

GRÆNALAND

hra Vládi Chvátila



V roce 982 vikingský jarl Erik Rudý objevil při plavbě ze západního pobřeží Islandu novou zemi. Dal jí jméno Graenaland, zelená země; ačkoli dnes tento název může znít podivně, v desátém století bylo v Grónsku mnohem tepleji. O čtyři roky později připluli na Graenaland první kolonisté a založili osady, které zde vydržely přes čtyři staletí.

V této hře představuješ jednoho z jarlů, kteří vedou své klany do nového domova. Musíte osídlit pobřeží a shodnout se se svými sousedy, jak rozdělovat suroviny, které krajina poskytuje. Protože Erik si nepřeje mezi Vikingy žádné šarvátky, každý spor se řeší hlasováním. Můžeš posilovat své postavení, abys získal více hlasů, ale můžeš se také chovat čestně a se všemi sousedy udržovat dobré vztahy. Zúrodňovat a kultivovat zemi je snazší ve spolupráci s nimi než při boji o moc; stačí si pro případ nečekaných obtíží udržovat dostatečně silné postavení.

Příprava první hry

Při prvních hrách byste měli použít počáteční rozložení, které je popsáno dále. Později můžete zkusit jiná rozložení podle pravidel na konci tohoto sešitu.

Počet hráčů

Hra je nejlhodnější pro čtyři až pět hráčů. Hrajete-li jen ve třech, měli byste použít úpravy pro hru ve třech popsané na straně 9.

Herní plán

- Složte části krajiny podle obrázku, který odpovídá počtu hráčů. Jste-li čtyři, zůstanou dvě části nepoužity (jsou v rohu označeny „5“ a „3,5“), hrajete-li jen tři, zbudou čtyři části (označené „5“ a „4,5“). Tento herní plán představuje Grónsko a každá část krajiny tvoří jedno území.



Rozložení pro 3 hráče



Rozložení pro 4 hráče



Rozložení pro 5 hráčů

- Zamíchejte balíček zásob (karty s obrázkem loď na rubu) a položte ho vedle herního plánu. Otočte vrchní čtyři karty balíčku zásob a položte je lícem vzhůru do řady vedle balíčku. Tyto karty představují zásoby, které do Grónska dovážejí loď z domova.



- Roztřídte karty surovin podle jednotlivých typů krajiny (kopce, pláně, lesy a hory). Zamíchejte každý balíček samostatně a všechny čtyři pak položte před hráče, který bude suroviny pokládat k územím. Tyto karty představují suroviny získávané na územích Grónska.



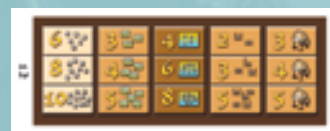
- Položte žetony veřejných staveb vedle herního plánu. Představují cesty, tržiště, palisády a různá vylepšení, která na územích zvyšují produkci surovin.



- Vedle herního plánu položte počítadlo síly vojska a kartu s podmínkami vítězství.



- Karty vítězných bodů odložte zpátky do krabice – v první hře je nebudete potřebovat.



Připravená hra
pro 4 hráče



Hráči

- Každý hráč si zvolí jiný vikingský klan (jednu z pěti barev). Každý klan má 14 sídel (barevné dřevěné domečky), 6 žetonů hrdinů a jednu přehledovou kartu, vše v téže barvě.
- Každý hráč položí svůj domeček na první pole počítadla síly vojska. Na začátku hry má tedy jeho vojsko sílu 1.
- Každý hráč vezme svou kompasovou destičku a umístí ji do výřezu v přehledové kartě tak, aby měla stejnou orientaci jako herní plán.
- Hráč, který bydlí nejseverněji, zvolí hráče, který hru začne.
- Položte značku lodě před hráče, který začíná. Tento hráč umístí dvě sídla a jeden žeton bojovníka na herní plán na místa označená na obrázku Rozložení číslem 1.
- Hráč po levici začínajícího hráče umístí dvě sídla a jeden žeton bojovníka na místa označená číslem 2. Další hráči pokračují stejným způsobem, dokud nemá každý hráč na herním plánu dvě sídla a jeden žeton bojovníka.
- Každý hráč si vezme dvě karty surovin, jednu z každého balíčku odpovídajícího krajině, na kterou umístil své sídlo. Karty surovin a karty zásob drží každý skrytě, tak aby ostatní hráči viděli jen jejich ruby.

