

2-5 HRÁČŮ
VĚK 12+



PRAVIDLA

HERNÍ KOMPONENTY



dílky
herního
plánu
× 3



plumbop
figurky
× 5



kartičky
přehledu tahu
× 5



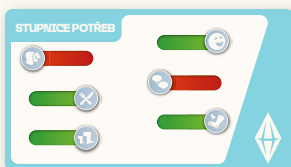
kostka
interakce
× 1



karty míst
× 6



akční karty
× 115



ukazatele
potřeb
× 5



karty
aspirace
× 27



karty
domova
× 18



karty
ikonických
simiků
× 18

PŘÍPRAVA HRU



STĚHOVÁNÍ!

- 1** Sestavte herní plán z jednotlivých dílů podle obrázku výše.
- 2** Umístěte karty míst na herní plán, jednu na každé ze šesti polí. Použijte strany s vašimi oblíbenými lokacemi!
- 3** Zamíchejte akční karty a poté rozdejte šest karet lícem nahoru vedle herního plánu do dvou řad po třech, čímž vytvoříte „centrum karet“. Zbývající karty položte poblíž jako dobírací balíček.
- 4** Zamíchejte karty ikonických simíků a poté rozdejte dvě karty lícem nahoru vedle herního plánu pod centrum karet. Zbývající karty položte poblíž jako dobírací balíček.
- 5** Zamíchejte karty aspirace a vytvořte dobírací balíček.
- 6** Kostku interakce položte vedle herního plánu.

STĚHOVÁNÍ!

2 Vyberte si 1 kartu aspirace a 1 kartu domova

1 Ukazatel potřeb, kartička přehledu tahu – plumbop figurka

3 Stěhování!

VE SVÉM TAHU

CESTUJTE

1. Vyceklíte na šťastné místo.
- A. Zkontrolujte.
- B. Zkontrolujte kartu.
2. Správně se s šťastným místem.
3. Seřadíte se s jedním hráčem na volném místě.
4. Zkontrolujte body!

NEBO

VRÁTTE SE DOMŮ

1. Zkontrolujte 2 potřeb!
2. Dobře si 1 kartu aspirace, odhodte 1 kartu aspirace.
3. Zkontrolujte body!

UKAZATEL POTŘEB

Ukazatel potřeb, kartička přehledu tahu – plumbop figurka

DOKONČETE PŘÍPRAVU A NASTĚHUJTE SE!

- 1 Každý hráč si vezme ukazatel potřeb, kartičku přehledu tahu a plumbop figurku odpovídající barvy. Nastavte všechny potřeby na ukazateli potřeb na naplněné (zelené).
- 2 Každý hráč si dobere dvě karty aspirace a dvě karty domova a vybere si od každého druhu jednu, kterou si ponechá. Nepoužité karty aspirace odhodte na odhazovací hromádku. Nepoužité karty domova můžete vrátit do krabice.
- 3 „**Nastěhujte se**“ umístěním své karty domova na okraj herního plánu, který je vám nejbližší. Umístěte svou plumbop figurku a kartu aspirace na svou kartu domova. Umístěte svůj ukazatel potřeb pod svou kartu domova.
- 4 Hráč, který se v reálném životě stěhoval naposledy, začíná.

CÍL HRY A BODOVÁNÍ

Cílem hry je být **prvním hráčem, který ukončí své kolo s 8 body**.
Body získáváte dvěma způsoby:

- ❶ **POZNÁMKA:** Můžete si užít delší hru, dohodnete-li se, že budete hrát do 10 bodů.

1 KAŽDÁ ASPIRACE, — 3 BODY KTEROU SPLNÍTE

Na konci svého tahu splníte svou aspiraci, pokud se na vašich vyložených akčních kartách nacházejí tři SIMboly odpovídající vaší aspiraci (v jakékoli kombinaci). SIMbol na vaší kartě domova se také počítá jako jeden ze tří.

