

Trpytivé květy



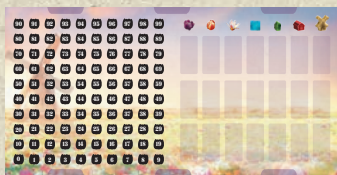
Pravidla

Svěžím nizozemským vzduchem se nese přetrvávající zimní chlad, který zdobí probouzející se poldry ranními mrazíky. Pod tímto pomíjivým třpytivým nánosem vzhlíží k nebi první odhodlané tulipány, jejichž výrazné barvy zvětšují příchod jara.

Jako ambiciózní zahradníci soutěžíte o to, kdo vypěstuje nejrozmanitější směsici tulipánů. Pečlivě vybírejte dílky a strategicky rozmísťujte ikonické větrné mlýny, robustní stodoly a pilné pracovníky, abyste vytvořili harmonickou a hodnotnou krajinu. Rozkvetne letos vaše zahrada, políbená chladivým úsvitem, v tu nejoslavovanější a nejoceňovanější?

HERNÍ SOUČÁSTI

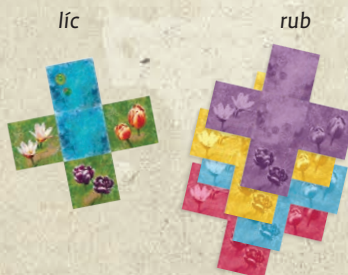
1 hlavní deska



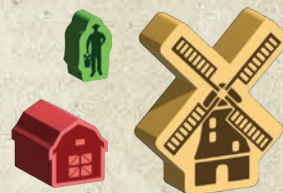
44 oboustranných
dílků krajiny



4 startovní dílky
(1 na hráče/barvu)



45 vylepšení:
20 pracovníků, 15 stodol,
10 větrných mlýnů



21 úkolových dílků
(7 druhů / 3 na druh)



1 žeton květiny



40 karet krajiny
(10 na hráče/barvu)



4 oboustranné
bodovací žetony
(1 na hráče/barvu)



40 mincí



1 látkový pytlík



4 přehledové karty



1 bodovací bloček



15 karet Mistra zahradníka
(pouze pro sólo mód)



- 5) Mince, pracovníky, stodoly a větrné mlýny** umístěte poblíž do společné zásoby.

Bodovací bloček nechte do konce hry stranou.

Poznámka: Karty si hráči navzájem neukazují.

CÍL HRY

Ve hře Třpytivé květy hráči během 10 kol soutěží o vytvoření nejhodnotnější tulipánové zahrady. Ve svém kole si vyberete dílek krajiny, přidáte ho do své zahrady a zahrajete z ruky kartu, která vám přinese vítězné body v závislosti na umístěném dílku. Chytrým umístováním dílků vytvořte oblasti pro umístění pracovníků, stodol a větrných mlýnů. Ti vám spolu s úkoly, které splníte během hry, přinesou při závěrečném bodování další body navíc. Hráč, který nasbírá nejvíce bodů, zvítězí.

TAH HRÁČE

Během svého tahu **musíte** vykonat tři následující akce:

- 1) **Posunout žeton květiny a vzít si dílek**
- 2) **Rozšířit svou zahradu**
- 3) **Zahrát kartu krajiny**

Po vykonání tří výše zmíněných akcí ještě můžete:

- 4) **Umístit vylepšení (povinné, pokud to jde)**
- 5) **Získat dílky úkolů (volitelné)**

1) Posun žetonu květiny a získání dílku (povinné)

Vyberte si dílek krajiny kolem hlavní desky a **po směru hodinových ručiček** k němu posuňte žeton květiny.

