

CharterStone

Návrh: Jamey Stegmaier
 Grafika: David Forest, Lina Cossette, & Gong Studios
 1–6 hráčů • 60 minut

Ahoj, vítejte u Charterstone.

TUTO STRÁNKU SI PŘEČTĚTE JEŠTĚ PŘEDTÍM, NEŽ ZAČNETE ZKOUMAT OBSAH KRABICE!

Charterstone je legacy hra, což znamená, že budete během hraní hru trvale měnit, obvykle tím, že budete psát na karty a nalepovat nálepky.

Na začátku hry budete mít přístup jen k malé části obsahu krabice.

NEOTEVÍREJTE žádné krabičky nebo balíčky, dokud vás k tomu hra sama nevyzve!

Pro přípravu kampaně Charterstone postupujte podle následujících kroků:

1. Otevřete Index a sundejte ze všech balíčků karet vevnitř fólii. Poté je vraťte zpátky do Indexu. **Na karty se nedívejte ani je nemíchejte!** Balíčky by měly být seřazeny podle čísel uvedených v pravém dolním rohu (v číselné řadě karet občas z výrobních důvodů některá čísla chybí). Pokud se některé balíčky zdají být shodné, kontaktujte vydavatele.
2. přečtěte si celou Kroniku (nebo se můžete podívat na výukové video, které mám pravidla vysvětlí a které naleznete na adrese <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/charterstone/>). Před začátkem hry není nutné znát pravidla hry, pokud je ale alespoň jeden z hráčů umí, velmi to první hru usnadní.
3. Podívejte se na stránky www.albi.cz, zda vydavatel nezveřejnil od vydání hry nějaké opravy.

Jakmile se 1–6 hráčů, se kterými chcete hrát, usadí ke stolu, vytáhněte z Indexu první kartu (karta #1) a přečtěte její text nahlas. Hráči se mohou při čtení jednotlivých karet střídat. Doporučujeme, abyste se vzájemně kontrolovali, zda pokyny karet správně dodržujete.

- **Chcete přidat nebo odebrat hráče?** Doporučujeme, abyste celou kampaň hráli se stejnou skupinou hráčů. Po první hře (Hra 1) je ale možné hráče přidat nebo odebrat. Nově přidaný hráč si vybere jednu z neaktivních čtvrtí, dostane jednu náhodnou kartu postavené nebo nepostavené budovy a odpovídající množství slávy a kapacity (tyto termíny vám budou po Hrách 1 a 2 dávat větší smysl). Pokud chcete hráče odebrat, postupujete podle Pravidla 2 (to bude dostupné po Hře 2).
- **Narazili jste během hry na nějakou otázku?** Abyste ostatním hráčům nezkazili překvapení z vyvíjejícího se příběhu, označujte své otázky otázkou na webu či sociálních sítích jako spoilery.
- **Chybí vám ve hře dílky?** Obrat'te se na e-mail info@albi.cz



Při přípravě hry postupujte podle následujících kroků. Dodržujte pořadí, v jakém jsou uvedené:

Pravidlo 1

Pravidlo 2

Pravidlo 3

Příprava: Společná a soukromá zásoba

Pravidlo 4

- SPOLEČNÁ ZÁSoba:** Před Hrou 1 obsahuje společná zásoba 36 mincí, 72 žetonů surovin a 5 náhodných karet vylepšení otočených lícem nahoru na samostatné desce (z ostatních karet vytvořte dobírací balíček na stejné desce, otočený lícem dolů).
- DESKA ÚKOLŮ:** Vložte na desku úkolů 3 náhodné karty úkolů.
- ŽETON POKROKU:** Položte žeton pokroku na místo odpovídající vašemu počtu hráčů (při 2 hráčích na 2h apod).
- ROZCESTNÍK:** Ve Hře 1 není žádný rozcestník.
- ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ:** O tom, kdo bude začínat, rozhodněte házením Charterstonu. Házejte tak dlouho, dokud vám nepadne symbol čtvrti jednoho z hráčů.
- SOUKROMÁ ZÁSoba:** Položte před sebe kartu své osobnosti, kartu postavené budovy, 2 dělníky a 12 žetonů vlivu. Svůj žeton VB položte na hodnotu o VB.