Průběh hry

- Hra probíhá v kolech, dokud některý hráč nedosáhne vítězství.
- Hráč se značkou lodě je v daném kole tzv. *hlavním hráčem*. Pouze hlavní hráč může v tomto kole stavět. Ostatní hráči (ne však hlavní hráč) mohou pohybovat svými hrdiny a podávat návrhy na rozdělení surovin.
- Na konci každého kola se značka lodě přemístí k hráči po levici, takže postupně se každý stane hlavním hráčem.
- Kolo se skládá z pěti fází:

1. Produkce surovin
2. Pohyb hrdinů (netýká se hlavního hráče)
3. Rozdělování surovin (netýká se hlavního hráče)
4. Stavba (jen hlavní hráč)
5. Konec kola

Produkce surovin

- Ve hře je pět druhů surovin: obilí, dobytek, dřevo, kámen a zlato. Suroviny jsou rozděleny do čtyř balíčků podle typů krajiny: pláně, lesy, kopce a hory. Každý typ krajiny poskytuje několik druhů surovin v poměru znázorněném na rubu karet.
- Každé osídlené území (část krajiny s aspoň jedním sídlem) obvykle v každém kole poskytne jednu surovinu: vezměte horní kartu z odpovídajícího balíčku a položte ji lícem nahoru k příslušné části krajiny. Pokud na tomto místě zůstaly nějaké karty z předchozích kol, přiložte novou kartu k nim.
- Na množství surovin, které území dokáže produkovat, nemá vliv ani počet sídel umístěných na této části krajiny, ani počet hráčů, kteří na ní mají svá sídla. Produkci surovin je možné zvýšit jen pomocí tzv. veřejných staveb (viz níže).
- Celkový počet karet surovin, které jsou na daném území k dispozici, může být nejvýše o 1 větší než počet sídel na této části krajiny. Pokud tedy vedle území se dvěma sídly už leží tři karty surovin, nelze k nim již v tomto kole přidat další.

Pohyb hrdinů

Bojovník – tvůj první hrdina

- Každý hráč má jednoho bojovníka, kterého představuje žeton s přílbou. Na začátku hry máš jen tohoto jediného hrdinu. Můžeš ho též považovat za své vojsko.
- Poté, co jsou taženy nové suroviny, hlavní hráč by měl každému připomenout, že přišel čas na pohyb hrdinů. Hrdinové hlavního hráče však musejí zůstat na místě. Pohyb bojovníka určíš tak, že zakryješ rukou svou kompasovou destičku a položíš druhý žeton bojovníka na místo, které znázorňuje, jakým směrem se přesune.
- Hrdina se může přemístit na libovolné sousedící území. Hrdinové na pobřeží (ta řada částí krajiny, na níž je vyobrazeno pobřeží) se mohou podél pobřeží přemístit až o dvě části krajiny. Měj na paměti, že si vybíráš směr pohybu, nikoli nové umístění. Hrdina také může zůstat na místě (polož žeton doprostřed kompasové destičky).
- Když všichni hráči určí pohyb svých hrdinů, všichni najednou odkryjí své kompasové destičky.
- Všichni hrdinové se přemístí tak, jak znázorňují kompasové destičky. Pokud znázorněný pohyb není platný (tj. pokud by se hrdina přemístil

mimo herní plán nebo se pokouší přemístit se o dvě části krajiny, aniž by se nacházel na pobřeží), zůstane hrdina na místě.

Další hrdinové




- V průběhu hry můžeš získat dva další hrdiny: kněze a skalda (viz Budovy). Stejně jako v případě bojovníka představuje jeden žeton hrdinovu pozici na herním plánu a druhý se používá ke znázornění jeho pohybu.
- Ve fázi pohybu můžeš přemístit jen jednoho hrdinu, i kdybys měl ve hře všechny tři. Volbu, který hrdina se přemístí, znázorníš žetonem, jímž určíš směr pohybu.
- Dva hrdinové téže barvy nemohou nikdy stát na téže části krajiny. Pokud zvolíš pohyb, kterým by se jeden z tvých hrdinů dostal na část krajiny, na níž již stojí jiný tvůj hrdina, vymění si tyto hrdinové místa. Toto je jediný způsob, jak lze během jednoho kola přemístit dva hrdiny.

„Včera jarlova loď se dvěma tucty mužů na palubě odplula z osady a vydala se podél pobřeží. Jarl říkal, že chce navštívit svou sestru na východě. Pche! Každý ví, že se tak rozhodl hned poté, co se dozvěděl, že tam míří jarl Knut se svými muži.“

Rozdělování surovin

Každý hráč kromě hlavního hráče může v jednom kole podat jeden návrh na rozdělení surovin z jednoho území. Začíná hráč po levici hlavního hráče a dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček. O podaném návrhu se ihned hlasuje. Pokud návrh získá většinu hlasů, byl schválen a suroviny se rozdělí podle něj. Nebyl-li návrh schválen, suroviny zůstanou na místě. V obou případech je nyní na řadě další hráč a může podat svůj návrh. Suroviny, které se v daném kole nerozdělí, zůstanou na místě a mohou být rozděleny v některém z dalších kol.

Počet hlasů

- Na určeném území máš 1 hlas za každé sídlo (barevný domeček), které stojí na dané části krajiny.
- Na území, kde máš žeton bojovníka, získáváš další hlasy – tolik, kolik činí velikost tvého vojska. (Na začátku hry znamená tedy žeton tvého bojovníka 1 hlas.) 
- Kněží nepřidávají hráčům žádné hlasy. Namísto toho ruší hlasy poskytnuté všemi bojovníky na daném území. (Tj. jako by všechna vojska na tomto území měla velikost 0.) 
- Skald ti dává 1 hlas za každého dalšího hrdinu na daném území. (Všimni si, že je-li tvůj skald sám, nepřináší ti žádné hlasy. Protože nemůžeš mít dva hrdiny na téže území, získáš prostřednictvím skalda hlasy jen za hrdiny jiných hráčů.) 