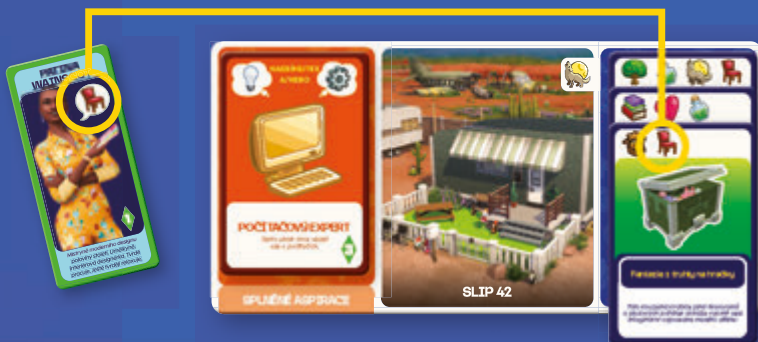
Nasbírejte 3 z těchto SIMbolů...

...třeba takto!



2 IKONIČTÍ SIMÍCI

Ikonické simíky přesunete z herního plánu do svého domova, když si vezmete akční kartu, která zobrazuje jejich zájem. Ikoničtí simíci v domovech ostatních hráčů se mohou přesunout k vám, když proběhne akce Přesun ikonických simíků (viz strana 10).



VE SVÉM TAHU

Zahrajte akci **Návrat domů** nebo **Cestování** a postupujte níže uvedenými kroky. Ať tak či onak, na konci svého tahu získáte body (viz Bodování) a poté je na tahu hráč po vaší levici. Během většiny svých tahů budete Cestovat.

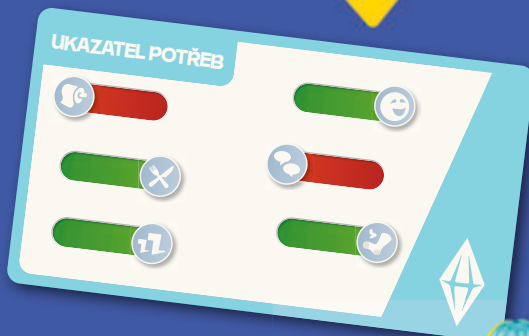
- ❗ **POZNÁMKA:** Než začnete svůj tah, nezapomeňte doplnit všechny akční karty a karty ikonických simíků, které byly odebrány během předchozího tahu.

AKCE NÁVRAT DOMŮ

Zvolte možnost **Návrat domů**, pokud potřebujete naplnit své potřeby nebo získat novou aspiraci. Přesuňte svoji plumbob figurku na kartu domova a poté:

1 Naplňte si dvě potřeby:

Vyberte si dvě ze svých potřeb a změňte jejich pozice z **NENAPLNĚNÉ** (červené) na **NAPLNĚNÉ** (zelené).



2 Doberte si jednu kartu aspirace a jednu odhod'te:

Můžete odhodit novou kartu nebo tu, kterou jste již měli.



A

**Dobírací
baliček**

+1



B

**Odhazovací
hromádka**

-1



VE SVÉM TAHU... (POKRAČOVÁNÍ)

AKCE CESTOVÁNÍ

Během většiny tahů budete cestovat přesunem na libovolné místo a zároveň si doberete novou akční kartu.

1 Pohyb:

Přesuňte svoji plumbob figurku na libovolnou kartu místa.

- A** **Snížete potřebu** vedenou na daném místě z NAPLNĚNÉ na NENAPLNĚNOU. Pokud nemůžete potřebu snížit, musíte si vybrat jiné místo!

- B** **Doberte si akční kartu** z centra karet, která obsahuje alespoň jeden SIMbol odpovídající vašemu místu.

Pokud karta, kterou jste si vzali, zobrazuje potřebu se zeleným zvýrazněním, zvýšte tuto potřebu z NENAPLNĚNÉ na NAPLNĚNOU. Pokud je na kartě popsána nějaká akce, proved'te ji. Poté umístěte kartu „do svého domova“, lícem nahoru napravo od své hráčské desky.

Zvyšte tuto potřebu

Proved'te tuto akci



Vykládejte své akční karty přes sebe tak, aby bylo vidět SIMboly, které jste pomocí nich nasbírali!

POZNÁMKA: Akce „Přesun ikonických simiků“ je speciální a je popsána na straně 10!