Pouze ve Hře 1: Hráči začínají se 4 mincemi.

Pravidlo 5

Žetony vlivu

Pravidlo 6



Každý hráč má 12 žetonů vlivu, které může používat na kartách úkolů, tabulce desátků, stupnici pověsti a dalších místech.

- OMEZENÉ MNOŽSTVÍ:** Každý hráč má v každé hře jen 12 žetonů vlivu. Pokud vám dojdou, nesmíte už hrát akce, které je uvádí jako svou cenu. Pokud na začátku svého tahu nemáte žádný žeton vlivu, posuňte ještě před tahem žeton pokroku dopředu.
- NEHYBNÉ:** Jakmile žeton vlivu někam umístíte, nesmíte s ním až do konce hry hybat, nebo ho odebírat.
- PLACENÍ VLIIVEM:** Pokud je vliv uvedený jako poplatek za nějakou akci (například budovu), odložte příslušný počet žetonů vlivu do společné zásoby. V případě, že budova má speciální použití žetonu, postupujte místo toho podle pravidel dané budovy.
- ZÍSKÁNÍ DALŠÍHO VLIIVU:** Ve hře je několik budov/karet, které mají vliv jako svůj výnos. Ty vám dovolují vzít si zpět vaše žetony vlivu ze společné zásoby.

Karty a deska vylepšení

Pravidlo 7



Během hry budete přidávat různé typy karet vylepšení. Nové karty vždy zamíchejte s odhazovacím balíčkem a vytvořte tak na desce vylepšení nový balíček. Karty vylepšení jsou součástí zásoby, v pravém horním rohu mají symbol výnosu.

- ZÍSKÁVÁNÍ KARET:** Některé budovy nabízí jako výnos specifický typ karty. Z karet otočených lícem nahoru si můžete vybrat libovolnou, která je stejného typu.
- DOPLŇOVÁNÍ:** Pokud si někdo vezme kartu otočenou lícem nahoru, doplňte okamžitě uvolněné místo z dobíracího balíčku.
- LÍCEM NAHORU:** Karty soukromé zásobě mějte otočené lícem nahoru. Skrývání karet není dovoleno.
- PLACENÍ/ODHAZOVÁNÍ KARET:** Vytvořte odhazovací balíček. Kdykoliv je dobírací balíček prázdný, nebo přijdou do hry nové karty, zamíchejte odhazovací do dobíracího balíčku.
- KARTY:** Zde jsou všechny typy karet vylepšení:



Karty pomocníků

Pravidlo 8



K tomu, aby vesnice fungovala, jak má, budete potřebovat nejednoho pomocníka. Tito lidé vystavěli základy celé vesnice na zelené louce a teď jsou připraveni poslouchat vaše příkazy.

Pomocníci jsou vylepšení, která vám dávají bonus při některých klíčových akcích, které vaše vesnice nabízí. Schopnost pomocníka související s použitím budovy můžete využít jen pokud daného pomocníka máte ještě před použitím budovy.

Kartu pomocníka otočenou lícem nahoru (nebo i jinou kartu vylepšení) můžete získat použitím Tržiště. Kdykoliv máte pomocníka, který ještě nemá jméno, tak ho můžete pojmenovat. Text napište přímo na kartu.



Pravidlo 9

Karty postavených budov

Pravidlo 10



Kdykoliv postavíte ve vaší vesnici novou budovu, otevíráte tím příležitost vylepšit střípek civilizace, jehož jste součástí.

Jakmile z karty budovy odlepíte samolepku, abyste ji nalepili na hrací plán, zůstane vám v ruce nový typ karty: karta postavené budovy. Stále je to karta vylepšení.

- POKUD NA SOBĚ MÁ SYMBOL BEDNY:** Nechte kartu postavené budovy ve své soukromé zásobě. S pomocí Charterstonu díky ní můžete odemknout bednu.
- POKUD NA SOBĚ NEMÁ SYMBOL BEDNY:** Odložte kartu postavené budovy do Archivu (úložiště komponent, které už nebudete při hraní potřebovat).