„Zdalo se, že tomu starci dodává nový Bůh odvahu a sílu; ačkoli byl téměř o hlavu menší než mocný válečník a stál proti němu a jeho mužům sám, neměl strach. Bylo to zvláštní setkání a bude to velkolepý příběh. Zítřa o tom budu zpívat ve velké síni.“

- I na územích, kde nemáš žádná sídla, získáváš hlasy za své hrdiny.
- Tip: Na začátku hry jsou nejsilnějšími hrdiny bojovníci. Když hráči posilují svá vojska, je

čas povolat kněze. A jakmile je ve hře mnoho kněží a bojovníků, je tu příležitost pro skaldy.

Návrhy

- Jsi-li na řadě s podáním návrhu, můžeš navrhnout rozdělení surovin z jednoho území, na němž máš aspoň 1 hlas.
- Tvůj návrh musí jednoznačně určovat, kdo z hráčů dostane jaké suroviny. Nemusíš ovšem rozdělovat suroviny spravedlivě. Můžeš dokonce navrhnout, že si všechny suroviny ponecháš sám.
- Musíš navrhnout rozdělení všech surovin na daném území. Můžeš je rozdělit pouze mezi ty, kteří mají na tomto území aspoň jeden hlas.
- O svém návrhu nesmíš diskutovat s ostatními hráči. Například otázky jako „Kdo z vás by souhlasil s...?“, „Hlasovali byste pro můj návrh, pokud...?“ nebo „Chceš raději dobytek nebo dřevo?“ jsou zakázány.
- Když jiní hráči podávají návrhy, nesmíš dávat najevo, o co máš zájem. Poznámky typu „Rozdělme tyhle suroviny půl napůl.“ nebo „Potřebuji dřevo.“ jsou zakázány.

„My Vikingové se neradi handrkujeme, ale umíme pronést řeč. Včera jarl Thorvald promluvil ve Velké síni a jeho slova byla jako kameny, tvrdá a rázná. Přesvědčil všechny stařešiny a jeho návrh byl přijat bez dalšího váhání. Možná měla nějaký vliv i skutečnost, že v síni seděla téměř dvacítka jeho po zuby ozbrojených mužů.“

Hlasování

- Každý (včetně tebe), kdo má na daném území aspoň 1 hlas, oznámí, jestli s návrhem souhlasí nebo ho odmítá.
- Je dovoleno diskutovat o hlasování, ale návrh nemůže být změněn. Můžeš například říci „Pokud budeš souhlasit, použij dřevo na stavbu palisády na tomto místě.“ nebo „Pokud budeš souhlasit, příště ti nechám dřevo.“

Nelze však říci: „Dobrá, uděláme to naopak. Já si vezmu dobytek a ty si nech dřevo.“

- Pokud více než polovina hlasů návrh schválí, suroviny se rozdělí podle něj.
- Je-li pro návrh jen polovina či méně hlasů, suroviny zůstanou na místě.
- V jednom kole může hráč podat pouze jeden návrh, ať už byl schválen nebo nikoliv.

- Můžeš podat návrh na rozdělení surovin z nějakého území, i když předchozí návrh týkající se téhož území nebyl přijat. (Můžeš dokonce podat tentýž návrh, ale nemělo by tě překvapit, když proti němu budou hlasovat titíž lidé.)
- Jsi-li hlavním hráčem, nemůžeš podávat návrhy, můžeš však hlasovat a ostatní hráči mohou navrhnout, aby ti připadly nějaké suroviny.

Stavby

- Stavět můžeš, jen jsi-li hlavním hráčem.
- Stavba tě stojí příslušné množství surovin určitého druhu. Použité karty surovin rozděl podle typu krajiny (tj. podle obrázků na rubu, nikoli na líci) a polož na hromádky odložených karet vedle příslušných čtyř balíčků surovin. Když se balíček surovin vyčerpá, zamíchejte odložené karty a vytvořte tak nový balíček surovin.
- Zlato je „žolík“; můžeš ho použít místo kterékoli suroviny. Při stavbě můžeš použít libovolné množství zlata, přičemž každou kartou zlata nahradíš jednu surovinu.
- Můžeš postavit tolik staveb, na kolik máš suroviny. Rozhodneš-li se některé suroviny nevyužít, zůstávají ti.

Zásoby

- Jsi-li hlavním hráčem, vezmeš si ve stavební fázi 1 kartu zásob. (Můžeš si ji vzít, než začneš stavět, nebo můžeš počkat, než budeš přesněji vědět, jaké suroviny potřebuješ. Nezapomeň si však vzít kartu před koncem kola.)
- Karta zásob má na sobě dva symboly surovin. Můžeš ji použít místo jedné z vyobrazených surovin nebo jako dvojici surovin.
- Kartu zásob můžeš použít jen na jedinou stavbu. Nemůžeš jednu surovinu z ní využít na jednu stavbu a druhou surovinu na jinou stavbu. Pokud se rozhodneš použít z karty jen jednu surovinu, nevyužitá surovina propadá.
- Karty zásob si můžeš stejně jako karty surovin ponechat a použít v pozdějších kolech.

