

Johannes GOUPY

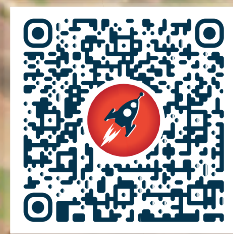
Yoann LEVET

DEWANI

PRAVIDLA HRY

Začíná nový den a vaše zásoby mizí s prvním závanem ranního chladu. Nastal čas zrušit tábor a vydat se do neprobádané krajiny v naději, že naleznete to, co vám schází.

Ať už vás cesta zavede k meandru řeky, nebo až do srdce hor, hledejte suroviny nezbytné k přežití. Putujte lesy a pouštěmi a střežte posvátný oheň — hřeje vaše těla a osvětluje vám cestu v temnotách. A když tlak okolních kmenů zesílí, nezalekněte se. Zůstaňte stát pevně... a napište svůj vlastní příběh.



CÍL HRY

Krajinu, kterou budete procházet, využívejte co nejlépe. Stejně jako suroviny, které získáte. Strategicky umísťujte své tábory a plňte podmínky uvedené na dílcích příběhu. Sbírejte bobule, ovládněte oheň a získejte tím další body. Překonejte soupeře v bodování a staňte se vítězem ve hře Dewan.

PŘÍPRAVA HRY

1 Dílky scénáře ● umístěte poblíž herní oblasti.

2 Herní mapu vytvořte tak, že každému hráči náhodně přidělíte jeden počáteční dílek ●. Poté, na základě množství hráčů, náhodně vezměte stejné množství neutrálních dílků ●. Všechny dílky (počáteční i neutrální) vyložte náhodně natočené podle schématu na zadní straně dílku scénáře ●.

3 Na každý symbol bobulí na herní mapě položte 2 žetony bobulí ●.

4 Každý hráč si vezme 1 desku kmene a 9 táborů ve zvolené barvě. Osm táborů umístěte na vyznačená pole na desce kmene. Devátý tábor položte doprostřed svého počátečního dílku jako **základní tábor**.

Suroviny

Artefakt ●
Pigment ●
Krystal ●

Ostatní

Bobule ●
Oheň ●
Body ●

Druhy krajiny

Pustina ●
Hora ●
Poušť ●
Les ●
Voda ●

HERNÍ SOUČÁSTI

10 dílků území:

- 4 počáteční
- 6 neutrálních

4 desky kmenů

36 táborů (po 9 v každé barvě)

1 dílek scénáře

15 žetonů bobulí

55 karet krajiny

24 dílků příběhu

1 žeton Dewanu

1 bodovací bloček

Následující součásti použijte pouze v dalších scénářích (viz strana 10).
Při první hře je ponechte v krabici:

4 dílky scénářů

1 dílek území sopky

1 dílek území lijáku

8 žetonů lávy

8 žetonů vody

1 dílek události

20 žetonů ryb

5 Pečlivě zamíchejte dílky příběhu a 5 z nich vyložte otočené lícem vzhůru do řady vedle herní mapy do **nabídky vyložených dílků**. Ze zbylých dílků vytvořte dobírací balíček, který položte otočený lícem dolů vedle nabídky dílků.

6 Pečlivě zamíchejte všechny karty krajiny a každému hráči rozdejte 2 karty otočené lícem dolů. Následně vyložte 6 karet otočených lícem vzhůru do řady vedle herní mapy a vytvořte **nabídku vyložených karet**. Ze zbylých karet vytvořte dobírací balíček, který položte otočený lícem dolů vedle nabídky karet.

7 Náhodným způsobem určete začínajícího hráče a dejte mu žeton Dewanu. Hráč po jeho pravici si jako první zvolí 1 dílek příběhu z nabídky vyložených dílků.

Nechce-li si žádný vzít, smí místo toho dobrat vrchní dílek z dobíracího balíčku. Vybraný dílek umístí na levé volné pole své desky kmene otočený lícem vzhůru a posune jej dolů tak, aby nad ním byl viditelný symbol úkolu. Pokud si vezmete dílek z nabídky vyložených dílků, ihned ho nahraďte vrchním dílkem z balíčku.

Pak pokračuje další hráč po jeho pravici. Takto si všichni hráči postupně vyberou 1 dílek příběhu.

Nyní jste připraveni
začít hrát!