Pravidlo 11

Pravidlo 12

Pravidlo 13

Pravidlo 14

Tah hráče

Pravidlo 15



Ve svém tahu musíte: (a) umístit dělníka ze své soukromé zásoby na libovolnou budovu na hracím plánu, nebo (b) vzít si zpět (svolat) všechny své dělníky z hracího plánu. Mezi vašimi dělníky nejsou žádné rozdíly.

Pokud umístíte dělníka, proveďte jednu akci budovy. Postupujte podle těchto kroků v uvedeném pořadí:

- 1. OBSAZENÉ BUDOVY:** Pokud umístíte dělníka na budovu, kde už jiný dělník (i váš) je, vystrčte ho, tedy vraťte ho jeho majiteli do soukromé zásoby.
- 2. CENA:** Zaplatte z vaší soukromé zásoby do společné zásoby cenu (uvedenou vlevo dole u obrázku budovy). Pokud nemůžete zaplatit, nesmíte sem dělníka umístit.
- 3. VÝNOS:** Smíte si vzít libovolnou část (nebo vše) z výnosu (vpravo nahoře u obrázku budovy). Počet surovin, mincí a dalších věcí je omezený (pokud nejsou ve společné zásobě, nedostáváte je).

Pravidlo 16

Náves

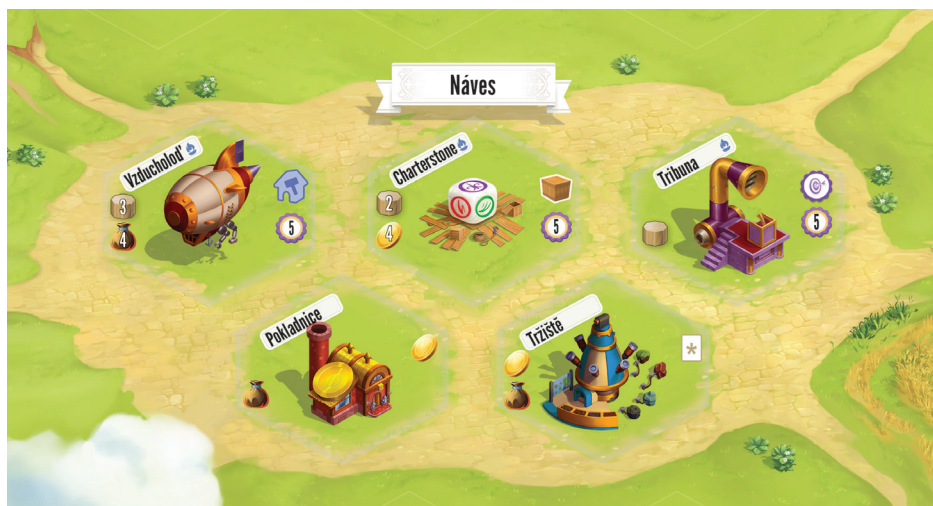
Pravidlo 17

Několik budov ve vesnici vyrostlo ještě předtím, než jste přiletěli. Všechny stojí na malém plácku, kterému se říká Náves.

Náves obsahuje tyto budovy:

- **VZDUCHOLOŮ:** Musíte mít kartu nepostavené budovy. Zaplatte 3 žetony vlivu a čtyři suroviny, které jsou uvedené na kartě budovy vlevo nahoře. Postavte tuto budovu ve vaší čtvrti. Získáváte 5 VB.
- **CHARTERSTONE:** Zaplatte 4 \$ a 2 žetony vlivu a odemkněte bednu (na postavené budově). Získáváte 5 VB.
- **TRIBUNA:** Umístěte 1 žeton vlivu na libovolnou kartu úkolu, který jste splnili. Získáváte 5 VB.
- **POKLADNICE:** Zaplatte 1 libovolnou surovinu výměnou za 1 \$.
- **TRŽIŠTĚ:** Zaplatte 1 libovolnou surovinu a 1 \$ a získáte 1 kartu z nabídky na desce karet vyplešení.

Pravidlo 18



Odemknutí bedny

Pravidlo 19



Náklad, který přijel s vámi, je možné odemknout, jen když je ten správný čas.

