

KINGDOM BUILDER



NOMADS

Hra od Donalda X. Vaccariniho

Pro 2 - 5 hráčů od 8 let

Překlad do CZ: Sasa

Úprava překladu a CZ korektura: PJ

Nomádi se potulují po království a nabízejí své zvláštní schopnosti každému, kdo je navštíví.

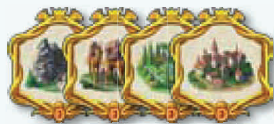
Čtyři nové krajiny se zajímavými místy zvyšují variabilitu při přípravě hry a nové karty království umožňují hráčům získat zlato již v průběhu hry, což přináší novou úroveň interakce.

Herní komponenty

- **4 části herní desky** – rozšíření přináší nový typ terénu nevhodného ke stavbě: tábory nomádů, které na těchto částech herní desky nahrazují hrady. Každá herní deska obsahuje nové hexy s místem.



Tábor nomádů



Místo

- **14 žetonů míst** – každý žeton místa umožňuje svému vlastníkovvi provést v průběhu každého tahu zvláštní akci.



2x kamenolom



4x karavana



4x vesnice



4x zahrada

- **15 žetonů tábora nomádů** – tyto žetony umožňují další zvláštní akci, která ovšem může být provedena pouze jednou za hru.



7x dar



2x přesídlení



2x výspa

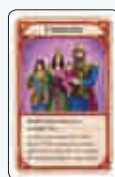


2x meč

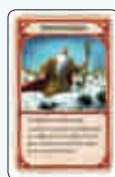


2x poklad

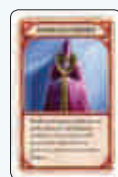
- **3 nové karty království** – S těmito kartami může hráč získat zlato již v průběhu hry.



1x rodiny



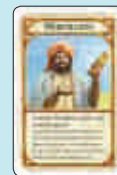
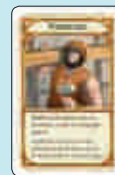
1x pastýři



1x vyslanci

Podrobný popis nových karet království najdete na 3. straně tohoto sešitu pravidel.

- **2 nahrazující karty**



Nahraďte karty „dělňící“ a „kupci“ ze základní hry, kartami „dělňící“ a „kupci“ z tohoto rozšíření.

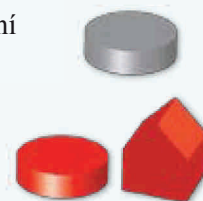
- **4 přehledové žetony míst**



- **25 kamenných zdí** – tyto kameny blokují hexy s terénem. Pokud je v dané partii na mapě kamenolom, umístěte je vedle herní desky.

- **40 osídlení a 1 ukazatel zlata** – herní komponenty pro pátého hráče.

- **1 sešit pravidel**



Změny při přípravě hry

Příprava zůstává stejná jako v základní hře kromě následujících změn:

- **Čtyři nové části herní desky** zamíchejte spolu s osmi deskami ze základní hry, poté ze všech dvanácti vyberte libovolné čtyři a vytvořte z nich obdélníkovou herní desku.
- Umístěte **patnáct žetonů tábora nomádů** na stůl, obrázkem nahoru, zamíchejte je a poté náhodně vyberte a umístěte **po jednom žetonu** na každý tábor nomádů. Žetony umístěte lícem vzhůru (tj. vzhůru stranou s piktogramem).
- **Tři nové karty království** zamíchejte spolu s deseti kartami ze základní hry, poté náhodně tři vyberte a umístěte je lícem vzhůru vedle herní desky.

Při hře pěti hráčů použijte pravidla základní hry spolu s výše uvedenými změnami.

Hexy s táborem nomádů a žetony tábora nomádů

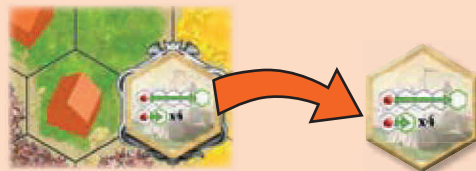
Pokud hráč vybuduje své osídlení vedle tábora nomádů a současně se na něm nachází žeton tábora nomádů, pak jej hráč okamžitě získává a umístí si jej před sebe na stůl. Použít jej může ve svém příštím tahu.