V každém kole hru zahájí začínající hráč (hráč se žetonem Dewanu), vykoná svůj tah a po něm následuje hráč po směru hodinových ručiček. Jakmile všichni hráči odehrají svůj tah, kolo končí a začíná nové.

Ve svém tahu **musíte** provést jednu z následujících dvou akcí:

Dobráni 2 karet, nebo **Umístění tábora.**

Dobráni 2 karet

Vyberte si 2 libovolné **sousedící** karty krajiny, které **jsou vyložené v nabídce vyložených karet**, a vezměte si je do ruky. Z dobíracího balíčku karty dobírat **nesmíte**. Počet karet v ruce není nijak omezen.

Následně postupně nahradíte obě odebrané karty vrchními 2 kartami z balíčku, přičemž začnete kartou, která leží blíže k dobíracímu balíčku.

Poznámka: Je-li dobírací balíček prázdný v okamžiku, kdy máte doplnit nabídku, zamíchejte všechny karty z odhazovací hromádky a vytvořte z nich nový dobírací balíček.



Ve svém tahu si **Petr** vezme 2 sousedící karty krajiny a přidá si je do ruky. Odebírané karty nahradí dvěma kartami z dobíracího balíčku, které postupně vyloží.



Umístění tábora

Na herní mapě si vyberte jeden svůj tábor jako výchozí bod a poté zvolte neobsazené cílové pole (tedy bez tábora). **Cílové pole nesmí být vodní krajina.**

Z ruky odhodte lícem vzhůru 1 kartu za každé pole, přes které povedete trasu, včetně výchozího i cílového. Karta musí odpovídat druhu krajiny daného pole. Obsahuje-li karta dva druhy krajiny, při odhazování si zvolte jeden z nich podle toho, přes jaký druh krajiny právě procházíte.

Dodržte přitom následující pravidla:

- ⊗ Jestliže trasu zahájíte ze svého **základního tábora**, můžete za něj odhodit libovolnou kartu krajiny. V opačném případě musí karta odpovídat druhu krajiny pole, na kterém stojí vybraný tábor.

A

Petr zahájí tah odhozením jedné libovolné karty za pole se základním táborem. Poté odhodí jednu kartu hor, protože další pole, přes které prochází, jsou hory.

- ⊗ Vodu překonáváte odlišným způsobem: odhozením jedné karty vody můžete přejít **libovolný počet** polí vody v rámci jedné vodní zóny (viz dále Zóny).

B

Nyní **Petr** odhodí jednu kartu vody, aby překročil dvě pole vody uvnitř jedné vodní zóny.

- ⊗ Vaše trasa může vést přes tábory jiných hráčů. V takovém případě kartu, kterou jste použili k překročení daného pole, místo běžného odhození odevzdejte příslušnému hráči. Ten si ji přidá do ruky. Překročíte-li základní tábor jiného hráče, musíte mu odevzdat libovolnou kartu ze své ruky.

C

Petr odevzdá **Lukášovi** jednu kartu pustiny, protože při své cestě překročí jeho tábor. Nakonec odhodí ještě jednu kartu pustiny, aby umístil svůj tábor na cílové pole.

Jakmile odhodíte (nebo odevzdáte jinému hráči) všechny potřebné karty krajiny, přesuňte levý krajní tábor ze své desky kmene na cílové pole.



Efekty po umístění tábora



- ☉ Umístíte-li tábor do zóny, ve které se nachází alespoň jedna bobule, vezměte si jednu z nich a položte ji nalevo od své desky kmene.

Poznámka: Jestliže později umístíte do stejné zóny další tábor, smíte si vzít další bobuli.

- ☉ Na poli desky kmene, ze kterého jste odebrali tábor, použijte následujícím způsobem uvedený efekt:



- A** Žádný efekt.

- B** Po umístění svého 2., 4. a 6. tábora si vezměte 1 dílek příběhu z dostupné pětičky v nabídce vyložených dílků. Nehodí-li se vám žádný z nich, smíte místo toho dobrat vrchní dílek z dobíracího balíčku a otočit ho lícem vzhůru. V obou případech dílek umístíte na volné pole nejvíce vlevo na své desce kmene. Vezmete-li si dílek z nabídky, ihned jej nahradíte novým vrchním dílkem z balíčku.