PŘESKOČENÍ DÍLKŮ

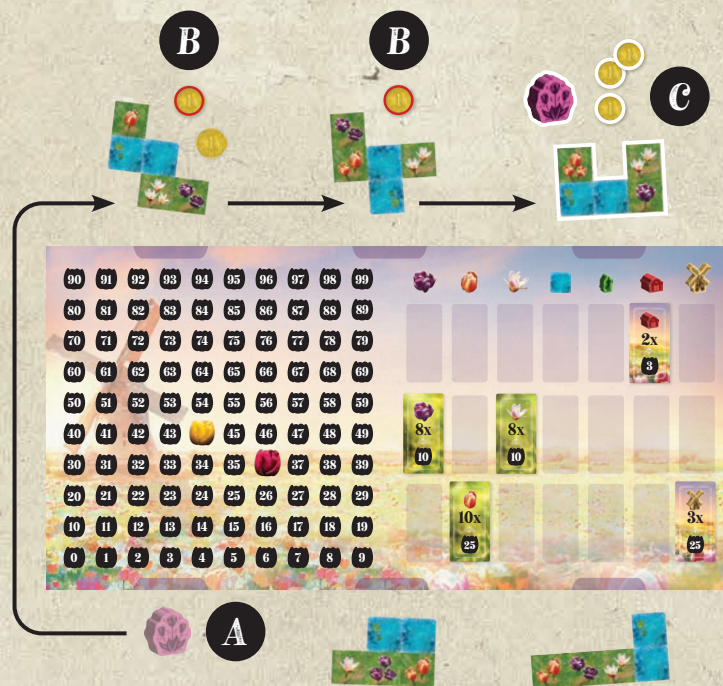
Při posouvání žetonu květiny můžete přeskocit libovolný počet dílků. Ke každému takto přeskročenému dílku **musíte** umístit i minci ze své zásoby.

DÍLKY S MINCEMI

Pokud jsou u vybraného dílku nějaké mince, vezměte si tyto mince do své zásoby.

Jakmile si vezmete vybraný dílek krajiny, doberte náhodně nový z pytlíku a doplňte ho na prázdné místo, ze kterého jste posunovali žeton květiny. K dispozici musí být stále 5 dílků (k žetonu květiny se žádný nedoplňuje).

Poznámka: Pokud nemáte na začátku svého tahu v zásobě žádné mince, musíte si vzít první dílek krajiny (po směru hodinových ručiček) vedle výchozí pozice žetonu květiny.



Hráč si chce vzít třetí dílek krajiny po směru hodinových ručiček od žetonu květiny. Posune žeton květiny (A) o 3 pozice a ke každému přeskročenému dílku umístí minci (B). Nakonec si vezme vybraný dílek a 3 mince, které u něj byly (C).

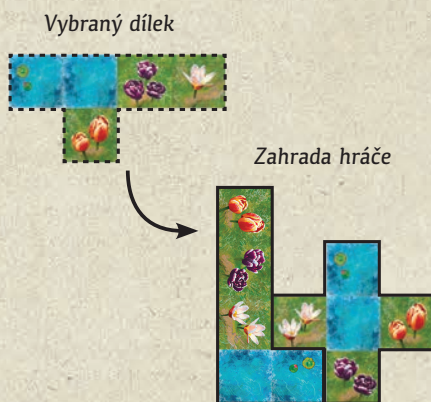


2) Rozšíření zahrady (povinné)

Vybraný dílek krajiny umístěte do své zahrady. Musí se alespoň částečně hranou dotýkat již dříve umístěného dílku a prvky krajiny musejí být zarovnané.

- Dílek můžete před umístěním otáčet i převracet.
- Prvky krajiny můžete propojovat libovolně (stejně prvky na sebe nemusí navazovat).

DŮLEŽITÉ: Jakmile dílek umístíte, už s ním nemůžete hýbat.



SPRÁVNÉ UMÍSTĚNÍ
příklad



NESPRÁVNÉ UMÍSTĚNÍ
příklady



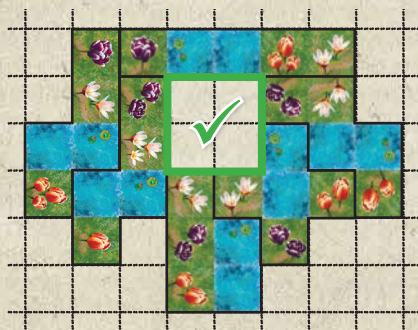
✗ hrany se nedotýkají

✗ prvky nejsou zarovnané

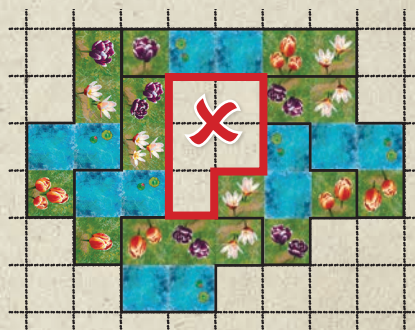
V zahradě můžete tvořit volné prostory. Ty vám umožní **umístit vylepšení**.

