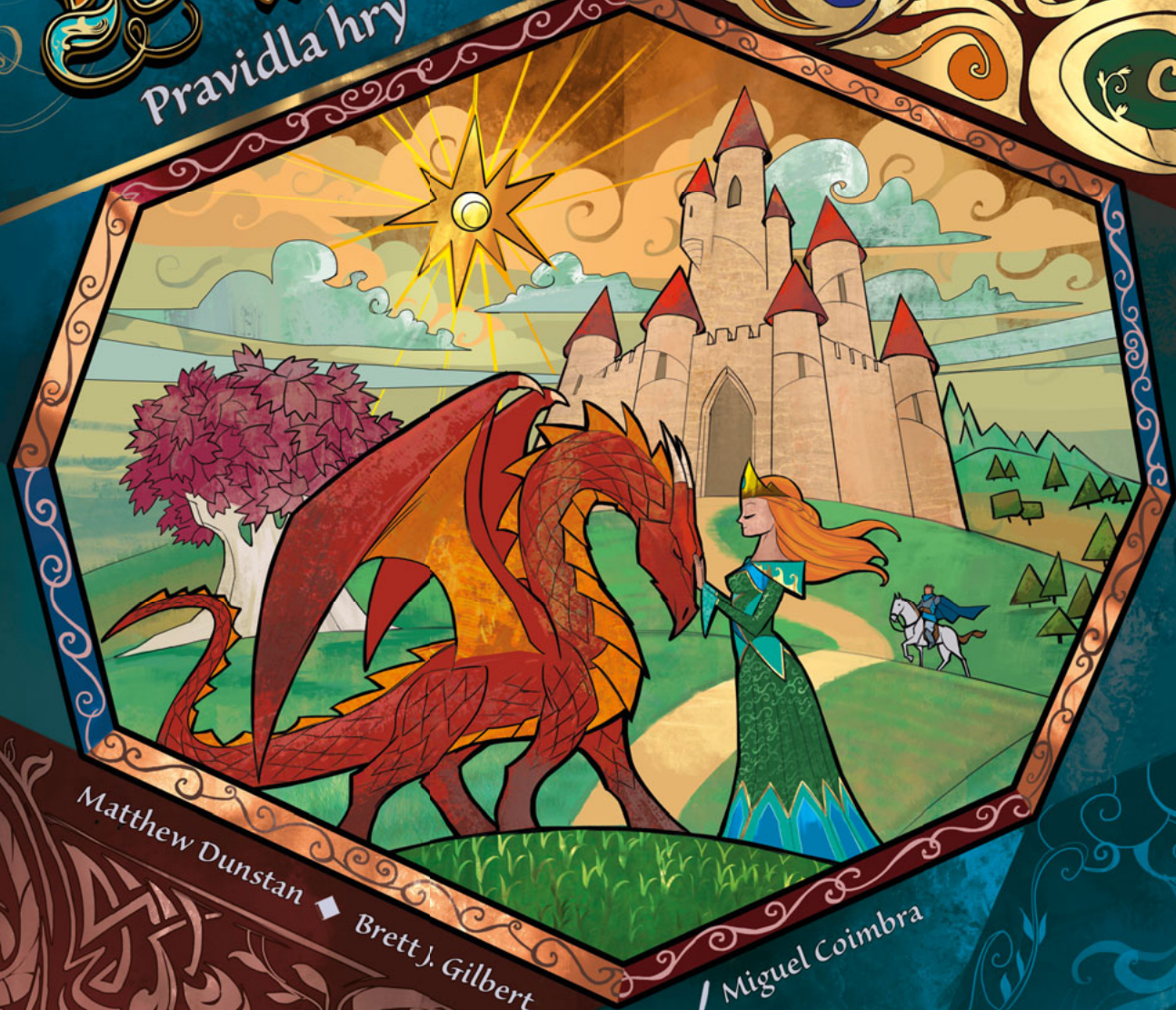


Bylo nebylo

Pravidla hry



Matthew Dunstan

♦ Brett J. Gilbert

! Miguel Coimbra

O hře

VÍTEJTE V KRÁLOVSTVÍ ZA SEDMERO HORAMI,
po němž se potulují ODVÁŽNÁ PRINCEZNA, ODDANÝ RYTÍŘ
a STRAŠLIVÝ DRAK, kteří prahnou po úžasném dobrodružství.

