

TAPESTRY

Hra o vzestupu civilizací

Autor: Jamey Stegmaier

Ilustrace: Andrew Bosley, figurky: Rom Brown

Vytvořte civilizaci, jež se svou kulturou, vyspělostí a mocí navždy vepíše do dějin světa. Sami určíte cestu, kterou se bude ubírat – od počátků lidstva až po dalekou budoucnost – a která se bude bezpochyby velice lišit od historie tak, jak ji známe. Vaše civilizace je jedinečná!

Jádrem hry Tapestry jsou čtyři stupnice pokroku (vědy, technologií, objevitelství, vojenství), po kterých bude vaše civilizace během hry postupovat, a získávat stále větší a větší přínosy. Ruku v ruce s tím budete zvyšovat svůj blahobyt, budovat hlavní město, využívat svých jedinečných schopností, hromadit vítězné body a získávat karty tapiserie, jež budou vyprávět příběh vaší civilizace.



PŘÍPRAVA HRY – SPOLEČNÉ KOMPONENTY

- 1. HERNÍ PLÁN:** Na stůl rozložte herní plán (pro 4–5 hráčů použijte velkou mapu, pro 1–3 hráče malou).
- 2. KARTY TECHNOLOGIÍ (×33):** Zamíchejte karty technologií a položte jejich balíček lícem dolů vedle herního plánu. Odhalte 3 svrchní karty, které budou tvořit nabídku.
- 3. KARTY TAPISERIE (×50):** Zamíchejte karty tapiserie a položte jejich balíček lícem dolů vedle herního plánu.
- 4. DÍLKY ÚZEMÍ (×48) a VESMÍRU (×15):** Zamíchejte dílky území a utvořte z nich vedle herního plánu balíček otočený lícovou stranou dolů. Stejným způsobem připravte dílky vesmíru.
- 5. DOMINANTY (×18):** Figurky dominant umístěte na příslušná pole na kartě dominant. Zbylé dominanty položte vedle balíčku karet technologií.
- 6. KOSTKY (1 dvanáctistěnná & 2 šestistěnné):** Zelenou kostku vědy položte vedle stupnice vědy, červenou a černou kostku dobytí vedle stupnice vojenství.

PŘÍPRAVA HRY – KOMPONENTY HRÁČE

- 1. KARTA BLAHOBYTU (×5):** Každou ze čtyř stupnic zdrojů na kartě blahobytu osadte příslušným druhem stavby (5 hnědými farmami, 5 šedými domy, 5 žlutými trhy a 5 červenými zbrojnicemi). *U každé řady zůstane pole úplně vlevo neobsazené.* Na pole 0 počítadla zdrojů v dolní části karty umístěte 1 žeton každého ze zdrojů.
- 2. KARTA HLAVNÍHO MĚSTA (×6):** Vezměte si náhodně jednu z karet hlavního města*. Na mapu herního plánu, na území s číslem vašeho hlavního města, umístěte 2 žetony osídlení (šestiúhelníkové žetony) své barvy. Zbývajících 8 žetonů osídlení si ponechte vedle své karty blahobytu.
** Při hře 1–3 hráčů karty hlavního města spárujte podle čísel na herním plánu, náhodně si jeden z párů vyberte a pak si zvolte kartu, se kterou budete hrát. Zbylou kartu vraťte do krabice.*
- 3. KARTA CIVILIZACE (×16):** Vezměte si náhodně 2 karty civilizace. Jednu z nich si vyberte a zbývajících vraťte do krabice. Všechny nepoužité odhozené karty civilizace zamíchejte a utvořte z nich balíček.
- 4. ŽETONY HRÁČE (×13):** Na začátek počítadla vítězných bodů a na čtyři počáteční pole každé stupnice pokroku (kolečko zcela vlevo) umístěte jeden svůj žeton hráče. Zbylé žetony si nechte po ruce.

Náhodně zvolte začínajícího hráče. Nyní může hra začít! Jako svůj první tah musí každý hráč provést zvýšení blahobytu (viz Zvýšení blahobytu).

PRŮBĚH HRY

Svůj tah můžeš využít buďto ke ZVÝŠENÍ BLAHOBYTU a zahájení nové epochy, nebo k POKROKU na některé ze čtyř stupnic pokroku, které se nachází po obvodu herního plánu (po zaplacení odpovídající ceny a posunutí svého žetonu hráče na stupnici o jedno pole získáváš daný přínos). Následuje tah hráče po tvé levici.