Sídla




Barevné dřevěné domečky představují sídla. Ta jsou dvou různých typů: osady a budovy. Sídlo libovolného typu ti dává jeden hlas na území, kde leží.

Osady

- Osadu můžeš postavit jen na území, na němž již stojí aspoň jedno tvé sídlo nebo které k takovému území přiléhá.
- Cena za stavbu osady je uvedena na příslušné části krajiny – 4 suroviny v pobřežní krajině, 5 surovin v krajině neležící na pobřeží, 6 surovin v horách.
- Tvoji osadu představuje domeček tvé barvy, který postavíš na zvolenou část krajiny. Na jednom území může stát libovolné množství osad patřících libovolnému množství hráčů.
- Při hlasování získáváš 1 hlas za každou osadu, kterou máš na daném území.

Budovy

- Budovy jsou tří typů: tvrze, kostely a síně.
- Budovu můžeš postavit pouze na území, kde máš aspoň jednu osadu.
- Cenu za každý typ budovy najdeš na přehledové kartě.
- Po zaplacení odpovídajících surovin umístí jeden ze svých domečků na zvolenou část krajiny na symbol budovy, kterou zde chceš postavit. Na jednom území může stát jen jedna budova každého typu. V horách nelze stavět budovy.

- Na daném území můžeš mít více než jednu budovu, ale každá musí být jiného typu. Můžeš postavit více budov téhož typu, ale každou na jiném území.
- Každá budova ti na svém území dává 1 hlas.
- Tvrz ti umožňuje levnější rozšiřování vojska (viz níže). 
- Kostel umožní tvému knězi vstoupit do hry. Polož jeden z žetonů kněze na území, kde jsi postavil svůj první kostel. Pokud se tam už nachází jiný tvůj hrdina, musíš počkat, až se přemístí jinam. Jakmile nebudeš mít na tomto území žádného hrdinu, polož tam svého kněze (po fázi pohybu, ale před podáním prvního návrhu v daném kole). Postavíš-li další kostel a tvůj kněz je již ve hře, můžeš ho přesunout na příslušné území, chceš-li – pokud se tam nenachází jiný tvůj hrdina. 
- Síň umožní tvému skaldovi vstoupit do hry. Pravidla pro umístění skalda jsou stejná jako v případě kněze. 
- Měj na paměti, že nikdy nemůžeš mít víc než jednoho bojovníka, jednoho kněze a jednoho skalda. Druhý žeton hrdiny každého typu se používá ke znázornění pohybu příslušného hrdiny.

Vojsko

Tvé vojsko vždy následuje tvého bojovníka. Pokaždé, když rozšíříš své vojsko, vzroste o 1 počet hlasů, který bojovník představuje.


- Na začátku hry získáváš vojáky neefektivně – za 1 obilí, 1 rudu a další 3 obilí (viz přehledová karta). Po zaplacení této ceny posuň svůj domeček na počítadle síly vojska o 1 pole.
- Máš-li tvrz, můžeš zvyšovat sílu vojska efektivněji: verbovat lučištníky díky lesní tvrzi, pěšáky díky tvrzi v kopcích a jezdce díky tvrzi na pláních. Stojí tě to 1 obilí, 1 rudu a 1 surovinu zobrazenou pod symbolem tvrze.
- Nezáleží na tom, jaký typ jednotky získáš; tvrz má pouze vliv na cenu za zvýšení síly tvé armády o 1.
- Příklad: Máš-li tvrz na pláni a tvrz v lese, můžeš rozšířit své vojsko tím, že zaplatíš 1 obilí, 1 rudu a 1 dobytek, nebo 1 obilí, 1 rudu a 1 dřevo, nebo 4 obilí a 1 rudu.
- Během téže fáze stavby můžeš rozšiřovat svou armádu i několikrát, pokud si to můžeš dovolit.

Veřejné stavby



Stejně jako sídla a vojsko i veřejné stavby staví hlavní hráč, ale tyto stavby patří k území, nenáleží hráči, který je postavil.

- Veřejnou stavbu můžeš postavit jen na území, na němž máš aspoň jedno sídlo.
- Cenu za postavení různých veřejných staveb najdeš na přehledové kartě.
- Postavíš-li veřejnou stavbu, polož odpovídající žeton na danou část krajiny. Na území může stát více veřejných staveb, ale jen jedna od každého druhu.

Cesty

- Území s cestou produkuje jednu surovinu navíc. 
- Na rozdíl od ostatních surovin se tato dodatečná karta neotáčí. Položí se lícem dolů k příslušné části krajiny. Suroviny položené lícem dolů se rozdělují stejným způsobem jako běžné suroviny, jediný rozdíl je v tom, že nikdo neví, o jaké suroviny jde. Získáš-li nějakou díky přijatému návrhu, můžeš se na ni podívat.