Charterstone (nebo jakoukoliv jinou budovu s výnosem) můžete použít k získání přístupu k obsahu bedny uvedené na kartě postavené budovy .

- **CENA:** Zaplatte naznačenou cenu (na Charterstonu 4 \$ a 2 žetony vlivu). Pro tuto akci musíte u sebe mít kartu postavené budovy.
- **VÝNOS:** Podívejte se na Průvodce Indexem (vytištěný na krabici indexu), abyste zjistili, jaké součástky máte vybalit. Získáváte VB (pokud jste na Charterstonu tak 5 VB), posuňte žeton pokroku a kartu postavené budovy uložte do Archivu.
- **OSOBNOST:** Některé bedny obsahují novou kartu osobnosti. Uložte ji do Truhly své čtvrti na později.
- **DOPORUČENÍ:** Odemykejte bedny v tempu, které je vám příjemné. Je v nich spousta informací, se kterými si musíte poradit. Dejte si klidně na čas.

Karty úkolů

Pravidlo 20



Nehynoucí král z dálky pečlivě sleduje vývoj celé vesnice. Svými vševídecíma očima neustále posuzuje, zda jste hodni úkolu, který vám svěříl...

Během přípravy zamíchejte balíček karet úkolů a 3 náhodné karty položte na jednotlivá místa na desce úkolů. Pomocí Tribuny (nebo jiné budovy s výnosem) můžete získat za splnění úkolu body.

- **CENA:** 1 žeton vlivu položte na kartu úkolu, jejíž podmínky právě teď plníte. Každý hráč může každou kartu úkolů splnit jen jednou za hru. Jeden úkol může splnit více hráčů.
- **VÝNOS:** Získáváte uvedené VB (na Tribuně 5 VB). Posuňte žeton pokroku.

Pravidlo 21

DESÁTKY

1 2 2 3 3 3



Příjem

Pravidlo 24



Během kampaně hráči objeví několik věcí spojených s příjmem. Do té doby symbol ignorujte.

Pravidlo 27

Tabulka desátek

Pravidlo 22



Nehynoucí král očekává, že vaše vesnice bude spolupracovat na rozvoji celé Zelenostružné. Čeká, že budete do Věčného města dodávat suroviny, peníze a další cennosti.

Oblačný přístav (nebo jiná budova s výnosem) umožňuje hráčům prodat volitelné množství jednoho typu suroviny do společné zásoby.

- **CENA:** Podle toho, kolik a jakých zdrojů chcete odeslat, si vyberte libovolné volné místo na tabulce desátek. Tuto částku pak zaplatte do společné zásoby. Žeton vlivu, který je uveden jako cena použití Oblačného přístavu, položte na vybrané políčko tabulky.
- **VÝNOS:** Získáváte uvedený výnos (na Oblačném přístavu 3 VB). Některá políčka tabulky desátek také přináší (volitelný) bonus: +1 VB nebo 1 bod pověsti.

Stupnice pokroku

Pravidlo 25



Nehynoucí král dokáže hodnotu vesnice řádně ocenit. Dělá to pravidelně, vždy, když vesnice dosáhne určitého pokroku.

Stupnice pokroku je časomíra, která odpočítává konec každé hry.

- **POČÁTEČNÍ POLÍČKO:** Žeton pokroku začíná na políčku odpovídající počtu hráčů.
- **POSOUVÁNÍ ŽETONU POKROKU:** Žeton pokroku musíte posunout dopředu kdykoliv někdo postaví budovu, odemkne bednu nebo splní úkol.
- **BONUSOVÉ VÝNOSY:** Pokud posunete žeton pokroku na políčko se , získáváte 1 pověst. Pokud na políčko , spouštíte pro všechny hráče příjem.
- **BEZ VLIVU:** Pokud je jakýkoliv hráč na tahu a už nemá žádné žetony vlivu, musí před začátkem svého tahu posunout žeton pokroku o 1 pole dopředu.

Pravidlo 28

Stupnice pověsti

Pravidlo 23



Přestože vaše vesnice je relativně izolovaná, zvěsti o ní se šíří rychle.