Poznámka: Volný prostor může mít maximální velikost 4 políček.

SPRÁVNÝ VOLNÝ PROSTOR
příklad



NESPRÁVNÝ VOLNÝ PROSTOR
příklad



✗ větší než 4 prázdná políčka



Každý dílek krajiny je tvořen až **pěti políčky**.
Tato políčka vždy obsahují:

- 2 spojená vodní políčka
- 1 políčko fialové květiny (1-3)
- 1 políčko červené květiny (1-3)
- 1 políčko bílé květiny (1-3)

Celkový počet květin je VŽDY 6.
Každý dílek krajiny je unikátní.

3) Zahrání karty krajiny (povinné)

Po rozšíření zahrady zahrajte z ruky jednu kartu krajiny. Kartu vyložte lícem vzhůru na svůj odhazovací balíček a **okamžitě** ji vyhodnoťte a přičtěte si body posunutím bodovacího žetonu po bodovací stupnici.

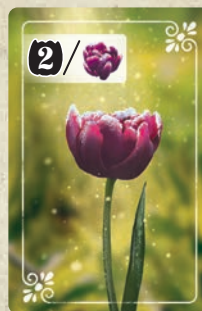
Karty krajiny obsahují:

- 1 druh krajiny (2 body za prvek),
- NEBO**
- 2 druhy krajiny (1 bod za prvek – obodujte oba)

JAK BODOVAT KARTU

Spočítejte prvky **na právě umístěném dílku**, které odpovídají zahrané kartě, a přičtěte všechny prvky ze všech dříve umístěných dílků, které s tím novým vytvořily souvislé skupiny.

1 DRUH KRAJINY



2 body za fialovou květinu

2 DRUHY KRAJINY



1 bod za bílou květinu
a 1 bod za vodní políčko

1 DRUH KRAJINY – BODOVÁNÍ

příklad



S právě umístěným dílkem (A) vytvořil hráč souvislou skupinu **5 fialových květin** (B) (3 na právě umístěném dílku + 2 = 5). To mu přinese celkem 10 bodů (2 body za každou **fialovou květinu**).

2 DRUHY KRAJINY – BODOVÁNÍ

příklad



S právě umístěným dílkem (A) vytvořil hráč souvislou skupinu **5 bílých květin** (B) (1 na právě umístěném dílku + 2 + 2 = 5). Na umístěném dílku jsou také **2 vodní políčka**, která ale nejsou propojena s dříve umístěnými dílky. Za tuto kartu získá celkem 7 bodů (1 za každou **bílou květinu** [5 bodů] + 1 za každé **vodní políčko** [2 body]).

- Pokud získáte nebo překročíte 100 bodů, otočte svůj bodovací žeton na druhou stranu a pokračujte na bodovací stupnici od políčka 0.
- Po obodování karty krajiny a posunutí bodovacího žetonu si doberte do ruky vrchní kartu z balíčku karet krajiny, abyste měli v ruce opět 3.

Poznámka: Když je balíček prázdný, nemíchejte svůj odhazovací balíček. Karty už si dobírat nebudete.



4) Umístění vylepšení (povinné, pokud to jde)

Abyste mohli umístit vylepšení, musíte ve své zahradě vytvořit volné prostory o velikosti jednoho až čtyř políček. Pokud ve své zahradě vytvoříte volný prostor, okamžitě do něj **musíte** umístit vylepšení ze společné zásoby podle následujících pravidel:

VELIKOST VOLNÉHO PROSTORU (POČET POLÍČEK)	VYLEPŠENÍ K UMÍSTĚNÍ
1 ■	1 PRACOVNÍK
2 ■■	1 STODOLA
3 ■■■ / ■■	1 STODOLA + 1 PRACOVNÍK
4 (NE ČTVEREC) ■■■■	1 STODOLA + 2 PRACOVNÍCI
4 (NE ČTVEREC) ■■■■ / ■■■■ / ■■■■	2 STODOLY
4 (ČTVEREC 2 X 2) ■■	1 VĚTRNÝ MLÝN

Poznámka: Pokud ve vzácných případech dojdou v zásobě vylepšení, použijte vhodnou náhradu.