Zlepšení výnosnosti

- Každému území lze určitým způsobem zlepšit výnosnost, což znázorňuje čtverec uprostřed části krajiny.  
- Symbol v tomto čtverci udává, co takto zlepšená krajina produkuje. Zaplatíš-li za zlepšení výnosnosti krajiny, polož odpovídající žeton na čtverec uprostřed části krajiny.
- Když ve fázi produkce území se zlepšenou výnosností produkuje suroviny, otoč jednu kartu z příslušného balíčku surovin navíc. Odpovídá-li otočená karta symbolu na žetonu zlepšení výnosnosti, přidej ji k surovinám na tomto území, jinak ji odlož. (Další kartu neotáčej.)
- Jako první se z balíčku táhne karta za příslušné území, pak karta za cestu (je-li tam postavena) a pak karta za zlepšení výnosnosti. Je-li dosaženo limitu počtu karet (počet sídel + 1), další karty se netáhnou.


- Příklad: Na území stojí dvě sídla a cesta a má zlepšenou výnosnost. Nejsou-li u něj na začátku kola žádné suroviny, polož k němu jednu kartu z příslušného balíčku lícem vzhůru (běžná karta), jednu lícem dolů (za cestu) a ještě jednu, pokud odpovídá surovině produkované díky zlepšení výnosnosti (neodpovídá-li, tuto kartu odlož). Jestliže už tam jedna surovina ležela, přidej jednu kartu lícem vzhůru a jednu lícem dolů. Pokud už zde ležely dvě suroviny, přidej jen jednu kartu lícem vzhůru. Pokud už zde ležely tři suroviny, žádnou další kartu surovin netáhni.



Tržiště

- Každý hráč, který má na příslušném území aspoň jedno sídlo, může během své fáze stavby jednou použít tržiště. 
- Máš-li sídla na více územích s tržišti, můžeš použít každé tržiště jednou. Nezáleží na tom, kolik sídel máš na území s tržištěm. Důležitý je počet území s tržišti, na nichž máš aspoň jedno sídlo.
- Tržiště ti umožňuje použít místo jedné suroviny potřebné k nějaké stavbě libovolnou jinou surovinu nebo kartu zásob; například místo abys za osadu zaplatil 2 dřeva a 2 dobytky, můžeš zaplatit 2 dřeva, 1 dobytek a 1 kartu libovolného druhu.
- Na kartě zásob nemůžeš takto nahradit jen jednu surovinu. Chceš-li, můžeš nahradit celou kartu zásob (obě suroviny) jednou libovolnou surovinou.
- Tržiště, které jsi v daném kole postavil, můžeš využít pro svou další stavbu již v tomto kole. Stejně tak můžeš využít i tržiště již vybudované na území, kde jsi právě postavil svou první osadu.

Palisády

- Hráči, kteří na území s palisádou nemají žádné sídlo, zde dostávají za svého bojovníka o jeden hlas méně. Na našem příkladu má žlutý hráč 1 hlas (za sídlo), červený hráč má 2 hlasy (sídlo + vojsko), bílý hráč má 2 hlasy (vojsko – 1) a fialový hráč má 3 hlasy (na skaldy nemá palisáda vliv). Modrý hráč nemá žádný hlas. 

- Chce-li hráč postavit osadu na území s palisádou, na němž dosud nemá žádné sídlo, musí kromě normální ceny za stavbu dát jednu kartu surovin každému hráči, který má již na tomto území nějaké sídlo. Hráč, který zde již nějaké sídlo má, může další sídla stavět jako obvykle.

Společné budování veřejných staveb

Jednou za kolo můžeš podat návrh na postavení jedné veřejné stavby, na němž se budu podílet i ostatní hráči.

- Určí, jaký druh navrhuješ postavit a kde. Před podáním návrhu o tom nesmíte diskutovat a ostatní hráči ti nesmějí nic doporučovat. Zkrátka řekneš: „Postavme na *tomto* území *tuto* veřejnou stavbu.“
- Ostatní hráči mohou na tuto stavbu poskytnout suroviny, chtějí-li. Je možné diskutovat o tom, kdo poskytne jaké suroviny, ale jakmile jsi stavbu oznámil, nemůžeš měnit její umístění ani druh.
- Nedojde-li mezi hráči ke shodě ohledně navržené společné veřejné stavby, nemusíš ji stavět. Hráči si v tom případě ponechají suroviny, které nabídli.
- Ať už ti ostatní hráči pomohou s navrženou stavbou či ne, nemůžeš už v tomto kole postavit s jejich pomocí žádnou další veřejnou stavbu. Můžeš samozřejmě postavit libovolný počet veřejných staveb, které jsi schopen sám zaplatit.

Konec kola

- Skončí-li hlavní hráč se stavbou, posune značku lodě ke hráči po své levici a kolo tím končí.
 - Otočte jednu kartu z balíčku zásob (takže nový hlavní hráč si bude moci vybírat opět ze čtyř karet).
-

Konec hry

Skončí-li hlavní hráč svou fází stavby, zkontroluje kartu s podmínkami vítězství a může případně oznámit, že zvítězil.

Podmínky vítězství

Aby zvítězil, musí hráč splnit nejméně tři z pěti možných cílů. Tyto cíle jsou znázorněny na kartě s podmínkami vítězství.



Počet sídel: Ke splnění tohoto cíle musíš mít na herním plánu postavených dohromady nejméně 8 sídel (tedy osad či budov).