ZVÝŠENÍ BLAHOBYTU

Tahem, ve kterém zvyšuješ blahobyt, zahajuješ novou epochu své civilizace. S výjimkou prvního zvýšení blahobytu na samém začátku hry budou hráči svá následující zvyšování blahobytu provádět v různou dobu.

Ve hře dojde k pěti zvýšením blahobytu. Každé z nich probíhá v krocích popsanych níže. Než k nim však přikročíš, **podívej se do tabulky na své kartě blahobytu, který z těchto kroků se bude v daném zvyšování blahobytu (1.–5.) provádět. Poté příslušné kroky v tomto pořadí vyhodnot:**

| ZVÝŠENÍ BLAHOBYTU | |
|-------------------|---|
| 2 3 4 5 | ? |
| 2 3 4 | ? |
| 2 3 4 5 | ? |
| 1 2 3 4 | ? |

1. Aktivuj schopnosti své civilizace (je-li to možné).

2. Vylož kartu tapiserie na svou kartu blahobytu, a to na první volné pole zleva (umožňuje-li to aktuální epocha). **Musíš vyložit kartu tapiserie z ruky.***

DŮLEŽITÉ: Pokud zahajuješ novou epochu jako první mezi svými **sousedy**, získáváš navíc zdroje vyznačené pod právě vyloženou kartou tapiserie.

**Pokud nastane vzácná situace, že v ruce nemáš žádnou kartu tapiserie, polož na svou kartu blahobytu lícem dolů svrchní kartu z balíčku karet tapiserie.*

3. Vylepši 1 kartu technologie (volitelné, viz *Technologie*) a započítej si vítězné body (VB) ze všech odkrytých symbolů VB na stupnicích zdrojů na své kartě blahobytu.

Získáváš 1 VB za každou kartu technologie vedle své karty blahobytu.

Získáváš 1 VB za každou dokončenou řadu a sloupec ve tvém hlavním městě (viz *Budovy a hlavní města*).

Získáváš tolik VB, kolik udává číslo.

Získáváš 1 VB za každé území na mapě, jež aktuálně ovládáš.

4. Získej všechny zdroje, díky území a karty tapiserie, představované odkrytými symboly na tvých stupnicích zdrojů. Zdroje jsou: mince, pracovníci, jídlo a kultura. Od každého ze zdrojů můžeš vlastnit nanejvýš 8 kusů.



1 VYUŽIJ CIVILIZACI (?)
je-li to možné

2 VYLOŽ KARTU TAPISERIE (?)

3 VYLEPŠI KARTU TECHNOLOGIE (?)
ZÍSKEJ VÍTĚZNÉ BODY (?)

4 ZÍSKEJ ZDROJE (?)



ZÍSKÁVÁŠ
TENTO PŘÍNOS



Je-li schopnost na kartě tapiserie uvedena slovy „při vyložení“, využij ji nyní. Je-li uvedena slovy „v této epoše“, působí její efekt od této chvíle až do začátku tvého příštího zvýšení blahobytu.

Jestliže provádíš druhé zvýšení blahobytu jako první mezi svými sousedy, získáváš před položením karty tapiserie na tento symbol 1 libovolný zdroj.

Přesunutím do prostřední řady vylepšuješ technologickou kartu Vzducholoď a získáváš přínos uvedený v kruhovém poli.

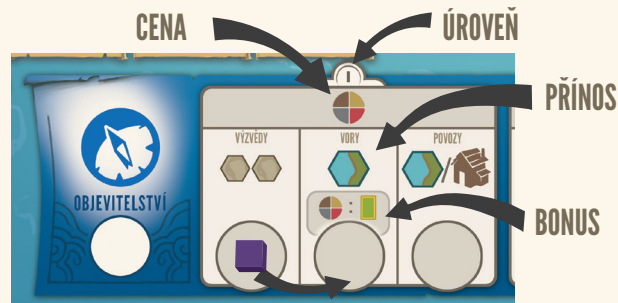
Získáváš 1 VB za každou ze svých karet technologií (2×), 1 VB za každou dokončenou řadu a sloupec ve svém hlavním městě (3×) a 1 VB za každé území, které ovládáš (1×).

Získáváš 3 mince, 4 pracovníky, 1 jídlo, 1 dílek území, 2 body kultury a 1 kartu tapiserie.