- C** Když umístíte svůj 3., 5. a 7. tábor, smíte si z ruky vybrat 1 kartu krajiny a zasunout ji pod desku kmene na odpovídající pozici tak, aby byl viditelný jeden druh krajiny. Zvolená karta může obsahovat i symbol. Nemáte-li žádnou kartu nebo rozhodnete-li se efekt nevyužít, příslušné místo zůstane do konce hry prázdné.

- D** Jakmile umístíte svůj poslední tábor, spustíte závěr hry (viz strana 8). Díky tomu získáte 1 🔥 navíc při závěrečném bodování.

Zóny

Zóna se skládá z jednoho nebo více sousedících polí stejného druhu krajiny.



Na uvedeném obrázku zvýrazněná pole znázorňují dvě samostatné zóny hor.

Petr vezme ze své desky kmene tábor nacházející se nejvíce vlevo a umístí ho na cílové pole. Protože tábor umístil do zóny pustin, ve které se stále nachází 1 bobule, vezme si tento žeton.

Jednalo se o 3. tábor, proto si z ruky vybere jednu kartu krajiny a zasune ji pod desku kmene na odpovídající pozici tak, aby byl druh krajiny viditelný.



Dílky příběhu

Dílky příběhu představují hlavní mechanismus, jak ve hře získávat body. Abyste za ně mohli skórovat (a započítat si jejich potenciální  na konci hry), musíte splnit požadavky na druh krajiny a suroviny zobrazené na jednotlivých dílcích.

Požadavky každého dílku posuzujte samostatně. Každý váš tábor i každou kartu zasunutou pod deskou kmene můžete započítat k více různým dílkům.

Poznámka: Základní tábor do splnění požadavků žádného dílku nezapočítávejte.

⌚ Je-li na dílku příběhu vícekrát zobrazen některý ze symbolů , ,  nebo , musíte mít umístěné tábory v odpovídajícím počtu různých zón daného druhu krajiny.

⌚ Je-li na dílku příběhu vícekrát zobrazen symbol , musí vámi umístěné tábory sousedit s odpovídajícím počtem různých vodních zón. Jeden tábor může zároveň sousedit s více vodními zónami.

⌚ Pokud je na dílku příběhu vícekrát zobrazen symbol ,  nebo , musíte mít tábory umístěné na polích **sousedících** s odpovídajícím počtem **různých** symbolů těchto surovin.

Každý symbol splní vždy jen jeden požadavek daného typu, a to bez ohledu na to, kolik vašich táborů s ním sousedí.

Petr má 2 tábory ve stejné zóně lesa, které navíc sousedí se stejnou vodní zónou.

Má tedy pouze 1  a 1 .
Kromě toho má ještě 1 .



Tereza má k dispozici 1  a 1 , zatímco Lukáš má 1 , 1  a 1 .
Oba mohou využít stejný  pro splnění požadavku na surovinu.
Petr má k dispozici 1 , 1 , 2  a pouze 1 .



⌚ Každou kartu krajiny zasunutou pod svou desku kmene považujte za 1 zónu daného druhu krajiny. Obsahuje-li karta symbol, započítejte ji zároveň jako 1 odpovídající surovinu.

Díky kartám zasunutým pod svou desku kmene má Petr k dispozici 1 , 1 , 1  a 1 .



Konec tahu

Na konci svého tahu zkontrolujte, zda jste splnili požadavky některého ze svých dílků příběhu. Každý dílek, u kterého jste splnili požadavky, označte za dokončený a posuňte ho nahoru na svou desku kmene.

Za každý právě dokončený dílek si **doberte 1 vrchní kartu krajiny** z dobíracího balíčku. Ve hře pak pokračuje hráč po vaší levici.

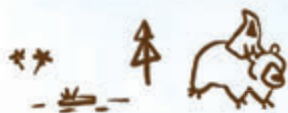
Na konci svého tahu má **Petr** tábory ve 2 různých zónách a pod deskou má zasunutou kartu s .



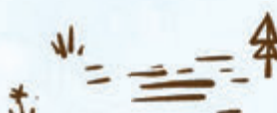
Kromě toho má tábor sousedící s 1  a pod deskou má zasunutou kartu s .