Počet území: Ke splnění tohoto cíle musíš mít na aspoň třech územích dvě či více sídel.



Největší území: Ke splnění tohoto cíle musíš mít na aspoň jednom území postavena nejméně čtyři sídla. (Máš-li dvě taková území, stále se to považuje jen za jeden splněný cíl.)



Budovy: Ke splnění tohoto cíle musíš postavit aspoň dvě budovy.



Vojsko: Ke splnění tohoto cíle musíš získat vojsko se silou aspoň 3.

Závěrečné stavění

- V této chvíli může každý další hráč využít jednu fázi stavby počínaje hráčem vedle toho, kdo oznámil vítězství.
- Pravidla pro stavbu na konci hry jsou stejná, jako kdybys byl hlavním hráčem (včetně využívání tržišť) s tou výjimkou, že si nikdo nebere kartu zásob.
- Během těchto závěrečných staveb nelze stavět žádné veřejné stavby.

Vítěz

- Hráč, který oznámil své vítězství, je vítězem.

- Pořadí zbylých hráčů je určeno počtem splněných cílů.

Úpravy pro hru ve třech

V této hře má důležitou roli interakce mezi hráči a jejich spolupráce. Ve třech však není tolik prostoru pro diplomacii. Doporučujeme vám následující úpravy, které pro změnu posilují taktické prvky. Lze je použít jak se základními, tak s rozšiřujícími pravidly.

- Všichni hrdinové ti na svém území přinášejí jeden hlas navíc oproti svým běžným schopnostem. Bojovník ti tedy dává o jeden hlas víc, než je velikost tvého vojska. Kněz ti dává jeden hlas a snižuje počty hlasů všech bojovníků na jeden. Skald ti dává jeden hlas za sebe a jeden za každého dalšího hrdinu na daném území.
- Palisáda neubírá hlasy jen bojovníkům, ale snižuje hlasy všech hrdinů o 1. Znamená to tedy, že palisáda ruší účinky předchozího pravidla. Druhý účinek palisády (stavíš-li první osadu na území s palisádou, dej jednu kartu každému hráči, který na něm již má sídlo) zůstává.
- Tvá první budova se nepočítá při vyhodnocování podmínky vítězství **Budovy** (ani do zisku vítězných bodů za **Budovy** v rozšiřujících pravidlech). To znamená, že pro splnění této podmínky musíš postavit tři budovy místo dvou. Ostatní podmínky vítězství však zůstávají nezměněny. (Tvá první budova se tedy stále počítá při vyhodnocování podmínek vítězství **Počet sídel**, **Počet území** a **Největší území**.)

Poznámka: Hra ve třech je rychlejší než ve čtyřech nebo pěti, poskytuje však poněkud odlišný herní zážitek. Abyste si Graenaland opravdu vychutnali, měli byste aspoň jednou zkusit hru ve čtyřech či pěti.

Rozšiřující pravidla

Když si několikrát zahrajete podle základních pravidel, můžete zkusit tato rozšiřující pravidla. Mají dvě části: volitelné rozložení (umožňuje každému hráči vybrat si počáteční pozici) a použití karet s vítěznými body (umožňují každému hráči plnit své vlastní cíle a držet je v tajnosti před ostatními hráči).

Opravdu nedoporučujeme používat pravidla pro volitelné rozložení při prvních hrách – počáteční pozice popsané dříve jsou pečlivě vyvážené a dávají všem hráčům srovnatelné šance.

Jste-li však zkušenými hráči, můžete už v prvních hrách používat karty s vítěznými body. Mějte však na paměti, že při použití těchto karet trvá hra o něco déle.

Vlastní herní plán

I s rozšiřujícími pravidly můžete používat původní rozložení částí krajiny popsané na začátku pravidel; krajiny jsou zde rozmístěny rovnoměrně.

Můžete si však také postavit vlastní ostrov. Lze poskládat části v jiném pořadí, a hraje-li méně než pět hráčů, můžete též použít jiné části, než je doporučeno. Není však vhodné měnit velikost a tvar ostrova.

Všichni hráči by měli s podobou ostrova souhlasit. Není-li tomu tak, použijte původní rozložení.

Počáteční pozice

- Ke každému pobřežnímu území položte dvě karty surovin příslušné krajiny lícem dolů.
- První hráč si zvolí pobřežní území a položí na něj svou osadu a bojovníka. Vezme si do ruky jednu z karet položených u tohoto území.
- Potom i další hráči postupně ve směru hodinových ručiček umisťují své osady na pobřežní území (ať už prázdné nebo s osadami jiných hráčů). Každý hráč položí na nějaké území jednu svou osadu a svého bojovníka a vezme si jednu z karet, které u území leží.
- Obvykle není rozumné umisťovat na nějaké území třetí osadu. Hráč to však přesto může učinit. Nedostane za to žádnou kartu (protože už žádné nezbývají). Kromě toho první hráč, který zde postavil osadu, smí ihned „zvednout kotvu“ a přesunout svou osadu na nějaké méně zaplněné území (a vzít si u něj další kartu, vlast-

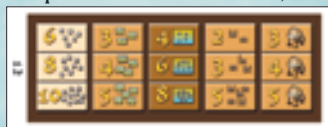
ně místo hráče, který je na řadě). Nechce-li to učinit, smí to udělat druhý hráč, který se zde usídlil, atd. Nově přibývší hráč však své rozhodnutí nyní změnit nemůže; nechce-li nikdo území opustit, všechny osady na něm zůstávají.