Hráči soutěží v tom, kdo bude mít na konci hry nejvíce žetonů vlivu na stupnici pověsti a dostane tak speciální závěrečný bonus.

- **KDE ZÍSKAT POVĚSTI:** Symbol pověsti můžete najít na tabulce desátek nebo stupnici pokroku. Je také výnosem některých budov.
- **STUPNICE POVĚSTI:** Položte jeden žeton vlivu na stupnici. První položte na políčko s vaším počtem hráčů, další dávejte na volná místa mezi tímto políčkem a oceánem. Pokud jsou všechna políčka zabraná, není už možné další žeton přidávat.
- **KONEC HRY:** Během závěrečného bodování dostane (ou) hráč(i) s nejvíce žetony na Stupnici pověsti 10 VB. Hráč(i) s druhým nejvyšším počtem žetonů dostane(ou) 7 VB. Ti s třetím nejvyšším počtem žetonů dostanou 4 VB. (Aby hráč mohl body dostat, musí mít na stupnici alespoň 1 žeton vlivu.)

Konec hry

Pravidlo 26



V okamžiku, kdy žeton pokroku () postoupí na políčko , dokončete kolo (tak aby všichni hráči odehráli stejný počet kol). Poté hra končí.

Cílem každé hry Charterstone je mít na konci hry co nejvíce vítězných bodů.

Pravidlo 29

Příběh 1

Příběh 2

Příběh 3

Příběh 4

Příběh 5

Příběh 6

Příběh 7

Příběh 8

Příběh 9

Příběh 10

Příběh 11

Příběh 12

Příběh 13

Příběh 14

Příběh 15

Příběh 16

Příběh 17

Příběh 18

SEZNAM SYMBOLŮ

Abyste si nezkazili překvapení ze hry, používejte tento seznam co nejméně.

BĚŽNÉ SYMBOLY

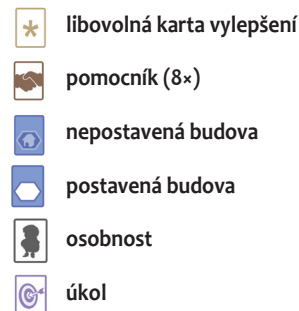
SYMBOLY ČTVRTÍ



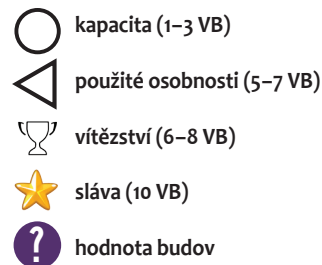
SUROVINY



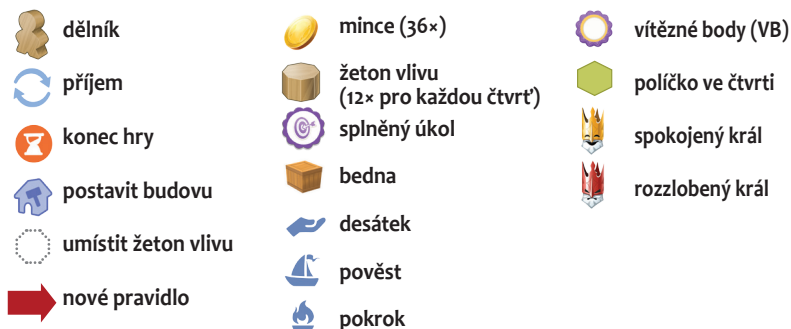
KARTY



BODOVÁNÍ NA KONCI KAMPAŇE:

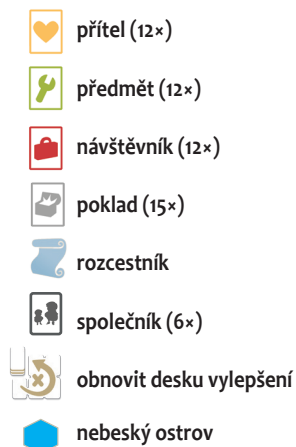


DALŠÍ



SYMBOLY PŘIDANÉ BĚHEM HRY:

KARTY A JINÉ



SLUŽEBNÍCI



HROZBY



Albi



STONEMAIER
GAMES