Pokud se na poli s táborem nomádů nenachází žádný žeton, potom hráč za postavení osídlení vedle tohoto místa žádný žeton nezískává.

Žeton tábora nomádů umožňuje hráči provést jednu zvláštní akci. Hráč může tuto zvláštní akci provést **pouze v následujícím tahu**. Ne tedy v tahu, ve kterém žeton získal. Na konci následujícího tahu je žeton odstraněn ze hry, bez ohledu na to, zda hráč využil jeho akci!



Strana s obrázkem a s piktogramem



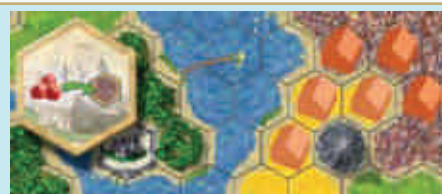
Zvláštní akce na žetonech tábora nomádů — použijí se běžná pravidla pro výstavbu ze základní hry



Dar

Vybudujte navíc 3 osídlení na polích s terénem zobrazeným na žetonu tábora nomádů. Použijte osídlení ze své osobní zásoby. Tuto zvláštní akci můžete provést před, či po provedení povinné akce.

Nezapomeňte: Pokud jsou tato „extra“ osídlení vybudována na poli s vodou či horou, nepřináší žádné zlato za karty království „rybáři“ a „havíři“.



Hráč vybudoval po své povinné akci navíc 3 osídlení na terénu s květinami.



Přesídlení

Přesuňte 1 ÷ 4 osídlení celkem až o 4 hexy. Osídlení je možné přesunout pouze na neobsazený hex vhodný ke stavbě. Po přesunu tato osídlení nemusí sousedit s ostatními osídleními daného hráče.

Tuto zvláštní akci můžete provést před, či po provedení povinné akce.



Hráč přesunul jedno ze svých osídlení o 3 hexy, následně získal žeton tábora nomádů díky novému místu. Poté přesunul další osídlení o 1 hex vedle dalšího hexu s místem.



Výspa

Bez ohledu zda se jedná o povinnou nebo zvláštní akci, můžete při budování osídlení použít výspa a ignorovat požadavek na sousedství jednoho z vašich osídlení.

Toto osídlení musí být přesto vybudováno na hexu s příslušným typem terénem, který určila povinná nebo zvláštní akce.



Hráč vybudoval osídlení A a B vedle hexu s místem na vhodném terénu, poté použil žeton výspa a osídlení C vybudoval vedle hexu s táborem nomádů.



Meč

Odstraňte z herní desky po jednom osídlení **každého z ostatních hráčů**. Osídlení se vrátí do jejich osobních zásob. Tuto zvláštní akci můžete provést před, či po provedení povinné akce.



Poklad

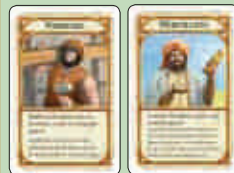
Získání pokladu **okamžitě** přináší 3 zlata. Poté je odstraněn ze hry.

Karty království

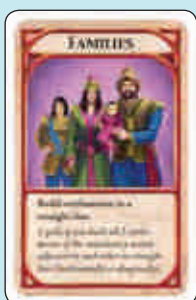
Toto rozšíření přináší nový druh karet království – červené karty – umožňující hráči získat zlato již v průběhu hry.

Aktivní hráč musí **po vybudování každého jednotlivého osídlení** zkontrolovat, zda nesplnil podmínky pro získání zlaty uvedené na červených kartách. Pokud podmínky hráč splnil, okamžitě zaznamená tento příjem na počítadle zlaty.

Během **závěrečného bodování** nemají červené karty žádný efekt a nepřinášejí žádné zlato.



Karty ze základní hry „dělníci“ a „kupci“ nahradíte kartami „dělníci“ a „kupci“ z rozšíření, bez ohledu na to zda používáte další části tohoto rozšíření.



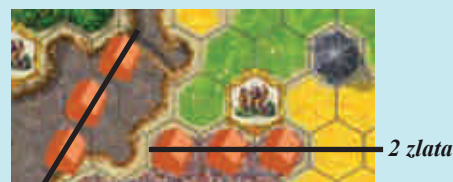
Rodiny

Vybudujte osídlení v přímé řadě

Obdržíte **2 zlata**, pokud **všechna** 3 osídlení vybudovaná v rámci povinné akce spolu bezprostředně sousedí a jsou v přímé řadě (vodorovně či úhlopříčně).