TIP: Vybírejte si akční karty, které odpovídají vaší aspiraci nebo zájmu ikonického simíka na herním plánu!

AKCE CESTOVÁNÍ... (POKRAČOVÁNÍ)



2 Spřátelte se s ikonickými simíky

Vezměte si libovolné ikonické simíky z herního plánu, jejichž SIMbol zájmu odpovídá akční kartě, kterou jste si v tomto tahu vzali.



3 Interakce

Pokud se na vašem místě nacházejí jiní hráči, musíte si jednoho vybrat pro provedení interakce. Počínaje vámi oba hodíte kostkou interakce a provedete hozený efekt:



Dobrá interakce



Zvyšte si jednu svou potřebu.



Nepříjemná interakce



Snižte si jednu svou potřebu.



Naučili jste se něco nového



Vezměte si jednu náhodnou akční kartu od daného hráče.

Sul sul!



BODOVÁNÍ



BODOVÁNÍ ASPIRACÍ

Po provedení akce Cestování nebo Návrat domů zkontrolujte, zda jste splnili svou aspiraci. Pokud ano, zasuňte ji pod svou kartu domova tak, aby byl vidět pouze název a body, **a poté si doberte jednu novou kartu aspirace.**



DŮLEŽITÉ:

- Svou aspiraci můžete splnit pouze na konci svého tahu a pouze jednou za tah.
- Akční karty použité ke splnění aspirace se neodhazují a mohou být použity ke splnění dalších aspirací.
- Pokud v okamžiku dobrání karty aspirace máte již odpovídající tři SIMboly, musíte počkat do konce svého příštího tahu, abyste ji mohli splnit.



Poslední věc, kterou musíte udělat, je zkontrolovat, zda máte 8 nebo více bodů. Pokud ano, okamžitě vyhráváte hru! Splněné aspirace mají hodnotu 3 body každá a ikoničtí simíci ve vašem domově mají hodnotu 1 bod každý.

Nemůžete vyhrát během tahu jiného hráče, i když máte 8 bodů.

POHYB IKONICKÝCH SIMÍKŮ

! **POZNÁMKA:** Před první hrou si nemusíte čist tuto část. Vraťte se k ní, až si někdo vezme kartu s akcí „PŘESUN IKONICKÝCH SIMÍKŮ!“.

Když si někdo vezme kartu s akcí „Přesun ikonických simíků!“, všichni ikoničtí simíci, kteří jsou aktuálně v domovech hráčů, se přesunou a budou hledat jiného hráče, který by je mohl zaujmout.

KAŽDÝ hráč vezme **VŠECHNY** ikonické simíky ze svého domova a pošle je hráči po své levici.

Kartu ikonického simíka si tento další hráč může ponechat, pokud má na svých akčních kartách nebo na kartě domova jeho zájem, jinak ji musí opět poslat dál. Takto hráči pokračují, dokud se všichni ikoničtí simíci nepřestanou pohybovat. Někteří hráči mohou skončit s ikonickým simíkem, kterého měli předtím.



1. hráč



2. hráč



3. hráč



PŘEDTÍM

1. hráč si ve svém tahu vzal „Přežít krávkovětinu“, což způsobilo přesun ikonických simíků! Všichni hráči vzali své ikonické simíky a poslali je směrem doleva.

Bella Goth:

Ani 2. hráč, ani 3. hráč nemají , takže Bella Goth putovala kolem stolu a skončila zpět u 1. hráče.

Rory Oaklow:

3. hráč nemá , ale 1. hráč ho má na své nové kartě „Přežít krávkovětinu“, takže si kartu Rory Oaklow ponechal!

Bob Pancakes:

3. hráč má , takže si kartu Bob Pancakes ponechal.



2. hráč



POTOM

1. hráč



3. hráč



the SIMS



DESKOVÁ HRA

933864



© 2025 Electronic Arts Inc. The Sims, Plumbob design, Maxis, and Electronic Arts are trademarks of Electronic Arts Inc. Všechna práva vyhrazena. Goliath is an authorized Electronic Arts Inc. licensee.

© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Nizozemí.

www.goliathgames.com Vyrobeno v Číně.



933864.0-10-v25-2504