SAMOTNÉ VYLEPŠENÍ příklady



VÍCE VYLEPŠENÍ příklady



- Každý umístěný pracovník vám **okamžitě** přinese 1 minci ze společné zásoby.
- Každé vylepšení ve vaší zahradě vám **na konci hry** přinese vítězné body.



5) Získání dílků úkolů (volitelné)

Jakmile splníte jejich podmínky, **můžete** získat jeden či více dílků úkolů z hlavní desky, za které dostanete body **na konci hry**.

KRAJINY (4 DRUHY):  ,  ,  , 

Dílek krajiny, **který jste v tomto tahu umístili**, utvořil souvislou skupinu prvků, která splňuje nebo převyšuje požadavky dílku úkolu.

VYLEPŠENÍ (3 DRUHY):  ,  , 

Jedno nebo více vylepšení, **jež jste v tomto tahu umístili**, splňuje nebo převyšuje počet umístěných vylepšení požadovaný dílkem úkolu.

DŮLEŽITÉ: Od každého druhu úkolu můžete získat jen 1 dílek.

Poznámka: Pokud se rozhodnete nějaký dílek úkolu nezískat, může ho ve svém tahu získat někdo z vašich soupeřů. Na to pozor!



S právě umístěným dílkem (A) utvořil hráč souvislou skupinu 7 bílých květin a také v tomto tahu umístil **stodolu** (B). Rozhodl se získat **dílek úkolu se 6 bílými květinami** (C). Zatím si nechce vzít **dílek úkolu se 2 stodolami**, později se pokusí získat dílek se **3 stodolami** (D).

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí po 10. kole, ve kterém všichni hráči zahrají svou poslední kartu krajiny.

Použijte bodovací bloček a запиšte body všech hráčů. Spočítejte si celkový bodový zisk:

- 1) Bodovací stupnice** – Zapište si body z bodovací stupnice
- 2) Vylepšení** – Obodujte vylepšení ze své zahrady: 3 body za každého pracovníka, 10 bodů za každou stodolu, 25 bodů za každý větrný mlýn.
- 3) Dílky úkolů** – Zapište si body za splněné úkoly.
- 4) Mince** – Získejte 1 bod za každou minci ve své osobní zásobě.

Hráč, který získal v součtu nejvíce bodů, vyhrává hru. V případě remízy vítězí hráč s větším počtem mincí. Pokud je stále remíza, hráči se o vítězství podělí.

Příklad bodování žlutého hráče

- 1) 85 bodů z bodovací stupnice.
- 2) 44 bodů za vylepšení (3 pracovníci za 9 bodů (3 x 3) + 1 stodola za 10 bodů + 1 větrný mlýn za 25 bodů)
- 3) 31 bodů z dílků úkolů
- 4) 5 bodů za zbývající mince

CELKOVÝ SOUČET je 165 bodů.



Sólo mód: Mistr zahradník

V tomto sólo módu vyzvete na souboj Mistra zahradníka. Mistr zahradník je automa, která zná tajemství, jak vytvořit perfektní zahradu. Hraje podle svých vlastních pravidel. Pokud budete mít na konci hry více bodů, prozradí vám své tajemství a vy se stanete novým Mistrem zahradníkem.



PŘÍPRAVA

Připravte hru jako pro hru dvou hráčů s těmito výjimkami pro Mistra zahradníka:

- **Nedostává startovní dílek** – Neumísťuje dílky krajiny.
- **Používá svůj vlastní balíček karet** – Zamíchejte 15 karet Mistra zahradníka a 5 náhodných vraťte zpět do krabice. Zbývajících 10 karet položte v balíčku lícem dolů na stůl.
- **Začíná s 10 mincemí.**

Hru vždy začínáte vy – vezměte si 1 minci.

TAH HRÁČE

Řiďte se pravidly běžné hry.