Protože splnil všechny požadavky na levém dílku příběhu (2× , 3× ), posune jej nahoru a dobře si 1 vrchní kartu krajiny z dobíracího balíčku. Tím jeho tah končí.





KONEC HRY



Jakmile některý z hráčů umístí svůj poslední tábor, dochází ke spuštění konce hry. Dokončete aktuální kolo, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů, a poté sečtěte body pomocí bodovacího bločku. Dílky příběhu, jejichž požadavky jste nesplnili, dejte stranou – ve hře je už nebudete potřebovat.

Vyhodnocení dílku scénáře probíhá následovně:



Sečtěte body z každého dokončeného dílku příběhu.



Získáte 1 bod za každý  z dokončených dílků příběhu a karet umístěných pod svou deskou kmene.

Dále také získáte 1  navíc, pokud jste umístili svůj poslední tábor (což je znázorněno na prázdném poli tábora na vaší desce kmene).

Hráč s nejvyšším počtem  získá 4 bonusové body. V případě shody obdrží 4 body všichni hráči se stejným nejvyšším počtem .

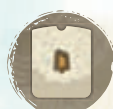


Získáte 4 body za každou skupinu alespoň 2 propojených táborů na herní mapě.



Získáte 2 body za každý žeton bobulí, který jste během hry nasbírali, a za každý symbol , který je viditelný na kartách krajiny umístěných pod vaší deskou kmene.

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem hry. V případě shody vyhrává hráč, který má více karet krajiny v ruce. Přetrvává-li shoda i nadále, hráči se o vítězství podělí.



Nejprve si Petr sečte body ze svých dílků. Dokončil 3 dílky příběhu, ale čtvrtý nesplnil, a proto ho odloží. Za dokončené dílky získá celkem $5 + 7 + 4 = 16$ bodů.



Během hry nasbíral 3 žetony bobulí a na jedné kartě pod deskou má viditelný 1 symbol . Celkem tedy nasbíral 4 bobule, za které získá dalších 8 bodů.





Na herní mapě má **Petr** dvě skupiny alespoň dvou propojených táborů. Za to získá dalších 8 bodů (4 body za každou skupinu).



Celkem má 3 – jeden z dílku příběhu, jeden z karty pod deskou a jeden za umístění posledního tábora. Protože **Tereza** má více , **Petr** dostane jen 3 body a **Tereza** si připsí 4 bonusové body.

L	T	P
17	19	16
1	6	3
8	16	8
10	4	8
36	49	35

bodování scénářů
(viz poslední strana)



Celkově tedy **Petr** na konci hry získá $16 + 8 + 3 + 8 = 35$ bodů.



HRA V TÝMECH



Dílek scénáře položte poblíž herní oblasti. Pravidla pro hru v týmech jsou stejná jako ve hře pro 4 hráče. Vytvořte dva týmy po dvou hráčích, přičemž spoluhráči sedí naproti sobě. Ve hře se v jednotlivých tazích střídáte po týmech. Jakmile některý z hráčů umístí svůj poslední tábor, dohrajte aktuální kolo, aby všichni odehráli stejný počet tahů, a poté sečtete body.



Sečtete body z dokončených dílků příběhu obou členů týmu.



Za každý získaný kterýmkoli členem týmu získáte 1 bod. Tým s nejvyšším počtem si připiše 4 bonusové body. V případě shodného množství získají oba týmy 4 body.



Získáte 4 body za každou skupinu alespoň 2 propojených táborů na herní mapě, z nichž jeden patří jednomu členovi týmu a druhý druhému.



Získejte 4 body za každou dvojici bobulí, z nichž jednu nasbíral jeden člen týmu a druhou druhý.

Tým s nejvyšším součtem bodů se stává vítězem hry. V případě shody vyhrává tým, který má v ruce více karet krajiny. Přetrvává-li i nadále shoda, o vítězství se týmy podělí.



DOPLŇKOVÉ SCÉNÁŘE



Hra **Dewan** obsahuje 3 doplňkové scénáře. Není-li uvedeno jinak, při jejich hraní používejte běžná pravidla. Nezapomeňte ovšem, že pravidla daného scénáře **mají vždy přednost** před základními pravidly.

Pokyny k přípravě každého scénáře najdete na zadní straně příslušného dílku scénáře, který položte poblíž herní oblasti místo základního dílku scénáře. Následující pravidla platí pro každý ze scénářů.

