

POHLEDNICE

© Eric Dubus & Simon Kayne

Crocotame



Prawidla

Nasedněte na kolo a prozkoumejte Francii!

V této napínavé cestovatelské hře procestujete 13 francouzských regionů, nasbíráte pohlednice a utáboříte se na strategických místech. Sbírejte známky, abyste mohli posílat suvenýry, a získáte body, které vás dovedou k vítězství. Kdo se jako první podělí o své dobrodružství? Každá hra je snovou dovolenou – od nádherných krajín až po drobnosti na památku. Připravte se na cestu napříč Francií plnou zábavy!



Herní součásti



13 karet s itinerářem



4 žetony pohybu



60 žetonů známky/suvenýru



72 karet cestování



25 dárkových karet



1 žeton prvního hráče



1 bonusový žeton



52 pohlednic

Pro každého hráče



1 herní deska



1 figurka cyklisty a 1 stojánek



1 bodovací žeton



13 žetonů stanu

1 deska hráče



Příprava hry

- 1 Umístěte herní desku dprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte dárkové karty a položte balíček lícem dolů na vyhrazené místo. Otočte tři dárkové karty a položte je lícem nahoru vedle balíčku.
- 3 Zamíchejte karty cestování a položte balíček lícem dolů na vyhrazené místo. Otočte pět karet cestování a položte je lícem nahoru vedle balíčku.
- 4 Umístěte žetony známky/suvenýru na jejich vyhrazené místo na herní desce a vytvořte tak jejich zásobu.
- 5 Vezměte si desku hráče a umístěte na ni 13 žetonů stanu své barvy.

Společně se rozhodněte, zda budete všichni používat stranu A, nebo stranu B desky hráče. Strana A má tři pevně dané efekty, zatímco strana B umožňuje výběr efektů (viz str. 8). Pro první hru doporučujeme použít stranu A.

Takto vypadá příprava hry pro tři hráče.



- 6 Bodovací žetony umístěte na políčko 0 bodové stupnice.
- 7 Zamíchejte karty s itinerářem a každému hráči dejte jednu. Každý hráč umístí svou figurku cyklisty do regionu uvedeného v levém horním rohu jeho karty s itinerářem. Zbývající karty s itinerářem odložte do krabice.
- 8 Všichni hráči si do ruky doberou pět karet cestování. Jednu náhodně vybranou pohlednici položte ke své desce hráče obrázkem dolů.
- 9 Zamíchejte pohlednice a položte balíček ilustrovanou stranou nahoru nad herní desku. Tři pohlednice z balíčku položte vedle, ilustrovanou stranou nahoru.
- 10 Bonusový žeton a žetony pohybu umístěte do pravého dolního rohu herní desky.
- 11 Náhodně určete prvního hráče. Ten si vezme žeton prvního hráče, který si ponechá po celou hru. Tento hráč se nyní stává aktivním hráčem.

Při hře **Pohlednice** procestujete na kole celou Francii, postavíte si stan v tábořištích a nasbíráte pohlednice, které pošlete svým blízkým. Táboření vám umožní zapisovat si vzpomínky, za které získáte různé bonusové efekty. Posílání pohlednic vám přinese body a cenné dárkové předměty!

Pojďme hrát

Během svého tahu **musíte zahrát tři karty cestování** z ruky. S každou zahraniční kartou buď **provedete akci**, nebo **nalepíte známku**. Zahrané karty pokládejte před sebe, abyste měli přehled o počtu zahraničních karet. Na konci svého tahu všechny zahraniční karty cestování odhodte.

AKCE

Akci karty cestování určuje její symbol. Existují tři symboly: **pohyb**, **pohlednice** a **tábořiště**. Při provádění akce barvu karty ignorujte.

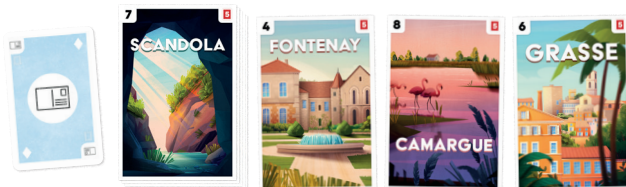
- **Akce pohybu** : Přesuňte figurku do oblasti sousedního regionu.

