba navíc musí také odpovídat ostatním barvám hub z čarokruhu.



Přesuňte jeden ukazatel čarokruhu navíc (odměna za čarokruh o velikosti 7+).

Když si vyberete bonus s touto ikonou, přesunete do tohoto řádku dva ukazatele čarokruhů namísto jednoho.



Dílky divoké květeny

Když dokončíte čarokruhy a umístíte svůj druhý, čtvrtý a šestý ukazatel čarokruhu, a odkryjete tak v řádku ukazatelů čarokruhu políčko se symbolem divoké květeny, okamžitě získáte dílek divoké květeny a proveďte následující kroky:

- 1 Jeden z žetonů květin z vybraného dílku si umístíte do své sbírky květin.
 - 2 Zbytek žetonů květin z dílku umístíte na Květinový trh nad deskou Větrníčkového trhu.
 - 3 Dílek si umístíte do své zásoby. Pokud již máte v zásobě 2 dílky, včetně dílků zahrady, musíte některé z nich odhodit, abyste měli v zásobě jen 2.
- Pokud už nejsou k dispozici žádné dílky divoké květeny, namísto toho si vezmete jeden žeton květiny z Květinového trhu.



Dílky divoké květeny jsou žolíkové dílky. Ve svém tahu je navíc smíte umístit k dílkům, které umísťujete běžným způsobem. Na rozdíl od klasických dílků je můžete připojit k čarokruhu nárokovánému jiným hráčem bez jeho dovolení. Dílky divoké květeny vždycky uzavírají čarokruhy nejkratší možnou cestou a čarokruhy se na nich nikdy nesmějí protínat nebo překrývat. Dílky divoké květeny mohou sousedit hranami s jakýmkoli dílkem.



Sbírka květin

Kdykoli si vezmete jedinečný žeton květiny, umístíte jej na neobsazené místo nejvíce nalevo na vrchní straně vaší desky hráče. Na konci hry získáte počet bodů rovnající se číslu pod žetonem květiny nejvíce napravo.



Zásoba hráče

Můžete mít libovolné množství žetonů hub a pokladů. Můžete mít uloženy až 2 dílky zahrady, ale pouze jeden z nich může být žeton divoké květeny. Pokud získáte dílek, ale nemáte k jeho uložení dostatek místa, můžete odhodit právě dobraný dílek, nebo libovolný z předtím uložených, abyste si udělali místo. Pokud odhodíte dílek divoké květeny, na odpovídající žetony květin to nemá žádný vliv, zůstávají ve hře.

3. PŘESUŇTE TRPASLÍKA

Přesunout trpaslíka je volitelné, ale akci provedete **POUZE POKUD** přesunete trpaslíka na jiné místo, než kde se nacházel.

Abyste provedli akci, zvolte si jednoho ze svých dvou trpaslíků a přesuňte jej na nové místo.

K dispozici máte 4 akce:

- 1 **Nárokuje si houbovou cestu.**
- 2 **Navštivte Květinový trh.**
- 3 **Navštivte rozcestník (pokud je umístěn na herním plánu).**
- 4 **Navštivte Větrníčkový trh.**

1 Nárokuje si houbovou cestu

Abyste si nárokovali houbovou cestu, přesuňte svého trpaslíka na jakoukoli neobsazenou houbovou cestu.

Dokud zde stojí, jiný trpaslík si tuto cestu nárokovat nemůže. Pokud si nárokuje nedokončený čarokruh, nemůže k němu jiný hráč přikládat dílky bez vašeho svolení.

V rámci této akce si můžete také zvolit, že si budete nárokovat již předtím dokončený čarokruh, který si nikdo nenárokoval, a sebrat z něj na něm umístěné žetony hub.

2 Navštivte Květinový trh

Abyste získali žeton květiny, musíte svého trpaslíka přesunout na Květinový trh na vršku desky Větrníčkového trhu. Pak si zde můžete vzít jeden z dostupných žetonů květin, který doposud nemáte, a umístit jej na neobsazené místo nejvíce vlevo ve vaší sbírce květin nad svou deskou hráče. Květinový trh považujte za jedno pole, a může se zde v jednom okamžiku nacházet neomezený počet trpaslíků.

V příkladu vpravo sebrala Cesmínka 2 květiny a nyní má za ně 3 body. Pokaždé, když do výřezu umístíte květináč s květinou, skóre za květiny na konci hry se zvýší na hodnotu napsanou pod žetonem květiny nejvíce napravo.

3 Navštivte rozcestník v zahradě

Abyste navštívili rozcestník, umístěte svého trpaslíka doprostřed čarokruhu, který na sobě daný rozcestník má. Okamžitě získáte zde uvedenou odměnu.



