

# KINGDOM BUILDER

Hra od Donalda X. Vaccariniho  
pro 2 ÷ 4 hráče od 8 let

## Cíl hry

Dovedným budováním osídlení hráči vytváří svá vlastní království. Jejich cílem je získat na konci hry co nejvíce zlata.

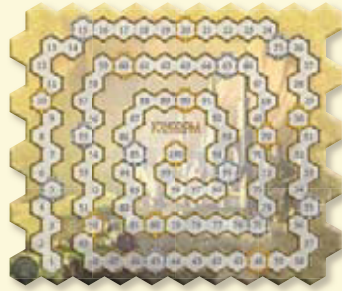
Podmínky pro jeho získání určují karty království.

## Herní komponenty

- 8 rozdílných částí herní desky



Přední strana: Krajina tvořená 100 šestiúhelníkovými díly (hexy) terénu.



Zadní strana: Počítadlo zlata potřebné při závěrečném hodnocení.

Na každé přední straně je 9 rozdílných typů terénu:

5 typů terénu vhodných ke stavbě



4 typy terénu nevhodných ke stavbě



- 28 žetonů míst



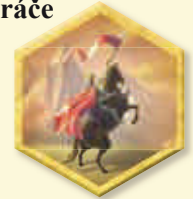
- 160 osídlení – 40 v každé barvě



- 4 ukazatele zlata  
1 v každé barvě



- 1 žeton začínajícího hráče



- 25 karet terénu



- 10 různých karet království

V každé partii hry Kingdom builder jsou použity pouze 3 z těchto karet. Určují podmínky pro získání zlata.



Podrobný popis karet království se nachází na straně 5 (viz karty království).

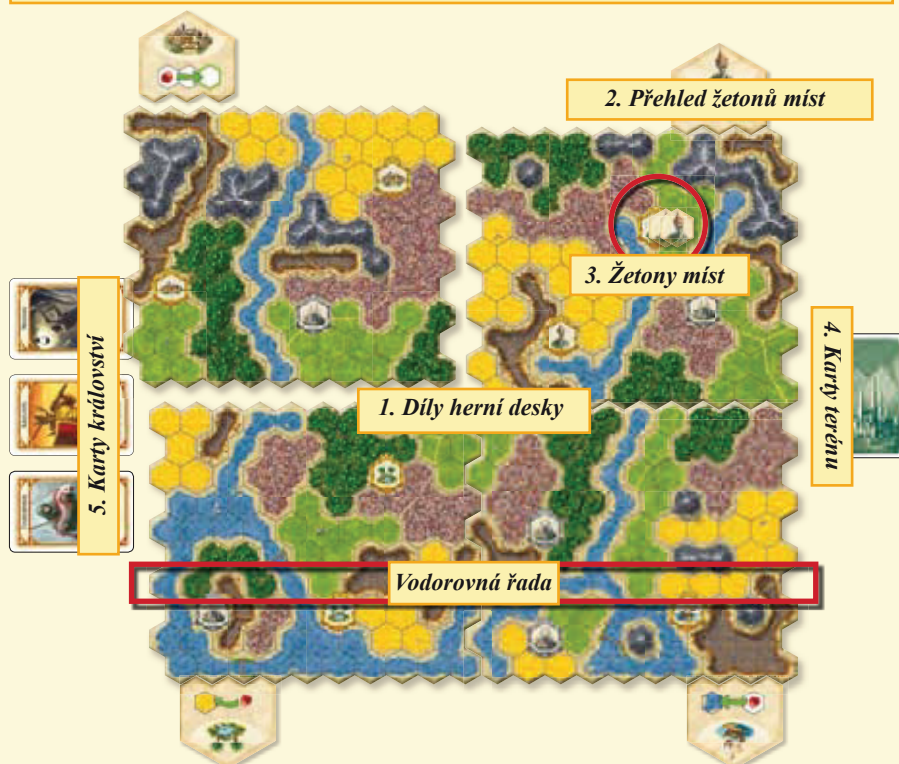
- 8 přehledových žetonů míst – piktogramy zvláštních akcí



- 1 sešit pravidel

## Příprava

**1.** Vyberte 4 z 8 částí herní desky a vytvořte z nich libovolným způsobem obdélníkovou herní desku, jak je uvedeno na příkladu níže.