Regiony, které mají společnou hranici, spolu sousedí.

Okcitanie (region 8) sousedí s Novou Akvitánií (region 9), takže se tam žlutý hráč může přesunout.



- **Akce pohlednice** : Vezměte si dostupnou pohlednici. Můžete si vybrat vrchní pohlednici z balíčku nebo jednu ze tří pohlednic vedle. Než si vezmete pohlednici, můžete tři pohlednice vedle balíčku odhodit a nahradit je třemi novými z balíčku. Když si vezmete pohlednici vedle balíčku, vyplňte prázdné místo vrchní pohlednicí z balíčku.



Číslo v levém horním rohu pohlednice označuje její region. Číslo v pravém horním rohu udává počet známek potřebných k odeslání dané pohlednice.

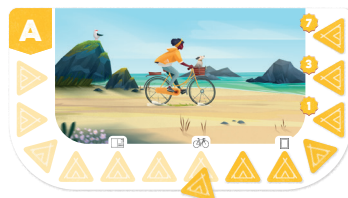
- **Akce tábořiště** : Z desky hráče vezměte žeton stanu, který je nejvíc vlevo, a umístěte jej na dostupné tábořiště v regionu, ve kterém se nacházíte. Pokud se jeho symbol shoduje se symbolem prázdného pole pro suvenýr na jedné z vašich pohlednic, můžete si vzít žeton suvenýru ze zásoby a umístit jej na toto pole. Tím okamžitě získáte efekt (viz str. 8).



Na jednom tábořišti může být pouze jeden žeton stanu a na jednu akci tábořiště připadá umístění pouze jednoho žetonu suvenýru.

Žeton stanu můžete umístit na tábořiště, i když nemáte volné pole pro suvenýry, které by mu odpovídalo. Nemůžete ale využít umístění suvenýru.

Některé žetony stanu na desce hráče vám také poskytnou okamžitý efekt, když je umístíte.



Při umístění svého sedmého žetonu stanu žlutý hráč okamžitě získá efekt.

Poznámka: I když získáte efekt, nemusíte ho použít. Efekty však lze použít jedině během tahu, ve kterém je získáte.

Pokud během svého tahu získáte více efektů pohybu () , můžete použít žetony pohybu, které vám pomohou sledovat vaše pohyby navíc. Při použití žetonů je vraťte na herní desku. Na konci svého tahu vraťte i všechny nepoužité žetony.



NEJLEPŠÍ CESTOVATEL V REGIONU!

Pokud se hráči podaří umístit své žetony stanu na VŠECHNA tábořiště v regionu, stane se nejlepším cestovatelem v daném regionu! Tento hráč okamžitě získá jeden bod za každý žeton stanu, který zde umístil.

Zde se žlutému hráči podařilo umístit žetony stanu na všechna tábořiště v regionu Horní Francie (region 2). Proto ihned získá pět bodů.



NALEPENÍ ZNÁMKY

Známku nalepíte díky kterékoli kartě cestování. Při nalepování známky symbol na kartě ignorujte.

Vezměte si ze zásoby žeton známky a umístěte jej na volné pole pro známku (na kterékoli vaší pohlednici), jež odpovídá barvě zahraniční karty cestování.



Zahráním zelené karty může hráč umístit žeton známky na zelené pole pro známku na jedné ze svých pohlednic.

Můžete zahrát dvě karty cestování dle vlastního výběru, které budou fungovat jako kterákoli jiná karta cestování. Tato karta se počítá jako dvě karty cestování do celkového počtu tří zahraničních karet cestování.

Poznámka: Kartu cestování navíc můžete zahrát za každý efekt, který získáte během svého tahu (viz str. 8).

POSÍLÁNÍ POHLEDNIC

Kromě toho, že zahrajete své tři karty cestování, můžete kdykoli během svého tahu poslat pohlednici, pokud:

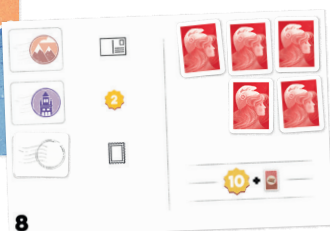
- ▶ jsou všechna místa pro známku na této pohlednici zaplněna

A

- ▶ jste v regionu uvedeném na této pohlednici.