Zvědavost mi nakonec nedala spát a jednoho večera jsem přišel k údolíčku po setmění, když se trpaslíci schovali na noc zpět pod zem. Jak jsem se blížil, některé houby jako by se přede mnou scvrkávaly, a některé dokonce doslova zalezly zpátky do hlíny. Usoudil jsem, že to musí být nějaký poplašný systém varující trpaslíky pod zemí, a rozhodl jsem se odejít, abych nenarušil naši nepsanou vzájemnou důvěru.



3 Navštivte rozcestník v zahradě (pokračování)

Rozcestníky umísťujte do zahrady, pokud si to některý z hráčů zvolí jako bonusovou odměnu za dokončení čarokruhu.



4 Navštivte Větrníčkový trh

Pařez uprostřed zahrady slouží jako pole Větrníčkového trhu, kam přesunete trpaslíka, pokud chcete prodat vaše houby a vyměnit je za poklady! Pokaždé, když na Větrníčkový trh přesunete trpaslíka, můžete prodat až 2 sady hub. **Prodáváte-li 2 sady, musí mít rozdílnou barvu.** Sloupce určují počet hub, který prodáváte. Řady určují typ houby. První sloupec vždy umožňuje hráči prodat dvojici hub za uvedenou hodnotu. Když využíváte tento sloupec, NEumísťujete sem žeton Větrníčkového trhu.

V jakémkoli jiném případě umístíte na pole příslušející počtu a barvě právě prodaných hub žeton Větrníčkového trhu odpovídající barvy houby. Toto pole již není hráčům dostupné. Jakmile jsou použity všechny dostupné dílky dané barvy, hráči mohou takové houby prodávat jen po dvojicích, s využitím prvního sloupce.

PAMATUJTE: Na konci hry nezískáváte za houby žádné body. Budete je chtít do konce hry prodat, a budete je chtít prodat dříve, než budou ta nejlepší pole zakryta žetony.



V příkladu výše se Běťka přesune na pařez uprostřed zahrady. Běťka prodá 3 červené houby a umístí na odpovídající pole na trhu červený žeton Větrníčkového trhu. Prodá také 5 růžových hub a umístí na dané pole růžový žeton Větrníčkového trhu. Na závěr své akce si Běťka vybere poklady v hodnotě odpovídající 9 vítězným bodům, toto číslo získá sečtením hodnot na právě zakrytých polích na trhu. Vezme si 1 křišťál (5), jedno pírkó (3) a vršek od láhve (1).

7. dubna

Nejdříve jsem upozoroval, že některé jsou velmi vzácné a rostou jen na těch největších kruzích, ale ono to vypadá, že mají i největší hodnotu na jejich trhu. Pokaždé, když trpaslíci přinesou fialové houby, je kolem toho hromada radosti. Že by se magie těch fialových používala k léčení? To by vysvětlovalo, proč mě tak neskutečně přitahují!

PODMÍNKY KONCE HRY

Hra pokračuje, dokud:

- Někdo neumístí osmý žeton květiny.
- Někdo nepřesune osmý ukazatel čarokruhu.
- Nedojdou dílky zahrady v pytlíku.

Pokud nastane některá situace z výše uvedených, umístěte do pytlíku žetony dílků zahrady, které byly pod dílkem Západu slunce. Dokončete aktuální kolo, aby všichni odehráli stejný počet tahů. Jakmile i poslední hráč dokončil tah, další dílky už neumísťujte. Počínaje prvním hráčem provede každý z hráčů ještě jednu akci s trpaslíkem. I zde platí, že pro provedení akce je nutné trpaslíka přesunout na jiné místo.

Poté, co všichni provedli poslední akci trpaslíkem, začíná závěrečné bodování.

BODOVÁNÍ

Sečtete své body ze tří následujících kategorií:

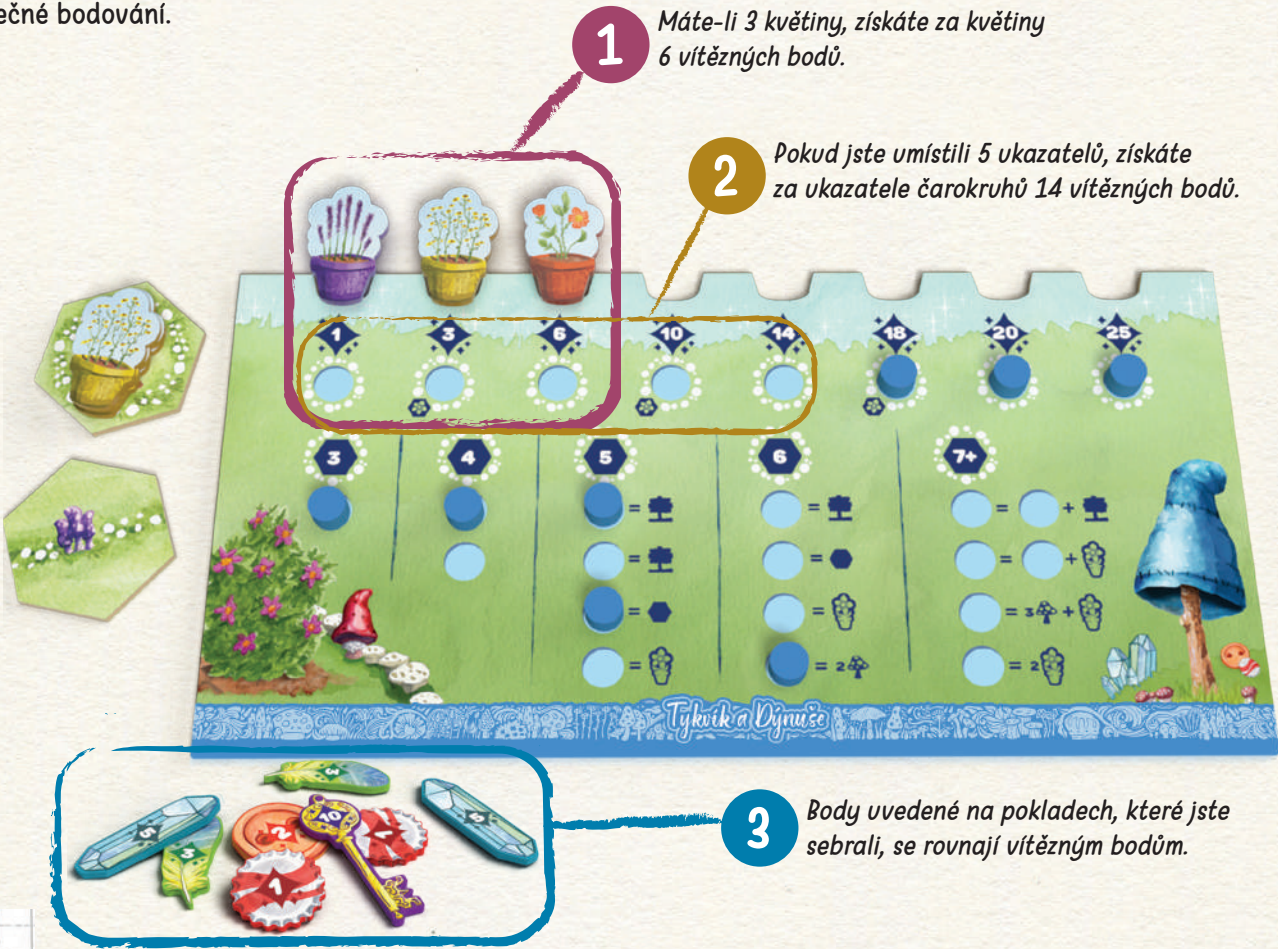
- 1 Body za květiny: Hodnota uvedená pod žetonem květiny nejvíce napravo.
- 2 Body za čarokruhy: Hodnota uvedená pod prázdným polem ukazatele čarokruhu nejvíce napravo.
- 3 Body za poklady: Celková hodnota žetonů pokladů získaných za prodej hub na Větrníčkovém trhu.

PAMATUJTE: Houby na konci hry nepřinášejí žádné body.

Trpaslík s nejvíce body vyhrává a získává žeton starostenská Červená čapka! V případě remízy vítězí trpaslík, kterému zbylo více neprodaných hub.

	Cesmínka a Mážek	Tykvík a Dýnuše	Květko a Bětka
Květiny	18	6	10
Čarokruhy	6	14	14
Poklady	12	30	21
Součet	36	50	45

Fascinován jsem porozuměl, že mezi dvojicemi trpaslíků probíhá jakási nepsaná soutěž. Nikdy si navzájem záměrně nepřekážejí ani nedělají naschvály, ale vypadá to, že je něco žene pracovat pilněji a doručit na trh více hub, než ostatní. Jde tu snad o pěstitelskou hrdost, nebo ty serepetičky pro ně znamenají více, než jsem si původně myslel? Nechám tu pár knoflíků a vršky od lahví, jen pro jistotu.