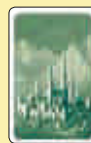
**2.** Vedle dílů herní desky umístěte 4 přehledy žetonů míst příslušných hexů s místem



**3.** Umístěte 2 odpovídající žetony míst na každý hex s tímto místem.



**4.** Zamíchejte všechny karty terénu a vytvořte z nich každému hráči snadno dosažitelný dobírací balíček s kartami lícem dolů.



**5.** Zamíchejte karty království, poté náhodně vytáhněte 3 karty a umístěte je lícem nahoru vedle herní desky.



### Rozdělení herních komponent

Dejte každému hráči v jeho barvě:



Všech 40 osídlení tvořící jeho osobní zásobu.



Navíc si každý hráč vezme jednu kartu terénu z dobíracího balíčku a ponechá si ji v ruce, aniž by ji ukazoval ostatním hráčům.



1 ukazatel zlata



Nejstaršímu hráči dejte žeton začínajícího hráče; začne hrát jako první.



Jednu z nepoužitých částí herní desky otočte na zadní stranu (počítadlo zlata) a umístěte ji blízko herní desky. Každý hráč umístí svůj ukazatel zlata na černé (nulové) políčko na počítadle zlata.

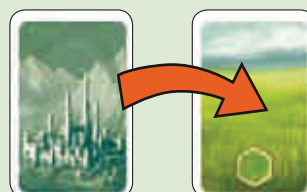
Nepoužité herní komponenty vraťte zpět do krabice.

## Průběh hry

Hráči hrají své tahy po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Hra trvá několik kol.

**Každý hráč provede svůj tah následujícím způsobem:**

Aktivní hráč položí svoji kartu terénu lícem před sebe a následně vybuduje svá osídlení.





## Povinná akce

V průběhu svého tahu **musí hráč vybudovat 3 osídlení** ze své osobní zásoby a umístit je na neobsazené hexy stejného typu terénu, jaký zobrazuje jím zahraná karta. Hráč musí dodržet všechna pravidla o výstavbě (viz strana 4).

## Zvláštní akce

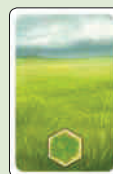
V průběhu hry budou hráči shromažďovat **žetony míst**. Žetony míst umožňují hráčům provádět **zvláštní akce**.

Hráč může provést v průběhu svého tahu **každou zvláštní akci pouze jedinkrát** (tj. použít každý vlastněný žeton pouze jedinkrát), a to před či po provedení povinné akce.

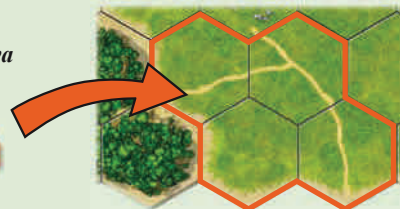
Tyto zvláštní akce umožňují vybudovat další osídlení nebo přesunout stávající osídlení.

Poté, co hráč **ukončí svůj tah, tj. provede svoji povinnou akci a případně zvláštní akci(-e)**, odhodí svoji kartu terénu na odhazovací balíček a vezme si skrytě **novou kartu** terénu z dobíracího balíčku. Tuto kartu si ponechá v ruce.

## Karta terénu



Hráčova zásoba



Tento obrázek ukazuje příklad povinné akce.

Nezapomeňte: povinná akce musí být vždy provedena a tři osídlení musí být vybudována bezprostředně jedno po druhém (nikoliv však nutně bezprostředně vedle sebe).



Strana s obrázkem



Strana s piktogramem

Po provedení zvláštní akce hráč otočí odpovídající žeton místa nahoru stranou s obrázkem. Po ukončení svého tahu jej otočí zpět na jeho stranu s piktogramem.



Nezapomeňte: Pokud dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte karty v odhazovacím balíčku a vytvořte tak nový dobírací balíček.