Zde se žlutý hráč nachází v Okcitánii (region 8) a jeho odpovídající pohlednice je opatřena všemi známkami. Nyní může tuto pohlednici poslat!



Když pohlednici pošlete, vraťte všechny žetony na ní do zásoby. Ihned získáte body uvedené v pravém dolním rohu a vyberte si jednu dárkovou kartu. Nakonec pohlednici otočte a odkryjte její ilustraci. A je poslána!

Poznámka: Během svého tahu můžete poslat více pohlednic.



Odesláním této pohlednice hráč získá 10 bodů a vybere si jednu dárkovou kartu. Pohlednici pak otočí, aby bylo vidět, že byla odeslána.

DÁRKOVÉ KARTY

Při odesílání pohlednice si vyberte lícem nahoru obrácenou dárkovou kartu a položte ji před sebe. Poté vyplňte prázdné místo novou kartou z balíčku.

Podrobné vysvětlení efektů různých dárkových karet najdete na str. 8.



KONEC TAHU

Na konci svého tahu si dobírejte nové karty cestování, dokud nebudete mít v ruce celkem pět karet. Můžete si vzít karty z balíčku, karty vedle, případně obojí. Po dobrání karet vyplňte prázdná místa na herní desce novými kartami z balíčku. Poté přijde na řadu další hráč v pořadí ve směru hodinových ručiček.

Poznámka: Pokud je balíček prázdný, zamíchejte jeho odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček.

Konec hry

KDY HRA SKONČÍ

Hráč, který jako první odešle čtyři pohlednice, okamžitě obdrží bonusový žeton, načež hra pokračuje, dokud svůj tah neodehraje poslední hráč. Po dokončení tohoto kola přejděte k závěrečnému bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Kromě bodů, které jste získali během hry, ke svému skóre přičtete následující body:

- ▶ body získané z **karet s itinerářem**
- ▶ jeden bod za každou **neodeslanou pohlednici**
- ▶ body získané z **dárkových karet**

Hráč, který obdržel **bonusový žeton**, získá tři body navíc.

Hráč s největším počtem bodů vyhrává hru! V případě rovnosti bodů vyhrává hráč, který poslal nejvíce pohlednic. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vyhrává hráč, který umístil nejvíce žetonů stanu. Pokud remíza přetrvává, dělí se remizující hráči o vítězství.

KARTY S ITINERÁŘEM

Na začátku hry obdržíte náhodně vybranou kartu s itinerářem, na které je uveden cíl, který je třeba splnit. Vyplnění karty s itinerářem není povinné, ale můžete za něj získat cenné body navíc!



Na konci hry, pokud jste poslali **1/2/3/4** pohlednice, které se shodují s regiony uvedenými na spodní straně karty, získáváte **2/4/7/11** bodů.

Ze stejného regionu můžete poslat více pohlednic, ale každý region na kartě s itinerářem se do cíle započítává pouze jednou. Abyste získali maximální počet bodů, musíte poslat pohlednice ze čtyř různých regionů!

PŘÍKLAD ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ

- ▶ Tento hráč poslal čtyři pohlednice, z nichž tři odpovídají jeho kartě s itinerářem (regiony 3, 5 a 8). Získává **sedm bodů**.
- ▶ Pohlednice, kterou neposlal, mu přináší **jeden bod**.
- ▶ Dárkové karty na dvě sněhové koule mu přinesou **šest bodů**.
- ▶ Pokud umístíte čtyři žetony stanu na plážová tábořiště, získáte za dárkovou kartu s klíčenkou **10 bodů**.
- ▶ Když hráč jako první odešle čtyři pohlednice, získá právo na bonusový žeton, který mu přinese **tři body**.

Celkový počet bodů je: $7 + 1 + 6 + 10 + 3 = 27$ bodů. Tyto body se přičtou ke **32 bodům**, které hráč získal během hry. Hráč skončí s **59 body**.



Sólový režim

Pohlednice lze hrát i sólo! V tomto sólovém režimu hrajete proti fiktivnímu soupeři – Automě –, která se chová jako skutečný protivník.