Vytvoření dobíracího balíčku

Na začátku hry, po vytvoření nabídky vyložených karet, náhodně odeberte daný počet karet a vytvořte z nich dobírací balíček.

Počet těchto karet závisí na počtu hráčů:

- ⌚ Ve hře 2 hráčů: 6 karet
- ⌚ Ve hře 3 hráčů: 8 karet
- ⌚ Ve hře 4 hráčů: 10 karet

Dobírací balíček položte na dílek události. Ze zbývajících karet vytvořte zásobu a umístěte ji vedle dobíracího balíčku.



Spouštění události

Každý scénář obsahuje specifickou událost. Kdykoli provedete akci „dobrat 2 karty“, doplňte nabídku vyložených karet kartami z dobíracího balíčku.

Jakmile odeberete poslední kartu z dobíracího balíčku, okamžitě spustíte událost a aktivní hráč ji vykoná.

Poté vytvořte nový dobírací balíček – odeberte ze zásoby stejný počet karet jako na začátku hry.



Ve hře 3 hráčů provede Lukáš akci „dobrat 2 karty“ a nahradí je posledními 2 kartami z dobíracího balíčku. Tím spustí událost, kterou okamžitě vykoná, a poté vytvoří nový dobírací balíček – odebere 8 karet ze zásoby.

Odměna za splnění dílků příběhu

Kdykoli **splníte požadavky na jednom** nebo více dílcích příběhu, doberte si za každý z nich jednu nebo více vrchních karet ze **zásoby** (nikoli z dobíracího balíčku).

Poznámka: Pokud v zásobě v okamžiku, kdy máte dobrat kartu, nejsou žádné karty, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte z ní novou zásobu.

Nedostatek herních součástí

Vyžaduje-li událost umístit nebo získat žeton, který už není k dispozici, tuto část události ignorujte.

Liják



Hru připravte obvyklým způsobem, pouze dílek území lijáku umístěte podle zadní strany dílku scénáře. Žetony vody položte poblíž herní mapy v dosahu všech hráčů. Před vytvořením balíčku dílků příběhu odstraňte 5 dílků, které zobrazují symbol .



Kdykoli dojde ke spuštění události, položte jako aktivní hráč 1 žeton vody na libovolné neobsazené pole, které není vodní a sousedí s již existujícím polem vody. Toto pole od tohoto okamžiku považujte za pole vody. Jestliže tímto krokem rozdělíte zónu na dvě části, přesuňte všechny bobule do větší zóny. Jsou-li obě části stejně velké, rozdělte bobule rovnoměrně a případnou lichou bobuli umístěte náhodně do jedné ze dvou zón.



Obvyklým způsobem získáte body za dokončené dílky příběhu a symboly .



Získáte 3 body za každou zónu lesa nebo hor, ve které jste umístili alespoň 1 tábor.



Získáte 4 body za každou dvojici složenou z 1 symbolu  a 1 symbolu , které jste během hry získali.



Lukáš spustil událost a musí umístit žeton vody. Na obrázku výše je zvýrazněno 6 vhodných polí: jsou volná, nejsou vodní a sousedí s polem vody (včetně dříve umístěného žetonu vody).

Sopka



Hru připravte obvyklým způsobem, pouze dílek území sopky umístěte podle zadní strany dílku scénáře. Žetony lávy položte poblíž herní mapy v dosahu všech hráčů.



Kdykoli dojde ke spuštění události, položte jako aktivní hráč 1 žeton lávy na libovolné neobsazené pole, které není vodní a sousedí buď se sopkou, nebo s jiným žetonem lávy. Jestliže tímto krokem rozdělíte zónu na dvě části, přesuňte všechny bobule do větší zóny. Jsou-li obě části stejně velké, rozdělte bobule rovnoměrně a případnou lichou bobuli umístěte náhodně do jedné ze dvou zón.

Při umísťování tábora nesmíte překročit pole, na kterém se nachází sopka nebo žeton lávy.