Při poznávání království potřebují vaši pomoc!
Pomozte jim kráčet dál a dál, naplnit jejich osud
a vyprávět příběh stránku za stránkou.



Obsah:

15 destiček území
(různé lícové a rubové strany)

✦ 3 výchozí destičky se symboly:



✦ 12 běžných destiček



3 figurky postav



✦ PRINCEZNA



✦ RYTÍŘ



✦ DRAK

36 karet stránek



4 karty nápovědy



4 kouzelné žetony



Přehled a cíl hry

Rozvíjejte království ZA SEDMERO HORAMI pomocí nově přidanych území a přesouvejte PRINCEZNU, RYTÍŘE a DRAKA skrze hory, lesy a pláně. Pomozte jim zažít výjimečná dobrodružství dosažením cílů uvedených na stránkách vaší knihy. Jakmile splníte cíl, rozvíňte příběh a přečtěte stránku vaší knihy nahlas.

Dokážete-li přečíst všechny stránky své knihy jako první, zvítězíte.



Herní komponenty

Figurky

Tři figurky představují postavy, jimiž můžete v průběhu hry pohybovat. Figurky nepatří konkrétnímu hráči a může s nimi pohybovat kdokoli. Figurky představují **princeznu**, **rytíře** a **draka**.



Karty stránek

Karty stránek tvoří vaši knihu a určují vám cíle, které musíte splnit, aby si hrdinové užili rozmanitá dobrodružství. Také se díky nim dostanete blíž k vítězství a budete vyprávět krátký příběh.



Destičky území

Destičky území dohromady tvoří království a představují různá místa, na něž mohou postavy během hry putovat. Každá destička území je tvořena až třemi různými druhy polí.

Pláň



Les



Hory





Hrad



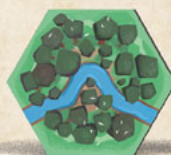
Některá pole jsou rozdělena řekou.

Mezi těmito destičkami území jsou 3 **výchozí destičky**, které jsou opatřeny symboly.

Na jedné je symbol

princezny , na druhé **rytíře** , a na třetí **draka** .

Tento symbol označuje výchozí oblast hry a počáteční postavení figurek. Výchozí destičky mají také jeden vrchol označený **bílou barvou**, což vám pomůže při jejich sestavování.



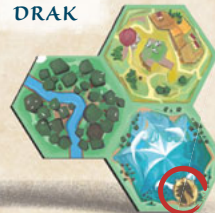
PRINCEZNA



RYTÍŘ



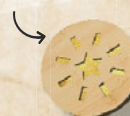
DRAK



Kouzelné žetony

Kouzelné žetony představují bonus, který můžete během hry využít, pokud je žeton kouzelnou stranou nahoru.





Kouzelná strana



Prázdná strana



Příprava hry

- 1 Umístěte 3 výchozí destičky území na stůl tak, aby bílé vrcholy tvořily kolečko uprostřed destiček a řeka na všech destičkách na sebe navazovala.
- 2 Postavte princeznu na pole s , rytíře na pole s  a draka na pole s .
- 3 Promíchejte běžné destičky a vytvořte z nich hromádku nedaleko království, kde na ně všichni uvidí.
- 4 Před každého hráče položte jeden kouzelný žeton prázdnou stranou nahoru (kouzelnou stranou dolů). 
- 5 Zamíchejte 36 karet stránek a rozdejte je lícem dolů tak, aby měli všichni hráči stejný počet karet. Z karet stránek, které dostanete, vytvořte hromádku lícem dolů. To je vaše kniha.
- 6 Vezměte si horní kartu a podívejte se na ni tak, aby její líc nikdo jiný neviděl. Kartu si ponechte v ruce. Nedívejte se na zbývající stránky své knihy, budete je odhalovat až v průběhu hry!
- 7 Hru zahajuje nejstarší hráč.



Doporučení

Destičky území jsou oboustranné.
Doporučujeme při míchání
některé z nich otočit, aby byla
každá hra jiná.



Průběh hry

Hra se hraje v několika kolech, dokud jeden z hráčů nepřevypráví všechny příběhy ze své knihy, což zároveň znamená, že splnil všechny cíle na kartách stránek.