Leta a leta později jsem potkal člověka, co se zdal stejně ztracen, jako kdysi já - než jsem potkal trpaslíky. Nějakou dobu jsme si povídali o tom, jak svět ztratil své kouzlo. Řekl jsem mu o své zkušenosti s trpaslíky. Nepřekvapilo mne, že mi nevěřili. Tedy... Dokud jsem mu neukázal červenou trpasličí čepičku, která podle mne sloužila jako odznak úřadu starosty Údolí. Když ji spatřil, okamžitě mu došlo, že můj roztodivný příběh se zakládá na pravdě, ale to je na jiné povídání...



KASKÁDOVÉ EFEKTY BĚHEM TAHU

**Jak se budete v pěstování zlepšovat, dokážete posléze ve svých tazích dělat velké věci!
No nejste vy jeden malý chytrý trpaslíček?**

S dobrým plánováním můžete provádět tahy, ve kterých se toho děje opravdu hodně. Níže vám jeden takový ukážeme. Držte si čepice, jedeme z kopce!

Cesmínka dneska naprosto válí! Jsme jen krátce po začátku hry, ale ona už umístila 2 dílky a dokončila tak čarokruh o velikosti 7+ **1**! Protože si Cesmínka čarokruh předtím nárokovala, dostane tyto houby:    .

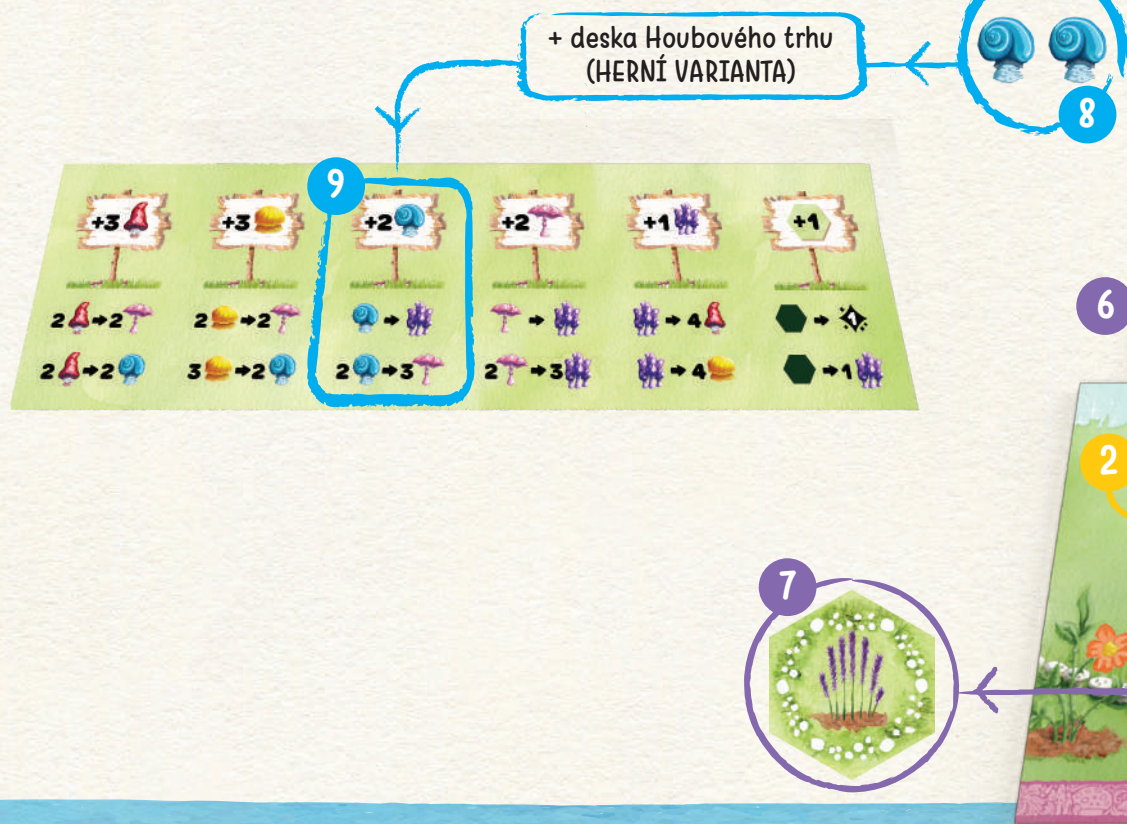
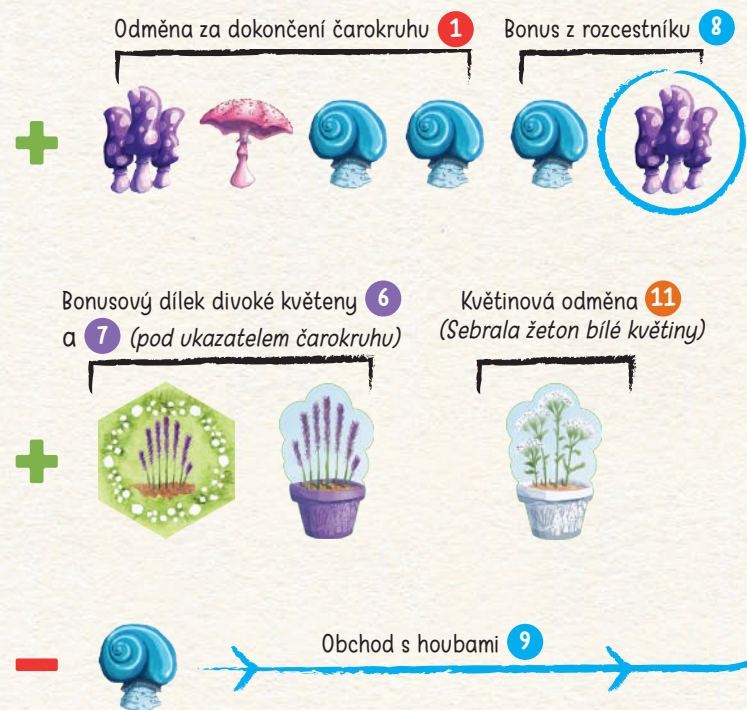
Pak na své desce hráče přesune ukazatel čarokruhu položený nejvíce vlevo 2 a vybere si odměnu v sloupci odměn 7+. V tomto sloupci si vybere první řádek seshora. bonus. Protože jsou zde 2 políčka pro ukazatele, přesune sem 2 ukazatele 3 a ihned umístí rozcestník (odměna za umístění ukazatelů) do právě dokončeného čarokruhu 4. Nyní si všimněte, že umístění druhého ukazatele 5 jí dalo bonusový dílek divoké květeny a odpovídající žeton květiny. Žeton si přidá do své sbírky, 6, a dílek si přidá do své zásoby 7.