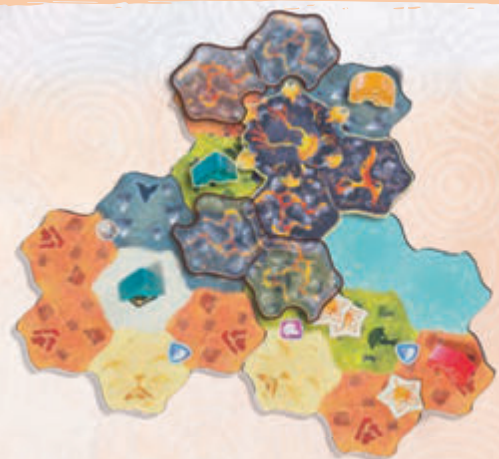
Obvyklým způsobem získáte body za dokončené dílky příběhu a symboly  (včetně  za každý tábor sousedící se sopkou).



Získáte 2 body za každou vodní zónu, se kterou sousedí alespoň jeden váš tábor. Získejte také 2 body za každý váš tábor sousedící se základním táborem protihráče.



Získáte 3 body za každou dvojici složenou z 1 symbolu  a 1 symbolu , které jste během hry získali.



Lukáš spustil událost a musí umístit žeton lávy. Na obrázku výše jsou zvýrazněna 4 vhodná pole: nejsou obsazená, nejsou vodní a sousedí buď se sopkou, nebo s jiným žetonem lávy. Lukáš získá 1  za tábor sousedící se sopkou.

Jezera



Hru připravte obvyklým způsobem. Žetony ryb položte poblíž herní mapy v dosahu všech hráčů.



Při provádění akce „umístit tábor“ smíte zvolit pole vody jako cílové. Vyberte si libovolné pole v rámci jedné vodní zóny. Poslední karta, kterou při této akci odhodíte, musí být karta vody.

Každá vodní zóna smí obsahovat pouze 1 tábor – ten od této chvíle považujte za jezerní vesnici. Jakmile se ve vodní zóně nachází jedna jezerní vesnice, nelze do této zóny umístit žádný další tábor.

Svou jezerní vesnici smíte použít jako výchozí bod. V takovém případě musíte jako první kartu odhodit kartu vody. Další karta pak musí odpovídat druhu krajiny sousedního pole vedle výchozí vodní zóny.

Pokud soupeř přejde přes vodní zónu, která obsahuje vaši jezerní vesnici, musí vám místo odhození karty odevzdat jednu kartu vody.

Důležité! Jezerní vesnice **nepovažujte za sousedící** s vodní zónou, ve které se nachází.



Když dojde ke spuštění události, každý hráč, který má alespoň 1 jezerní vesnici, smí ze své ruky odhodit přesně 1 kartu krajiny (libovolného typu).

Poté si vezměte 1 žeton ryby za každou jezerní vesnici, kterou máte.

Žetony ryb si berte v pořadí tahu, počínaje hráčem, který událost spustil.



Obvyklým způsobem získáte body za dokončené dílky příběhu a symboly .



Získáte 6 bodů za každou vodní zónu, pokud právě vy máte nejvíce táborů sousedících s touto zónou. V případě shody získá každý z hráčů se stejným nejvyšším počtem táborů 3 body.

Jezerní vesnice **nepovažujte za sousedící** s vodní zónou, ve které se nacházejí, a proto je **nezapočítávejte** při plnění podmínek na dílcích příběhu ani při bodování sousedství s vodou.



Získáte 3 body za každou dvojici složenou z 1 symbolu a 1 symbolu , které jste během hry získali.



Získáte 3 body za každý žeton ryby, který jste během hry získali.

*Jana umístila jezerní vesnici do vodní zóny **A** a další do zóny **B**, zatímco Petr má jednu jezerní vesnici ve vodní zóně **C**. Při každém spuštění události mohou oba odhodit libovolnou kartu ze své ruky. Pokud tak učiní, Jana si vezme 2 žetony ryb a Petr 1 žeton ryby.*



Na konci hry obdrží následujícím způsobem body za každou vodní zónu:

- ZÓNA A: Jana má 4 tábory sousedící s touto zónou (jezerní vesnice se nezapočítává). Lukáš má pouze 2 sousedící tábory a Petr jen 1. Jana získá 6 bodů.

- ZÓNA B: Lukáš a Petr mají shodu – každý má 2 tábory sousedící s touto zónou, takže oba získají po 3 bodech.

- ZÓNA C: Jana a Lukáš mají shodu – každý má 3 tábory sousedící s touto zónou, takže oba získají 3 body.