- Poté, co každý hráč umístí svou první osadu, začíná druhé kolo v opačném pořadí – hráč, který umístil osadu jako poslední, teď umisťuje druhou osadu jako první, ostatní pokračují proti směru hodinových ručiček.
- V druhém kole hráči umisťují jen své osady (ne hrdiny). Platí pro to stejná pravidla (včetně braní karet surovin a práva opustit přeplněná území).
- Žádný hráč nesmí umístit obě osady na totéž území.
- Hráč, který umisťuje poslední osadu, nesmí být nucen přeplnit tím území: musí existovat aspoň jedna volná karta ležící u jiného území, než na které položil svůj první domeček. Hráč, který umisťuje nebo přesunuje předposlední osadu, s tím musí počítat.
- Poté, co všichni hráči umístí na plán po dvou osadách, se případné zbylé karty surovin odloží.

Karty vítězných bodů

Po úvodním rozmístění si hráči mohou vybrat své karty vítězných bodů. Karta s jednoduchými podmínkami vítězství se nepoužije, vraťte ji do krabice.

- Každý hráč dostane tři karty vítězných bodů. Jednu si vybere a zbylé odloží lícem dolů.
- Hráč drží tuto svou kartu skrytě před ostatními hráči, ale může se na ni kdykoli podívat a měl by jí přizpůsobit svou strategii.
- Každá karta vítězných bodů má pět sloupců obsahujících tytéž cíle jako karta podmínek vítězství používaná při hře podle základních pravidel: **Počet sídel**, **Počet území** (s aspoň dvěma sídly), **Největší území**, **Budovy** a **Vojsko**.



- Každý z těchto cílů má tři stupně znázorněné na kartě. Za každý splněný stupeň získává hráč

jeden vítězný bod; například má-li hráč dohromady 8 sídel a vlastní-li kartu na obrázku výše, získá dva vítězné body za podmínku **Počet sídel** (splnil dva stupně v prvním sloupci své karty).

- Některé cíle mají na kartě tmavší podklad, jiné světlejší. To říká hráči, jak je jeho úkol těžký. Má-li tmavý podklad, znamená to, že na jiných kartách jsou snazší varianty tohoto úkolu, naopak má-li světlý podklad, existují obtížnější varianty.
- Aby zvítězil, musí hráč získat 6 vítězných bodů. Nezáleží na tom, kolik různých úkolů splní, důležitý je pouze součet splněných stupňů.
- Příklad: Pokud hráč vlastní kartu vyobrazenou výše, získá za situaci na následujícím obrázku 6 vítězných bodů:
 - 2 vítězné body za Sídla (má na herním plánu 8 domečků)
 - žádný vítězný bod za Počet území (pouze na dvou územích má tento hráč aspoň dva domečky)
 - 1 vítězný bod za Největší území (má na jednom území 5 domečků)
 - 2 vítězné body za Stavby (má na herním plánu 3 stavby)
 - 1 vítězný bod za Vojsko (jeho vojsko má sílu 3)



Konec hry

Používáte-li karty vítězných bodů, použijte také alternativní pravidla pro konec hry. Hráč takto může zvítězit i v kole jiného hráče.

- Když hra dostatečně pokročí, hráči by měli pravidelně kontrolovat, zda mají šanci zvítězit.
- Po rozdělení surovin, ale ještě než začne fáze stavby hlavního hráče, může každý hráč oznámit, že je schopen zvítězit, tj. že může získat 6 vítězných bodů, bude-li mít možnost stavět.
- I hlavní hráč může takto oznámit své vítězství. Musí však být schopen získat 6 vítězných bodů, aniž by si bral kartu zásob, protože vítězství musí oznámit ještě před svou fází stavby.
- Chce-li v tomtéž kole získat vítězství více hráčů, je hráč nejbližší k hlavnímu hráči (ve směru hodinových ručiček počínaje hlavním hráčem) na řadě první, leda by jiný hráč oznámil, že dokáže získat více než 6 vítězných bodů; nejvyšší počet vítězných bodů má přednost.
- Každý hráč může požádat hlavního hráče, aby nezačínal s fází stavby, dokud si hráči neověří, mají-li možnost zvítězit.
- Hráč, který oznámí vítězství, začne závěrečné stavění (jako v základní verzi). Odkryje také svou kartu vítězných bodů, aby dokázal, že získal oznámený počet vítězných bodů.
- Pak mohou stavět další hráči. Počet vítězných bodů, které získají, určí jejich pořadí.