Průběh tahu

Po zahájení hry prvním hráčem se hráči střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Během svého tahu musí každý provést **jednu z těchto akcí**:

**Rozvinout
svůj příběh**

nebo

**Obrátit
stránku**

Rozvinout svůj příběh

✦ VYDAT SE ZA DOBRODRUŽSTVÍM

Pokud se chcete **vydat za dobrodružstvím**, musíte provést jednu z následujících akcí:



Pohnout postavou

nebo



Přidat destičku území

Poté zkontrolujte, zda můžete
Převyprávět dobrodružství.



a Pohnout postavou

Pokud se rozhodnete pro tuto akci, můžete pohnout jednou postavou v rámci království.

Každá postava se pohybuje jinak:



PRINCEZNA:

Princezna se pohybuje **přesně o jedno pole** od své výchozí pozice. Také může **skákat z hradu na hrad**.

✂ Pokud její pohyb skončí na hradě, může rovnou skočit na další hrad.

✂ Pokud začíná svůj pohyb na hradě, může nejdřív skočit na jiný hrad a odtud se pohybovat na vedlejší pole.

Poznámka: Princezna smí skočit z jednoho hradu na druhý jen tehdy, pokud před skokem nebo po něm provede pohyb o jedno pole.



RYTÍŘ:

Rytíř se může pohnout **přesně o dvě pole** od své výchozí pozice.

Nemůže se pohnout pouze o jedno pole, ani ukončit svůj pohyb na poli sousedícím s jeho výchozí pozicí, ani se vrátit na svou výchozí pozici.





DRAK:

Drak létá rovně ze své výchozí pozice až k úplnému okraji království Za sedmero horami. Když se pohybuje, musí se dostat, co nejdál to jde, a nemůže svůj pohyb ukončit, než se dostane na úplný okraj království. Může přelétávat pouze nad poli destiček území, nemůže tedy přeletět přes prázdné pole.

Žádná postava nemůže opustit království Za sedmero horami. Všechny postavy musejí vždycky stát na nějakém z polí destičky území. Mohou nicméně procházet přes pole, na nichž už stojí jedna nebo dvě další postavy, a mohou na takovém poli také ukončit svůj pohyb.



Přidat destičku území

Pokud se rozhodnete provést tuto akci, vezměte si z hromádky horní destičku území a připojte ji ke království. Dodržujte při tom následující pravidla:



Nová destička musí sousedit alespoň se dvěma přilehlými okraji království.



Pokud nová destička území sousedí s polem, na němž je řeka, musíte ji umístit tak, aby tok řeky pokračoval. Pokud to není možné, nemůžete destičku na dané místo umístit. V království může být několik řek.

Pokud už na hromádce destiček území nezbývá žádná destička, není možné zvolit si akci »Přidat destičku území«.



✧ PŘEVYPRÁVĚT DOBRODRUŽSTVÍ

Poté, co se vydáte za dobrodružstvím, zkontrolujte, jestli ho můžete **převyprávět**.

Převyprávět dobrodružství můžete tehdy, pokud jsou po provedení vaší akce postavy umístěny nebo přesunuty tak, že došlo ke **splnění cíle na vaší stránce**. Není možné převyprávět dobrodružství během tahu vašich protihráčů a v jednom tahu můžete dobrodružství převyprávět jen jednou.

Pokud chcete převyprávět dobrodružství, položte svou kartu stránky lícem nahoru vedle své knihy a přečtete ji nahlas. Potom si vezměte do ruky další stránku ze své knihy.



Obrátit stránku

Obrátit stránku můžete pouze tehdy, pokud se v rámci svého tahu nerozhodnete vydat se za dobrodružstvím a nepřevyprávět dobrodružství. Obrácení stránky tedy bude vaší jedinou akcí v rámci daného tahu.

Zasuňte stránku, kterou máte v ruce, lícem dolů naspod balíčku, který představuje vaši knihu. Vezměte si další kartu, která je nahoře na vrcholu tohoto balíčku, a podívejte se na ni tak, aby její líc nikdo jiný neviděl.

Potom otočte svůj kouzelný žeton kouzelnou stranou nahoru. Při svém příštím tahu můžete kouzelný žeton využít k tomu, abyste se vydali na dvě dobrodružství.





Kouzelná
strana

Když se vydáte za dobrodružstvím ve chvíli, kdy je váš kouzelný žeton kouzelnou stranou nahoru, můžete ho otočit zpátky a vydat se za dobrodružstvím podruhé. Je to jediný způsob, jak můžete během svého tahu podniknout dvě akce. Než se pustíte do druhé akce, musíte kompletně dokončit akci první.