POKROK

Většinu tahů v Tapestry využiješ k postupu na stupnici pokroku. Ten vyhodnotíš s pomocí následujících kroků:

1. Zaplat' cenu (zdroje uvedené pod číslem úrovně, na kterou postupuješ).
2. Posuň svůj žeton hráče o 1 pole na zvolené stupnici a poté získej uvedený **přínos**.
3. Na některých polích můžeš za poplatek jedenkrát získat uvedený **bonus** (Příklad: znamená „po zaplacení 1 libovolného zdroje získáš 1 kartu tapiserie“).



Zaplat' 1 libovolný zdroj a posuň svůj žeton hráče. Získáváš přínos Průzkum. Poté ještě můžeš zaplatit 1 libovolný zdroj, a získat tak 1 kartu tapiserie.

Každá stupnice pokroku je rozdělena na úrovně. Postoupíš-li jakýmkoli způsobem na novou úroveň (II–IV) jako první hráč, získáváš příslušnou dominantu. Tu následně umístíš do svého hlavního města (viz *Budovy a hlavní města*).

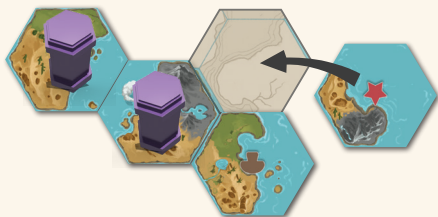
Hlavní přínosy každé stupnice pokroku jsou vysvětlené na straně 3 těchto pravidel. Podrobný popis veškerých přínosů ve hře naleznete v přehledovém listu. Uvádíte-li do hry nové hráče, doporučujeme je s hlavními přínosy seznámit ještě před samotnou hrou. S ostatními přínosy je však lepší počkat až do chvíle, kdy jich hráči dosáhnou.

OBJEVITELSTVÍ



PRŮZKUM

Zaprvé: Vyber ze své zásoby 1 dílek území a umísti ho na některé z dosud neprozkoumaných polí sousedící s územím, které ovládáš. Nový dílek můžeš natočit tak, jak potřebuješ:



Zadruhé: Přičti si 1 VB za každou stranu nově prozkoumaného dílku, která alespoň jedním typem terénu (voda, hory, poušť, atd.) navazuje na sousedící dílek (maximálně tedy 6 VB). „Řek“ mezi souší a okrajem dílku si nevšímej, plní pouze estetickou funkci.

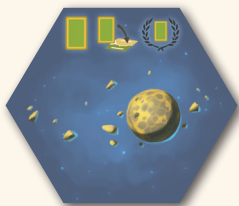
Na tomto příkladu nově prozkoumané území navazuje alespoň jedním typem terénu na dvou svých stranách. Získáváš tedy 2 VB.



Zatřetí: Získáváš přínos zobrazený na daném dílku území (zde např. 1 bod kultury).



Když dosáhneš úrovně IV na stupnici objevitelství, vydáš se mimo Zemi. Dílky vesmíru nabízí daleko výraznější přínosy než dílky území. Když prozkoumáš nový dílek vesmíru, polož ho jednoduše vedle své karty blahobytu a získáš přínos, který ti nabízí. Dílky vesmíru na sebe nenavazují. Dílky vesmíru je omezený počet, takže je možné, že se na všechny hráče nedostane.



VÝZKUM

Zaprvé: Hoď kostkou vědy. Výsledkem hodu bude symbol jedné ze stupnic pokroku:



Zadruhé: Můžeš se svým žetonem hráče zdarma postoupit na příslušné stupnici pokroku. (Také se po hodu kostkou můžeš rozhodnout nepostupovat.) Postupíš-li na novou úroveň (II–IV) jako první hráč, získáváš příslušnou dominantu.

Pokud by měl výzkum tvůj žeton hráče posunout mimo stupnici (za 12. pole), nic se neděje.



Je-li vržený symbol na kostce vědy doplněn o X (X), nezískáváš žádný přínos ani případný bonus.

Není-li vržený symbol doplněn o X (X), získáváš přínos daného pole stupnice. Po zaplacení můžeš získat i případný bonus.

Podobně jako výzkum fungují některé přínosy, které ti umožní postoupit na některé ze stupnic pokroku:



Jestliže některý z těchto přínosů získáš, postupuješ zdarma na příslušné stupnici a poté – neobsahuje-li symbol X – získáváš daný přínos. Po zaplacení můžeš získat i případný bonus.