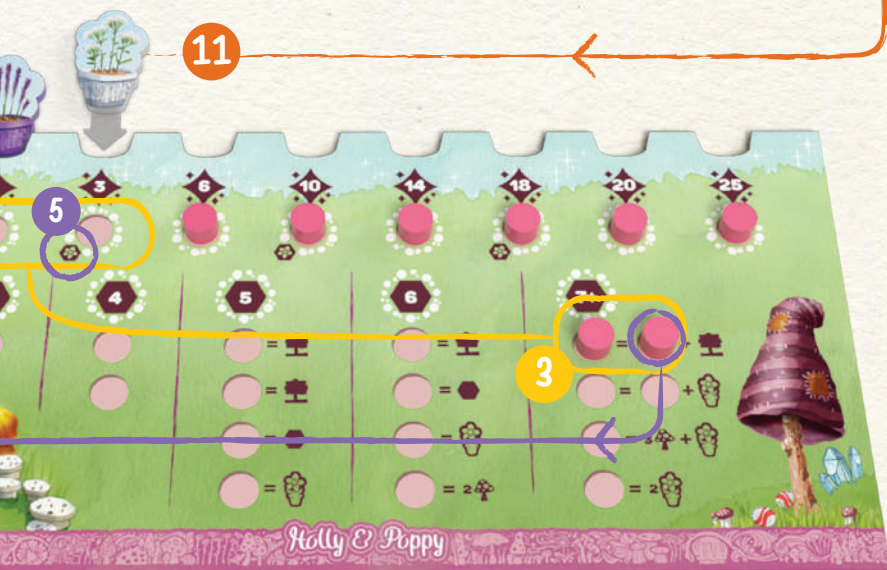
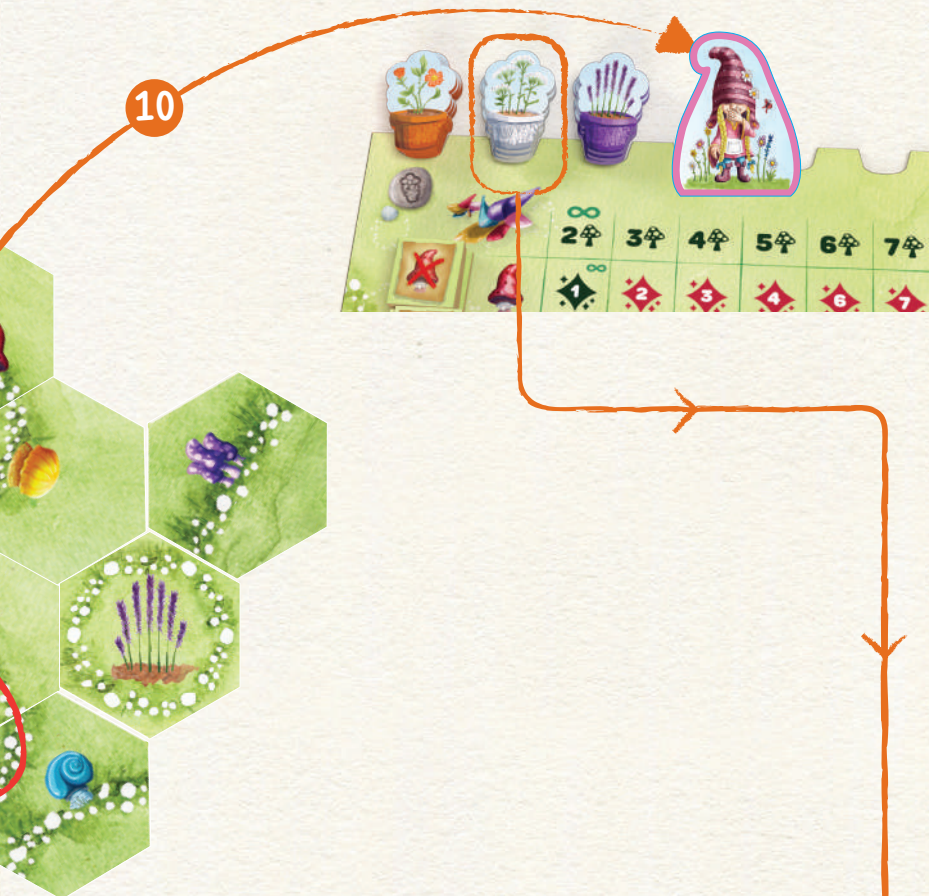
Jak už víte, rozcestníky dávají okamžité odměny. Cesmínka se rozhodne umístit rozcestník s „+2 tyrkysové houby“ **4**. Získá tak 2   houby navíc **8**, následně využije desku houbového trhu **9** (HERNÍ VARIANTY) a zvolí si jednu ze zde možných výměn.