Dokonce i když vám v knížce zbývá jen jedna stránka, můžete ji obrátit, abyste mohli otočit kouzelný žeton a v následujícím tahu využít dvě akce.

Stránku můžete obrátit i v případě, že bude váš kouzelný žeton zrovna kouzelnou stranou nahoru. Přesto vám kouzelný žeton přinese jen jednu akci navíc. Akce navíc se nesčítají.

Konec tahu

Váš tah končí, když **podniknete akci** (nebo dvě s využitím kouzelného žetonu) a **převyprávíte dobrodružství** (v případě, že jste splnili cíl), nebo když **obráte stránku**. Potom pokračuje další hráč.

Konec hry

Konec hry nastává v okamžiku, kdy některý hráč převypráví dobrodružství z poslední stránky své knihy. **Tento hráč se stává vítězem.**

V extrémně výjimečném případě, kdy není možné splnit cíl uvedený na jedné z vašich karet stránek, protože už nemůžete přiložit další destičku území, prohráváte. Ostatní hráči pokračují ve hře. Pokud má každý hráč nějaký nesplnitelný cíl, všichni jste se ztratili v nekonečném příběhu. Hra potom nemá vítěze.

Tip

V dolní části každé karty stránky najdete číslo. Na konci hry seřadte karty, jejichž dobrodružství jste převyprávěli, podle těchto čísel a přečtěte si příběh chronologicky.

Objasnění cílů

1 Vidět

Postava může vidět jakoukoliv lokalitu v rámci království nebo jakoukoliv jinou postavu, která se nachází v **přímé linii** od její pozice, a to **bez ohledu na to, jak daleko je**. Postavy neblokují výhled a nebrání vám ve výhledu na postavu či lokalitu za nimi. Postava vidí pouze v rámci království. Postava vidí i pole, na němž se sama nachází. Pokud je v cíli uvedeno, že postava musí současně vidět obě zbývající postavy, tyto postavy se nemusejí nacházet na stejném poli, aby byly viděny. Pokud je v cíli uvedeno, že postava musí vidět **3 lokality** seřazené za sebou, **musí být tato tři pole viditelná v jednom směru**. Nemusí spolu ale sousedit.



Princezna vidí draka a rytíře

2 Navštívit

Postava navštíví lokalitu, pouze **pokud jí pohnete tak, že v rámci vašeho tahu skončí její pohyb na příslušném poli**.

3 Setkat se

Dvě postavy se setkají, pokud se nacházejí **na tomtéž poli**. Alespoň jedna z těchto postav musí během vašeho tahu **na tomto poli** skončit svůj pohyb.

Poznámka: Převyprávět dobrodružství s cílem, který obsahuje slova »navštívit« nebo »setkat se«, můžete pouze tehdy, pokud jste právě **pohnuli jednou ze zúčastněných postav**, ale ne pokud jste **přidali destičku území**. Dobrodružství spojené s cílem obsahujícím slovo »vidět« můžete převyprávět tehdy, pokud jste pohnuli postavou nebo přidali destičku území.



4 Rozlehlý les, rozlehlé hory a rozlehlé pláně

Rozlehlý les, rozlehlé hory a rozlehlé pláně se v království objeví, když jsou **navzájem propojena alespoň 3 pole s lokalitou téhož typu**. Tato pole mohou být uspořádána v libovolném směru, ale **musejí být propojena všechna dohromady**. V království může být více rozlehlých lesů, hor a plání.



Rozlehlý les

5 Dlouhá řeka

Dlouhá řeka se objeví tehdy, když je v království **propojeno alespoň 5 polí, jimiž návazně protéká řeka**. Tato pole mohou být uspořádána v libovolném směru, ale **musejí dohromady tvořit jednu řeku**.



Dlouhá řeka

6 Přeletět

Postava přeletí hrad, pokud prochází přes pole s hradem nebo na takovém poli svůj přesun ukončí.

Návrh hry: Matthew Dunstan a Brett J. Gilbert
Ilustrace: Miguel Coimbra
Výtvarné zpracování: LowKeys (www.lowkey.be)
Český překlad: Kateřina Brouk
DTP: Marek Píza

© 2018 IELLO, IELLO, FAIRY TILE a jejich loga jsou ochranné známky.



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Máte ztracenou či poškozenou součást hry? Napište nám na info@albi.cz a my Vám zašleme náhradní!

Albi