TECHNOLOGIE



VYNALÉZÁNÍ

Zaprvé: Získej kartu technologie – můžeš si ji vybrat z nabídky otočených karet, nebo vzít z vrchu balíčku. Pokud si bereš kartu z nabídky, ihned poté nabídku znovu doplň. Je-li balíček prázdný, zamíchej odhozené karty a utvoř z nich nový balíček.



Zadruhé: Polož tuto kartu do dolní řady napravo od své karty hlavního města (řady jsou naznačené u jejího okraje). V každé řadě můžeš mít libovolný počet karet technologií. Nová karta technologie nepřináší žádný bezprostřední přínos.



Přínos získáš až ve chvíli, kdy ji vylepšíš (↑). Vylepšení provedeš tak, že zvolenou kartu technologie v dolní nebo prostřední řadě přesuneš o jednu řadu výš. Karty v horní řadě není možné vylepšovat.



Přínos, který získáš při přesunu karty technologie do prostřední řady, je zobrazen v kruhovém poli (v tomto případě: postup na stupnici objevitelství bez nároku na přínos nebo bonus).



Přínos, který získáš při přesunu karty technologie do horní řady, ukazuje čtvercové pole. Pro přesun karty do horní řady musíš ty nebo jeden z tvých sousedů splňovat podmínku uvedenou na kartě (v tomto případě se musí aktuálně nacházet na úrovni II nebo vyšší na stupnici objevitelství).



VOJENSTVÍ



DOBÝVÁNÍ

Zaprvé: Umísti jeden žeton osídlení ze své zásoby na území obsahující nanejvýš 1 žeton a sousedící s územím, které ovládáš.

Za ovládané území se považuje takové území, na kterém je tvůj žeton osídlení jediným stojícím žetonem osídlení. Území, která již ovládáš, nemůžeš dobývat.



Zadruhé: Hoď oběma kostkami dobytí a získej přínos z jedné z nich. Na červené kostce se nachází symbol (X) který znamená „1 VB za každé území, které ovládáš“ a na černé kostce se nachází symbol (X) který znamená „přínos daného dílku území (existuje-li)“.



Pokud dobudeš území protihráče, „považ“ jeho žeton osídlení (polož ho na bok). Protože se nyní na tomto území nachází 2 žetony, nemůže být znovu dobýváno.

Při pokusu o dobytí území ovládaného protihráčem dej pozor na karty léčky! Karty léčky vypadají jako karty tapiserie. Když však protihráč jednu z nich odhodí z ruky, zůstane vláda nad daným územím v jeho rukou (přínos z kostek dobytí přesto získáváš).



S protihráči můžeš uzavírat a rušit dohody („Nebudu na tebe útočit, pokud ty nebudeš útočit na mne.“), avšak není povoleno vyměňovat si cokoli hmatatelného. Jakmile se nachází všechny tvé žetony osídlení na mapě, nemůžeš již dále dobývat.

BUDOVY A HLAVNÍ MĚSTA

Budovy se natrvalo umísťují do hlavního města a pomáhají (1.) dokončovat čtvrti, za což okamžitě získáváš zdroje a (2.) dokončovat řady a sloupce, které přinášejí vítězné body. Budovu můžeš umístit na libovolnou volnou parcelu ve svém hlavním městě. Některé parcely jsou **nepoužitelné** (●) – a nelze na nich tedy stavět. Přispívají však k dokončování čtvrtí, řad a sloupců.

HRA OBSAHUJE 2 KATEGORIE BUDOV:

BUDOVY ZVYŠUJÍCÍ BLAHOBYT (🏠 🏡 🏢 🏛️): Jakmile získáš farmu, dům, trh, nebo zbrojnici, vezmi si z řady budov daného typu na své kartě blahobytu tu nejvíce vlevo a umísti ji do svého hlavního města. Vedlejším efektem této akce tak je odkrytí nového políčka na kartě blahobytu.

BUDOVY DOMINANT: Dominanty ukazují, které z civilizací se jako první podařilo na některé ze stupnic pokroku dostat na novou úroveň, nebo jako první něco vynalézt (například určitou technologii). Každá z dominant má ve hře svůj vlastní model se specifickým tvarem základny, který umísťuješ do mřížky svého hlavního města.

Dominanty jsou unikátní - jednou získané dominanty nelze získat znovu, i kdyby to nějaký efekt umožňoval.