Rozhodne se vyměnit tyrkysovou houbu za fialovou houbu.

Cesmínka nyní provede přesun (viz *PŘESUŇTE TRPASLÍKA* na straně 13).
Zvolí si Květinový trh **10** (na vršku desky Větrníčkového trhu) a přidá si na desku svůj druhý žeton květiny **11**.

Na konci svého tahu sebrala Cesmínka celkem:





HERNÍ VARIANTY

Jak se vaše pěstitelské schopnosti budou zdokonalovat, možná si budete chtít hru trochu zpestřit. Zkuste tedy následující herní varianty pro bohatší herní zážitek.

Deska Houbového trhu

Tato varianta umožňuje trpaslíkovi při návštěvě jakéhokoli rozcestníku provést jednu výměnu hub. Po sebrání odměny z rozcestníku můžete provést jednu ze dvou výměn, které jsou vyobrazeny pod daným rozcestníkem na této desce. Využívání této desky je určeno pro zkušenější hráče, a doporučeno až tehdy, když si osvojíte základní hru.



V příkladu výše Tykvík navštíví rozcestník „+2 tyrkysové houby“. Po sebrání hub si Tykvík vymění 1 tyrkysovou houbu za 1 fialovou.

Pokročilá deska hráče

Když otočíte svou desku hráče, najdete zde více omezující pravidla pro umísťování ukazatelů čarokruhů. S touto variantou můžete bodovat čarokruh bez ohledu na jeho tvar pro každou velikost čarokruhu (3,4,5,6,7+) pouze jednou. Všechny ostatní pak pro umístění ukazatele musí mít přesný, v pole vyobrazený tvar.



MINIATLAS HUB



ČIRŮVKA RUDÁ VOUSATÁ
(*Tricholoma russula*)



CHŘAPÁČ CITRONOVÝ
(*Helvella citrina*)



PATYČKA MODROŠNEČÍ
(*Leotia aeruginosa cochleatus*)



RŮŽOVĚNKA VÍLÍ
(*Cortinarius rosea*)



PAVUČINEC FIALOVÝ
(*Gomphidius maculata*)



Když jsem spatřil ty červené houby, napadlo mne, že vlastně slouží jako skvělé odvádění pozornosti kohokoli, kdo by trpaslíky hledal. Pokud by u nich stál trpaslík, skoro byste je od sebe zdálky nepoznali! Je sice podivné, že si houba nechá narůst vousy, ale představuji si, že se tím trpaslíci baví a proto je pojmenovali čirůvky rudé vousaté.