TAH MISTRA ZAHRADNÍKA

Mistr zahradník ve svém tahu postupně vykoná následující akce:

- 1) **Zahrání karty**
- 2) **Bodování**
- 3) **Získání vylepšení**
- 4) **Posun žetonu květiny**
- 5) **Získání dílků úkolů**

1) Zahrání karty

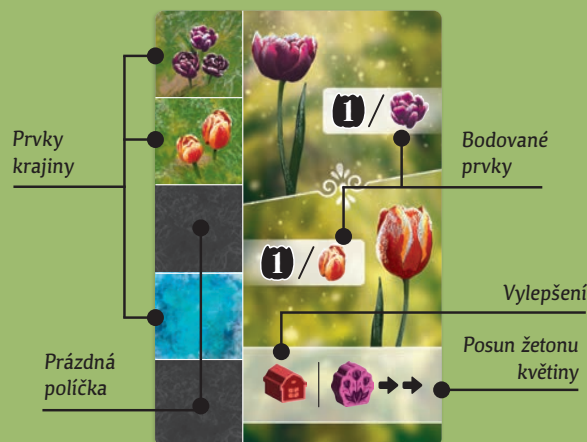
Mistr zahradník zahraje vrchní kartu ze svého balíčku. Ta ovlivní další kroky v jeho tahu.

JAK ZAHRÁT KARTU MISTRA ZAHRADNÍKA

První kartu Mistra zahradníka jednoduše zahrajte lícem vzhůru do jeho herní oblasti. Druhou kartou částečně překryjte tu první, aby zůstaly viditelné prvky krajiny. Třetí karta stejným způsobem částečně překryje tu druhou a tak dále.

KARTA MISTRA ZAHRADNÍKA

příklad



2. karta



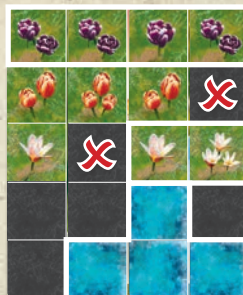
1. karta

2) Bodování

Pokud má karta Mistra zahradníka bodované prvky, ihned za ně získá body. Body získává za **aktuální sadu** nepřerušovaných prvků krajiny, které odpovídají bodovaným prvkům na zahrani kartě.

PŘEDCHOZÍ A AKTUÁLNÍ SADY - příklady

Předchozí sady
 Fialové květiny – žádná předchozí sada
 Červené květiny – 7
 Bílé květiny – 1
 Voda – žádná předchozí sada

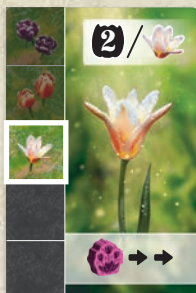


Aktuální sady
 Fialové květiny – 7
 Červené květiny – žádná aktuální sada
 Bílé květiny – 4
 Voda – 4

Poznámka: Prázdná políčka (■) přerušují sady.

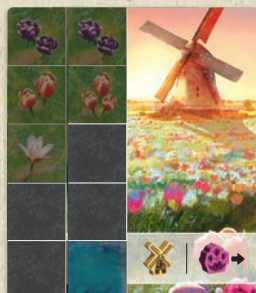
Zde je příklad, jak Mistr zahradník boduje v průběhu několika tahů:

1. TAH



Bílé květiny (2 body
 x 1 květina) = 2 body
Celkem: 2 body

2. TAH



Žádné bodované
 prvky
Celkem: 0 bodů

3. TAH



Červené květiny (2
 + 3 + 2) = 7 bodů
 Voda (1 + 2) =
 3 body
Celkem: 10 bodů

4. TAH



Mistr zahradník zde zahrál svou čtvrtou kartu. V aktuální sadě jsou 4 bílé květiny. Prázdné políčko na druhé kartě přerušuje předchozí sadu s 1 bílou květinou. Při zahrání nové karty se boduje pouze aktuální sada.

Fialové květiny (2 + 2 + 1 + 2)
 = 7 bodů
 Bílé květiny (1 + 3)
 = 4 body
Celkem: 11 bodů





3) Získání vylepšení

Pokud je na kartě Mistra zahradníka vylepšení, Mistr zahradník ho získá do své osobní zásoby.

Vylepšení získaná Mistrem zahradníkem pro něj mají stejný přínos jako pro hráče při běžné hře.

- Každý pracovník mu **okamžitě** přinese 1 minci ze společné zásoby.
- Díky každému vylepšení získá body **na konci hry**.



Poznámka: Počet vylepšení, která může Mistr zahradník získat, není omezen.

KARTY S VYLEPŠENÍMI příklady



Získá 1 pracovníka (+ 1 minci).



Získá 1 stodolu.



Získá 1 větrný mlýn.



Získá 1 pracovníka
(+ 1 minci) a 1 stodolu.

4) Posun žetonu květiny

Mistr zahradník posouvá žeton květiny po směru hodinových ručiček podle počtu šipek na zahrané kartě.