DALŠÍ POZNÁMKY K BUDOVÁM

- Když se ti podaří dokončit **čtvrť** (vyplníš všechny parcely v jednom z devíti vyznačených čtverců o rozměrech 3x3), okamžitě získáváš libovolný zdroj.
- Když získáváš body za hlavní město (🏙️), získáváš 1 VB za každou dokončenou řadu a sloupec.
- Budovy můžeš získat a umístit i v případě, že budou zasahovat mimo mřížku města. V přeplněné metropoli někdy není snadné najít ideální místo.



DALŠÍ DŮLEŽITÉ POZNÁMKY

CIVILIZACE: Ve hře je možné získat další civilizace (na konci stupnice vojenství, na kartách technologií, atd.). Pokud se tak stane, polož ji nalevo od karty své první civilizace. Jestliže ti dojdou žetony hráče, vezmi si nevyužité kostičky ze zásoby.

PŘEKŘÝVÁNÍ TAHŮ: Nemají-li rozhodnutí spoluhráče hrajícího před tebou vliv na tvůj tah, můžeš začít hrát. To se obzvláště hodí ve chvíli, kdy předchozí hráč provádí zvyšování svého blahobytu a má již vyloženu kartu tapisérie.

VOLITELNÉ VERSUS POVINNÉ ODMĚNY: Všechny bonusy ve hře jsou volitelné. Přínosy a dominanty představují povinné odměny.

SOUSEDÉ (👤👤 nebo 👤👤): Některé situace při hraní berou v potaz tvé sousedy, čímž jsou myšleni spoluhráči sedící bezprostředně nalevo a napravo.

ÚSPĚCHY: Na herním plánu jsou také vyobrazené 3 zvláštní úspěchy, jichž je možno dosáhnout. Jakmile některého z nich

dosáhneš, polož svůj žeton hráče na neobsazené pole pod názvem daného úspěchu s nejvyšší bodovou hodnotou. O úspěchy není možné přijít, stejně jako nelze některého z nich dosáhnout dvakrát.

POČÍTADLO VÍTĚZNÝCH BODŮ: Pokud překročíš 100 VB, polož svůj současný žeton na pole 100 a vezmi si nový, který umísti na pole 0. Pokud překročíš 200 VB, posuň žeton na poli 100 na pole 200 (obdobně postupuj u 300 a 400 VB).

PROMĚNLIVÁ DÉLKA: Ačkoli hráči během hry provedou shodný počet tahů zvyšování blahobytu (5), počet tahů pokroku každého z nich se bude lišit.

SINGULARITA UI: Výsledkem tohoto přínosu na stupnici technologie může být přítomnost více žetonů jednoho hráče na stejné stupnici. Každý z nich je možné využít k postupu na stupnici. V případech, kdy se porovnává umístění na stupnici, bere se v potaz pouze žeton, který dosáhl největšího pokroku.



Stejného úspěchu nelze dosáhnout dvakrát. U prostředního mohou 2 (dobytím nebo léčkou) povalené žetony osídlení patřit stejnému, nebo různým hráčům. Úspěch napravo nezískáš v případě, že při tvém pokusu o dobytí ostrova ve středu mapy zahraje soupeř kartu léčky.

KONEC HRY

Hra pro každého z hráčů končí v jiný okamžik. Tvá hra končí, jakmile dokončíš své poslední (páté) zvýšení blahobytu. Tak, jak je uvedeno v tabulce kroků na kartě blahobytu, využij schopnosti své civilizace, proved' jedno vylepšení technologie a získej vítězné body. Nevykládáš kartu tapisérie, ani nezískáváš zdroje. Pokud jsi skončil a ostatní hráči ještě hrají, můžeš stále získat vítězné body díky pasivní schopnosti své civilizace. Nic dalšího však nezískáváš.

Jakmile všichni hráči provedou své poslední zvýšení blahobytu, hra končí a vítězem se stává hráč, který dosáhl na nejvíce vítězných bodů.

V případě shodného počtu VB vítězí hráč, kterému zbyl největší počet zdrojů. Pokud je i tak vítězství nerozhodné, hráči se o vítězství podělí. Výsledné skóre 300 VB představuje vynikající výkon.

Svá vítězství můžeš zaznamenat na adrese stonemaiergames.com/games/tapestry. Pokud se objeví kultura, která je příliš silná, navrhneme uplatnit startovní handicap.

STONEMAIER
GAMES