Alternativa pro pět hráčů

Při hře v pěti trvá déle, než se staneš hlavním hráčem a můžeš něco postavit. Pokud při hře často spolupracujete a obvykle se dohodnete, můžete vyzkoušet následující nepovinné pravidlo:

- Ve fázi stavby má hlavní hráč možnost povolit jinému hráči jednu stavbu. Učiní tak místo podání svého návrhu na společnou veřejnou stavbu.
- Stejně jako u návrhu veřejné stavby se hlavní hráč před vyslovením nabídky o ní nesmí domlouvat s ostatními hráči a nikdo z nich jej také nesmí požádat, aby zvolil právě jeho. Hlavní hráč samozřejmě může učinit nabídku na základě dřívějších dohod nebo jen jako projev dobré vůle.
- Hlavní hráč určí hráče, který smí stavět. Může doporučit, co by měl tento hráč postavit, nebo oznámit, co očekává na oplátku za tuto laskavost, určený hráč však není povinen uposlechnout. Jakmile je nabídka učiněna, nelze ji vzít zpět.
- Určený hráč smí postavit jednu osadu, budovu či veřejnou stavbu, nebo jednou zvětšit své vojsko. Stavět musí samostatně, nemůže využívat tržiště, ani si nebere kartu zásob.
- Ať už určený hráč něco postavil nebo ne, hlavní hráč tím využil možnost nabídky. V tomto kole již další nabídku učinit nemůže, ani nemůže podat návrh na veřejnou stavbu.

Tipy pro strategii

Všeobecné tipy

- Podaří-li se ti odhadnout, zda bude hra založena spíše na spolupráci nebo naopak na soupeření, může ti to výrazně pomoci. Měl bys tomu včas přizpůsobit svou strategii. Buď však připraven, že během hry se může její charakter změnit.
- Pokud někteří hráči spolupracují a jiní ne, měl by ses zařadit k těm prvním. Dobře zvolená spolupráce je v této hře výhodou.
- Veřejné stavby jsou užitečnější, postavíte-li je dostatečně brzy. Postavit je v posledním či předposledním kole se jen zřídka vyplatí.
- Mějte na paměti, že délka hry závisí na množství postavených cest a zlepšení výnosnosti. Více těchto staveb znamená více surovin získaných během jednoho kola, a tím pádem i více možností stavby.

Hra zaměřená na spolupráci

- Při tomto stylu hry by ses měl projevat čestně, spravedlivě či dokonce velkomyslně, aby si tě ostatní hráči vybírali, potřebují-li společníka při rozdělování surovin či veřejnou stavbu.
- Nenech však ostatní, aby tě jen využívali. Snaž se pamatovat si, jak se ostatní chovají, a nebuď příliš vstřícný k těm, kteří si to nezaslouží.
- Měl byste se brzy dohodnout se svými sousedy (hráči na tomtéž území) na brzkém vybudování veřejných staveb, zejména těch, které zvyšují produkci. Přinese vám to výhodu vůči těm, kteří tak nečiní.
- Důkladně si však promysli, než do veřejných staveb investuješ příliš mnoho – mohl bys pak zjistit, že kvůli spotřebovaným surovinám nedokážeš se svými sousedy držet krok v množství hlasů.

- Může být výhodné dohodnout se se sousedem, navrhne-li spravedlivé dělení surovin na vašem území – nepotřebujete tam tudíž své hrdiny a můžete se věnovat rozšiřování vlivu místo soustředění hlasů na jednom území. Nepokoušej však souseda svou bezstarostností a vždy počítej s tím, že může změnit smýšlení.
- Blíží-li se konec hry, buď obezřetnější. Dříve či později někdo může usoudit, že už s tebou nepotřebuje udržovat dobré vztahy.

Hra zaměřená na soupeření

- Pokud hráči mezi sebou spíše soupeří, je pevná pozice důležitější než projevy dobré vůle, neboť si potřebuješ zabezpečit přiměřený přísun surovin.
- Nerozšiřuj vliv příliš rychle. Je lepší získávat všechny suroviny z jednoho území než nezískat z pěti území žádné suroviny.
- Nestav veřejné stavby sám, pokud si nejsi jist, že budeš na daném území i v dalších kolech nejsilnější.
- Měj na paměti, že v žádné partii nelze jen soupeřit. Čas od času se stane, že nějaký hráč potřebuje společníka pro rozdělení surovin. I pokud během hry jen zřídka dochází ke spolupráci, není na škodu, budeš-li působit jako spravedlivý a vstřícný.
- Pokud několik hráčů začne na nějakých územích stavět veřejné stavby a spolupracovat, silou proti tomu moc nezmužješ. Měl by sis spíše také najít nějaké partnery a spolupracovat s nimi.

Poznámka: Co skupina hráčů, to trochu jiný styl hry. Tyto tipy ti nejspíš nepomůžou k vítězství, mohou ti však pomoci pochopit, proč jsi nezvítězil.

AUTOŘI

Tvůrce hry: Vláda Chvátil

Obrázek na krabici: Milan Vavroň

Herní plán: Milan Vavroň

Ilustrace: Milan Vavroň, Vláda Chvátil

Sazba a grafická úprava: ALTAR

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ:

Alena Blažková, Markéta Dlouhá, Johanka Pavelková, Jason Holt, Jirí Klouda, David Kotin

© 2006 Vláda Chvátil

© 2006 ALTAR