Příprava hry

Hru připravte jako obvykle. Automa je připravena stejně jako skutečný hráč, jen s tím rozdílem, že neobdrží žádné karty cestování. Náhodně určete, zda jste prvním hráčem vy, nebo Automa. Před začátkem hry si zvolte obtížnost Automy; ta určí, kolik karet cestování Automa ve svém tahu zahraje.

- ▶ **Snadné** = 3 karty ▶ **Normální** = 4 karty
- ▶ **Pokročilý** = 5 karet

Pravidla

- ▶ **Tah hráče:** Váš tah probíhá jako v běžné hře.
- ▶ **Tah Automy:** Automa během svého tahu zahraje karty cestování z herní desky, které jsou vyloženy lícem nahoru. V závislosti na zvolené úrovni obtížnosti zahraje tři až pět karet. Karty se hrají **jedna po druhé v pořadí zleva doprava**. Jakmile zahraje kartu, odhodte ji.
- ▶ **Cíl Automy:** Cíle Automy definuje karta s itinerářem. Kdykoli si Automa „vybírá“, upřednostní pohlednici z prvního regionu uvedeného na kartě s itinerářem. Když pohlednici z daného regionu nemá, zkontroluje, zda má pohlednici z druhého regionu, a tak dále.



S touto kartou s itinerářem bude Automa vždy upřednostňovat pohlednici z regionu 2. Pokud nemá k dispozici pohlednici z regionu 2, vybere pohlednici z oblasti 8 a tak dále.

Automa uplatňuje toto pořadí důležitosti vždy, když **nalepuje známku**, provádí **akci pohlednice** nebo provádí **akci tábořiště**.

NALEPENÍ ZNÁMKY

Když Automa zahraje kartu cestování umístěnou vlevo od vazby sešitu, nalepí známku. Na svých pohlednicích hledá volné pole pro známku, které odpovídá barvě karty cestování, a vybírá pohlednici na základě svého cíle.

Pokud Automa nemá žádné odpovídající volné pole pro známku, zahraje místo toho akci pro tuto kartu.

Příklad: Automa zahraje první lícem otočenou kartu cestování, která je žlutá. Proto umístí na žluté pole pro známku na jedné ze svých pohlednic známku, která se shoduje s jeho kartou s itinerářem. Nyní má pohlednice pro regiony 8 a 12. Na pohlednici 8 není žluté pole, proto známku nalepí na pohlednici 12.

AKCE

Když Automa zahraje kartu umístěnou vpravo od vazby sešitu, provede akci. **Pokud Automa nemůže akci provést, nalepí místo ní známku.**

▶ **Akce pohybu** : Automa umístí svoji figurku do regionu označeného horní pohlednicí balíčku. Automa se při svém pohybu nemusí omezovat na sousedící regiony. **Pokud se již Automa v této oblasti nachází, nalepí místo ní známku.**

▶ **Akce pohlednice** : Automa si na základě svých cílů vybere nejlevnější dostupnou pohlednici. Pokud se žádná pohlednice neshoduje s těmi na jeho kartě s itinerářem, odhodí tři pohlednice vedle balíčku a nahradí je. Pak si jednu vezme, stále podle svých cílů. Když odpovídající pohlednici pořad nemá, vezme si vrchní pohlednici z balíčku (bez ohledu na to, ze které oblasti pochází). **Pokud Automa nemůže přijmout pohlednici, nalepí místo ní známku.**

Poznámka: Automa nemůže mít více než jednu pohlednici (odeslanou nebo neodeslanou) na jeden region uvedený na kartě s itinerářem.

▶ **Akce tábořiště** : Automa umístí žeton stanu do regionu, ve kterém se nachází. Vybere si volné tábořiště, které odpovídá typu na jeho pohlednicích. Nejprve vybere pohlednici podle svých cílů a poté vyhledá volné pole pro suvenýr odshora dolů. Vezme si ze zásoby žeton suvenýru a umístí jej na toto pole pro suvenýr. Automa okamžitě získá odpovídající efekt. **Pokud Automa nemůže umístit žeton stanu, nalepí místo něj známku.**

Poznámka: Když Automa získá   , neuplatňuje tyto efekty. Místo toho okamžitě získá dva body.