Jednoho rána, když jsem se blížil ke svému obvyklému místu, odkud je pozoruji, jsem zjistil, že tu na mne čeká malý váček s houbami. Očividně jsem nebyl tak chytrý, jak jsem si myslel, a trpaslíci mi to chtěli dát najevo. Houby byly na pohled naprosto úžasné, ale i tak ztratily hodně ze své váhy a barevné krásy. Ale mohl jsem je aspoň prostudovat a pak namalovat tak, jak vypadaly přímo v údolí. Neodvážil jsem se je ochutnat... Knihy jasně říkají, co se stane těm, co pozřou podivné houby. I když...

MINIATLAS KVĚTIN



JETEL LUČNÍ
(*Trifolium pratense*)



LADONÍK
(*Camassia*)



OSTROŽKA STRAČKA
(*Delphinium*)



ŘEBŘÍČEK OBECNÝ
(*Achillea millefolium*)



KOPRETINA BÍLÁ
(*Leucanthemum vulgare*)



RŮŽE DIVOKÁ
(*Rosa*)



KAKOST SKVRNITÝ
(*Geranium maculatum*)

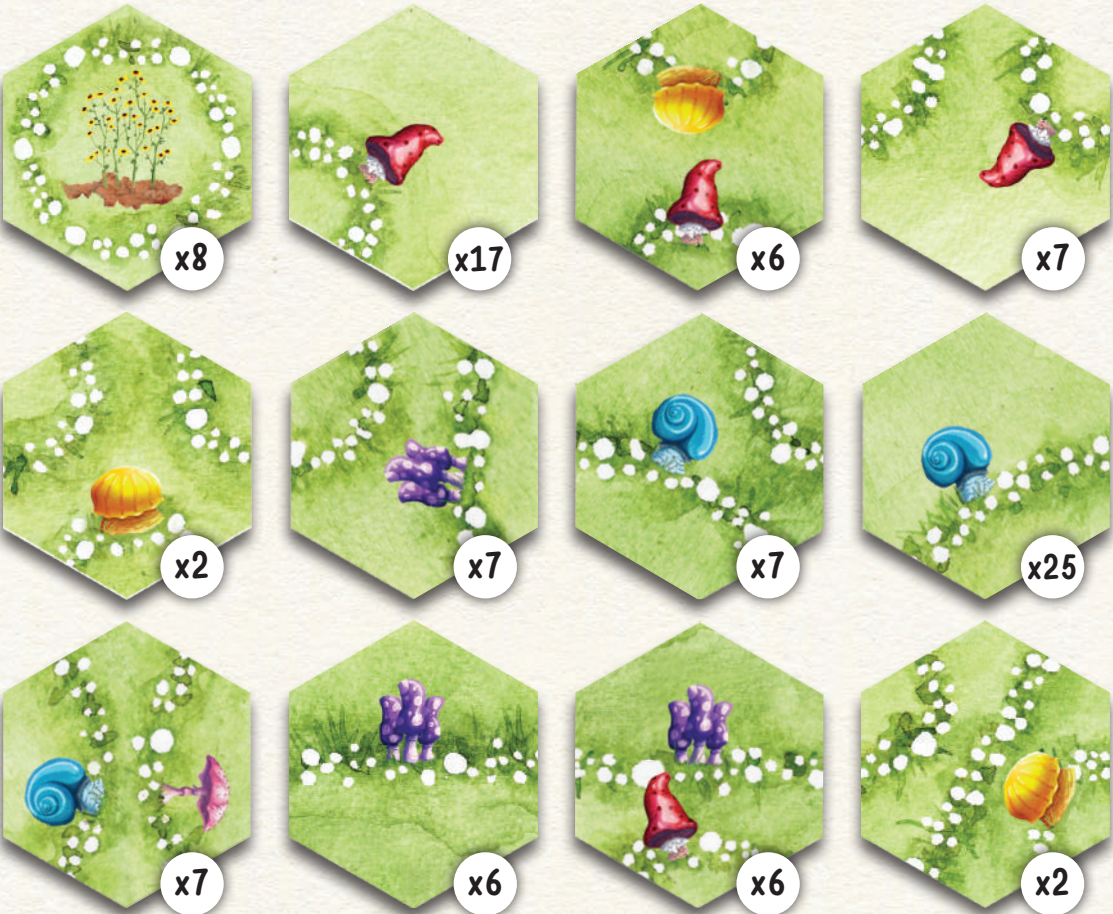


KASTILEJA ŠARLATOVÁ
(*Castilleja coccinea*)

Když uvážíme jejich posedlost houbami, bylo zajímavé pozorovat, kolik pozornosti věnovali trpaslíci divokým květinám v lese rostoucím. Začal jsem přemýšlet, zda je sbírají jen kvůli jejich kráse, nebo zda v tom bylo něco víc... magického.