Okamžitě zaznamenejte tento příjem na počítadle zlaty.

Vodorovná / úhlopříčná řada



Toto jsou dva příklady osídlení vybudovaného v přímé řadě v průběhu hráčovy povinné akce.



Pastýři

Dokončete terénní oblast

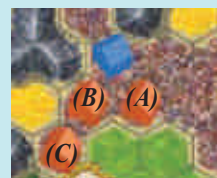
Obdržíte **2 zlata** za každé vybudované osídlení, které **nesousedí s prázdným hexem** se stejným typem terénu jako je ten, na kterém bylo právě osídlení vybudováno.

Okamžitě zaznamenejte tento příjem na počítadle zlaty.

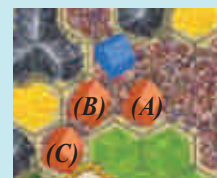
Nezapomeňte: Zkontrolujte, zda jste nesplnili podmínky uvedené na kartě po **každém vybudovaném osídlení**, ať už v průběhu povinné nebo zvláštní akce.



Hráč vybudoval osídlení C. Jelikož toto osídlení nikde nesousedí s prázdným hexem s květinami, obdrží 2 zlata.



Pokud hráč vybuduje osídlení v pořadí ABC, obdrží 2 zlata...



...pokud by je ale místo toho vybudoval v pořadí CBA, neobdržel by nic.



Vyslanci

Vybudujte osídlení sousedící s osídleními ostatních hráčů.

Obdržíte **1 zlato** za každé osídlení **sousedící alespoň s jedním osídlením**, které patří jinému hráči.

Okamžitě tento příjem zlaty zaznamenejte na počítadle zlaty.

Nezapomeňte: Zkontrolujte, zda jste nesplnili podmínky uvedené na kartě po **každém vybudovaném osídlení**, ať už v průběhu povinné nebo zvláštní akce.



1 zlato
žádné zlato

Oranžový hráč obdrží v průběhu svého tahu 2 zlata.

Nové hexy s místy a příslušné žetony zvláštních akcí

V tomto rozšíření se nachází čtyři nová místa:
kamenolom, karavana, vesnice a zahrada.



Kamenolom

Vybudujte 1 nebo 2 kamenné zdi na prázdné hexy se stejným terénem, jako má zahraniční karta terénu. Kamenná zeď musí sousedit alespoň s jedním vašim osídlením na herní desce.

Kamenné zdi nepatří žádnému hráči a nepřinášejí nikomu žádné zlato. Místo toho blokují po zbytek hry hexy, na kterém se nacházejí.



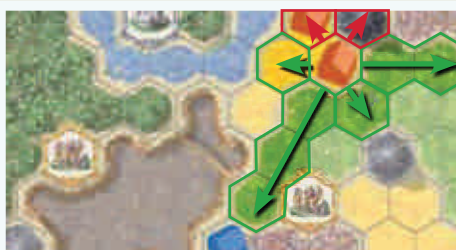
Oranžový hráč v rámci své povinné akce otočil kartu terénu s pouští a vybudoval tři osídlení. Poté vybudoval 1 kamennou zeď sousedící se svým nově vybudovaným osídlením. Nemůže vybudovat druhou zeď, protože není dostupný žádný další hex s pouští, který by sousedil s jedním z jeho osídlení.



Karavana

Přesuňte jedno z dříve vybudovaných osídlení v přímé řadě buď vodorovně nebo úhlopříčně, dokud nenarazíte na překážku (překážkou se rozumí voda, hory, hrady, hexy s místem, hexy s táborem nomádů a každý hex s osídlením).

Osídlení umístěte na prázdný hex vhodný ke stavbě, hned před překážku.



Oranžový hráč chce přesunout své osídlení. Má čtyři možnosti, protože jeden ze směrů je blokován horou a druhý vlastním osídlením.



Vesnice

Vybudujte navíc jedno osídlení na prázdném hexu vhodném ke stavbě, který sousedí alespoň se třemi vlastními osídleními.



Zahrada

Vybudujte navíc jedno osídlení na prázdném hexu s květinami. Osídlení vybudujte pokud možno tak, aby sousedilo s již vybudovaným osídlením.