Pokud Automa nemůže nalepit známku nebo provést akci, je karta cestování považována za zahraniční a odhodí se.

POSÍLÁNÍ POHLEDNIC

Jakmile Automa vyplní všechna pole pro známky na pohlednici, okamžitě ji odešle bez ohledu na to, ve kterém regionu se nachází. Odhodte všechny žetony z této pohlednice a pak ji otočte. Automa okamžitě získá body za tuto kartu a vezme si první lícem nahoru otočenou dárkovou kartu.

Poznámka: Automa neuplatňuje  dárkové karty. Místo toho na konci hry získá za každou z nich tři body.

Konec hry

Vy i Automa se řídíte všemi pravidly, která jsou popsána v části **Konec hry** na str. 6 (kromě části  Dárkové karty, viz poznámka výše). Kdo získá nejvíce bodů, vyhrává!

Do svých sólových her můžete přidat několik Autom. Případně můžete jednu či více zapojit do her pro více hráčů!

Efekty



Proveďte akci **pohybu** (viz str. 4).



Proveďte akci **pohlednice** (viz str. 4).



Proveďte akci **tábořiště** (viz str. 4).



Umístěte žeton známky ze zásoby na libovolné volné pole pro známku na jedné z pohlednic.



Získejte X bodů.



Během svého tahu můžete zahrát další kartu cestování.

Pokaždé, když využijete ★ při hraní se stranou B desky hráče, si můžete vybrat mezi:
efektem pohybu (🚲), **efektem pohlednice** (📄)
nebo **nalepením jedné známky** (📌).

Dárkové karty



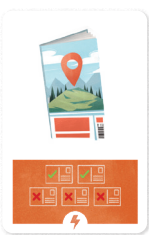
Auto

Kdykoli během svého tahu: Proveďte během svého tahu až tři akce pohybu navíc.



Karavan

Na konci hry: Získejte dva body za každý region, ve kterém máte alespoň dva žetony stanu.



Turistický průvodce

Kdykoli během svého tahu: Doberte si pět vrchních karet z balíčku. Dvě si ponechte a zbylé tři odhodte.



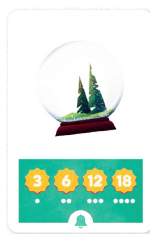
Klíčenka

Na konci hry: Pokud máte **1/2/3/4/5/6** žetonů stanu na tomto typu tábořiště, získáte **1/3/6/10/14/20** bodů.



Silniční mapa

Kdykoli během svého tahu: Přesuňte svou figurku cyklisty do oblasti, která sousedí s regionem, v němž se nacházíte. Poté můžete umístit žeton stanu na volné tábořiště v regionu, do něhož jste se přesunuli.



Sněhová koule

Na konci hry: Pokud máte **1/2/3/4** karty se sněhovou koulí, získáte **3/6/12/18** bodů.



Sbírka známek

Kdykoli během svého tahu: Umístěte až dva žetony známky ze zásoby na libovolná prázdná pole pro známku na kterékoli své pohlednici.

Dárkové karty s ikonou ⚡ můžete použít kdykoli během svého tahu. Jakmile použijete kartu ⚡, odhodte ji.

Dárkové karty s ikonou 🔔 na konci hry přinášejí body navíc.

Autoři

Návrh: Éric Dubus & Simon Kayne
Umělecký ředitel: Quentin Saint-Georges
Grafický designér: Quentin Saint-Georges
Ilustrátor: Crocotame
Vydavatel: Jeux Synapses Games, Inc.
Korektor: Harriet Cooper pro Geeky Pen

Náš dík si zaslouží: Raphaël Alcantara,
Jean François Belvoix, Stéphane Gérard,
Olivier Melison, Georgina Parsons,
Jonathan Picard, Board Game Shot.

Příprava české verze

GameRock Studio, s. r. o.

Překlad: Alena Novotná
Korektury: Kateřina Sikorová



© 2025 Jeux Synapses Games, Inc.
Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez písemného souhlasu:
Jeux Synapses Games, Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC, J0P 1M0 Kanada
www.jeuxsynapsesgames.com
f @jeuxsynapsesgames