- Mistr zahradník musí umístit jednu minci ze své zásoby ke každému přeskočenému dílku krajiny.
- Pokud jsou u dílku krajiny, na kterém ukončí žeton květiny svůj pohyb, nějaké mince, Mistr zahradník si je vezme do své zásoby.
- Dílek krajiny, u kterého skončil žeton květiny, **odhodte a vraťte zpět do krabice**.
- Z pytlíku náhodně doberte nový dílek a zaplňte s ním prázdné místo, ze kterého se posunoval žeton květiny.

Mistr zahradník musí posunout žeton květiny o 2 pozice (A). K dílku, který přeskočil, umístí 1 minci (B). Vezme si 2 mince od dílku, u kterého skončil žeton květiny (C). Dílek krajiny, u kterého skončil žeton květiny, se odhodí a vrátí zpět do krabice (D).



5) Získání dílků úkolů

Pokud **aktuálně vytvořená sada** nebo získané vylepšení splní podmínky nejvýše bodovaného dostupného dílku úkolu daného druhu, Mistr zahradník tento dílek úkolu **okamžitě** získá z hlavní desky. Vždy chce získat nejvýše bodovaný dílek pro daný druh krajiny nebo vylepšení. Dílky úkolů Mistra zahradníka se stejně jako vaše budouj na **konci hry**.

Přestože Mistr zahradník vytvořil sadu **7 fialových květin** a má tak nárok na dílek úkolu se **6 fialovými květinami**, jeho cílem je získat nejvýše bodovaný dílek fialových květin (za 10 bodů), který vyžaduje sadu **8 nebo více fialových květin**. To znamená, že hůře bodovaný dílek úkolu (se 3 body) tentokrát nezíská.

Dostupné dílky úkolů
s fialovou květinou



Karty Mistra zahradníka



Aktuální sada
Fialové květiny
(2 + 2 + 1 + 2) = 7

DŮLEŽITÉ: Mistr zahradník může získat pouze 1 dílek úkolu od každého druhu ( ,  ,  ,  ,  ,  , ).

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí po 10. kole, ve kterém Mistr zahradník zahraje svou poslední kartu krajiny a uzavře svůj tah.

Pokud Mistr zahradník před závěrečným bodováním nezískal od některého druhu úkolu dílek s nejvyšším možným počtem bodů, získá z hlavní desky pro každý druh následující hůře bodovaný dílek úkolu, jehož podmínky splňuje.

KRAJINY (4 DRUHY):  ,  ,  , 

Aktuální nebo předchozí sada prvků daného druhu musí splňovat nebo převyšovat požadavky dílku úkolu.

VYLEPŠENÍ (3 DRUHY):  ,  , 

Mistr zahradník musí mít ve své zásobě počet vylepšení, který splňuje nebo převyšuje požadavky odpovídajícího dílku úkolu.

Vy i Mistr zahradník si spočítáte body stejně jako při běžné hře. Pro zapisování bodů použijte bodovací bloček.

- 1) Bodovací stupnice** – Zapište si body z bodovací stupnice.
- 2) Vylepšení** – Obodujte vylepšení ze své zahrady: 3 body za každého pracovníka, 10 bodů za každou stodolu, 25 bodů za každý větrný mlýn.
- 3) Dílky úkolů** – Zapište si body za splněné úkoly.
- 4) Mince** – Získejte 1 bod za každou minci ve své osobní zásobě.

Kdo má víc bodů, vyhrává hru. V případě remízy rozhoduje počet mincí. Pokud je stále remíza, Mistr zahradník uhájil své tajemství, než se utká s dalším vyzyvatelem.

ZÁSLUHY

Autoři: Bruno Cathala & Ludovic Maublanc

Ilustrace: Simon-Pierre Bernard

Umělecký ředitel: Marie-Elaine Bérubé

Grafické práce: Marc Rousselle
& Marie-Elaine Bérubé

Vydavatel: Jeux Synapses Games

Korektury: Roland Hall pro Geeky Pen

Žádná součást tohoto produktu
nesmí být kopírována bez souhlasu.

Příprava české verze:
GameRock Studio, s. r. o.



©2026 Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades, QC,
J0P 1M0, Kanada
www.jeuxsynapsesgames.com
  @jeuxsynapsesgames