Zkoušel jsem jich pár sesbírat sám, ale než jsem je donesl domů, zjistil jsem, že jsem zapomněl, kde přesně jsem je natrhal. Nemít svůj deník, tak bych na tajemství kolem nich zcela zapomněl! Už tu chybu nikdy nezopakuji.

PŘEHLED DÍLKŮ



Na dílcích najdete 8 jedinečných dílků divoké květeny, 25 červených hub, 25 žlutých, 18 tyrkysových, 18 růžových a 14 fialových.

Ilustrace dílků pocházejí z ručně malovaných předloh. Výše je uvedeno, kolik dílků daného typu je ve hře. Barvy hub se mohou u stejného typu dílku lišit.

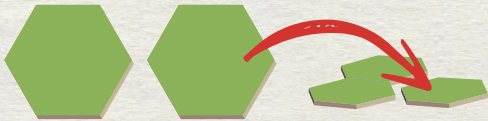
PRŮVODCE SYMBOLY

- Body pokladů. Celková hodnota pokladů je uvedena uprostřed symbolu.
- Na desce hráče: Číslo uprostřed symbolu určuje počet dílků dokončeného čarokruhu potřebných k přesunutí ukazatele čarokruhu do sloupce pod daným symbolem.
- Seberte navíc 2 nebo 3 houby viditelné na právě dokončeném čarokruhu.
- Vezměte si jakýkoli dílek z desky dílků zahrady a uložte si jej do zásoby na pozdější tahy.
- Vezměte si 1 žeton květiny z Květinového trhu, který ještě nemáte, a přidejte si jej nad desku hráče.
- Umístěte nový rozcestník na právě dokončený čarokruh a proveďte jeho akci, NEBO využijte akci již umístěného rozcestníku v zahradě, aniž byste na něj přesunuli trpaslíka.
- Vezměte si dílek divoké květeny k využití v pozdějších tazích a jeden žeton květiny tomuto dílku odpovídající. Zbylé žetony květin umístěte na Květinový trh.

PŘEHLED TAHU

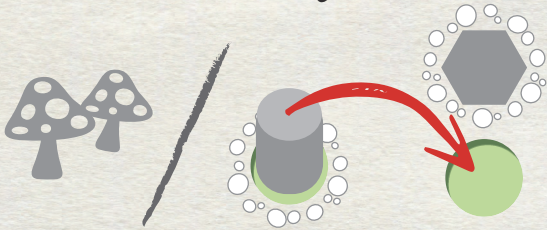
1. UMÍSTĚTE DÍLKY

Vyberte si a umístěte 2 dílky zahrady (+ až 2 dílky z vaší zásoby).



2. VYHODNOŤTE

Vyhodnoťte získané houby, bonusy za ukazatele čarokruhů a kaskádové efekty.



3. PŘESUŇTE TRPASLÍKA

Přesuňte jednoho ze svých trpaslíků, abyste provedli 1 ze 4 možných akcí (volitelné).



Autoři:
Design hry: Ammon Anderson
Ilustrace na přebalu: Patrick Spaziente, Ammon Anderson
Ilustrace: Ammon Anderson
Příběhový text: Manny Vega
Tým The Op Hobby Games : Pat Marino, Carol Johnston, Adam Sblendorio, Arlo Hitzemann, Andrew Esposito, Erica Muñoz, Jayne Kurtz, Paul May, Molly Varela, Emily Sim

Speciální poděkování zaslouží: Melanie Anderson, má rodina, Nathanael Mortensen, Brandt Brinkerhoff, Sean Wanderer, Benjamin Botor, Bree Goldman, Dan Goldman, Corey Thompson, Dina Ramse, Danny O'Neill, West Todd, Tony Serebriany, Pat Marino, Chuck Burgess, Emily Willix, Joe Watkins, the Board Game Designer's Guild of Utah, nespočet playtestů po celém světě, komunita Board Game Design Lab na Facebooku, a mnoho dalších, co se mi sem ani nevejte. Díky! Vaše konstruktivní zpětná vazba a povzbuzování udělaly z této hry to, co je. — Ammon



Příprava české verze: GameRock Studio, s. r. o.
Překlad: Jan Adam

Gnome Hollow, Op a USAopoly jsou ochranné známky společnosti USAopoly, Inc. © 2024 USAOPOLY, Inc. Všechna práva vyhrazena. Designed & manufactured by USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008 USA.

USAOPOLY Zákaznický servis
5999 Avenida Encinas, Ste. 150,
Carlsbad, CA 92008
Tel: 1-888-876-7659
Email: customerservice@usaopoly.com

TheOpGames.com