## Hexy s místem a žetony míst

Pokud hráč vybuduje osídlení **vedle hexu s místem, okamžitě získává žeton tohoto místa** (je-li dostupný). Žeton si umístí před sebe obrázkem nahoru a **od svého příštího tahu** jej může využít na **zvláštní akci**.

**Z daného místa** může hráč získat pouze **1 žeton místa**.

Hráči mohou mít v **držení** žeton místa pouze do okamžiku, kdy s odpovídajícím místem **sousedí alespoň jedno jejich osídlení**. Pokud v rámci zvláštní akce přemístí své poslední osídlení  **pryč od tohoto místa**, musí **odhodit** žeton tohoto místa a odstranit jej ze hry.

Hráčova zásoba



Pokud již nejsou na hexu s místem žádné další žetony k dispozici, hráč žádný žeton tohoto místa nezíská.

Nezapomeňte: hráč může mít 2 stejné žetony míst pouze pokud vybudoval osídlení vedle obou stejných hexů s místem v příslušné části herní desky.



## Hex s hradem

Na konci hry získají hráči 3 zlata za každý hex s hradem, vedle kterého vybudovali **alespoň jedno** své osídlení.



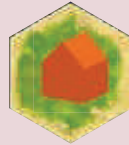
=3 zlata

Hráči získají 3 zlata, i kdyby vybudovali vedle hexu s hradem více osídlení.

# Pravidla pro výstavbu – tato pravidla se použijí pro každé jednotlivé osídlení (ze tří), které je budováno v rámci povinné i zvláštní akce

1.

Na kterémkoliv **jednom políčku (hexu) s vhodným terénem** může být vybudováno právě **jedno osídlení**.

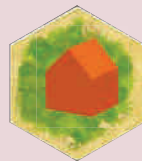


*Nezapomeňte: Políčko s terénem je totéž jako jeden hex na herní desce.*

2.

Osídlení může být vybudováno **pouze** na hexech s **tímto typem terénu**: louka, kaňon, poušť, květinové pole a les.

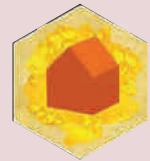
*Výjimka: Zřídka se může stát, že na začátku nebo v průběhu hráčova tahu není k dispozici žádný vhodný hex, tzn. že není dostupný žádný hex s typem terénu, který se nachází na hráčově kartě terénu. V tomto případě si hráč okamžitě vytáhne novou kartu terénu. Nepoužitelná karta terénu je odstraněna ze hry. Pokud je potřeba, hráč opakuje brání nových karet, dokud nezíská vyhovující kartu.*



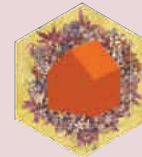
*louka*



*kaňon*



*poušť*



*květinové pole*



*les*

3.

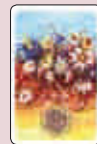
Pokud je to možné, **musí hráč vybudovat každé nové osídlení** tak, aby **sousedilo** alespoň s jedním jeho již dříve **umístěným osídlením**.

Pokud to **možné není**, hráč si musí (pokud jde o povinnou akci) nebo může (pokud se jedná o zvláštní akci) **vybrat nový neobsazený hex**, na kterém může vybudovat nové osídlení. Existuje několik možností, které závisí na druhu hráčovy akce:

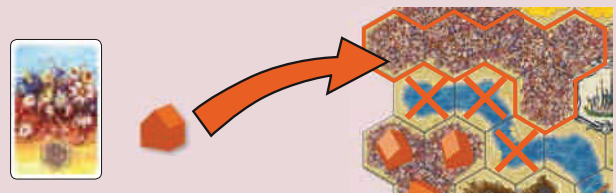
a) Pokud se jedná o hráčovu povinnou akci nebo zvláštní akci díky **věštírně** či **stodole**, musí si vybrat hex se stejným typem terénu, jaký je na právě zahrané kartě terénu.

b) Pokud se jedná o hráčovu zvláštní akci díky **oáze**, **statku** či **přístavu**, musí zvolit hex s takovým typem terénu, který vyžaduje **příslušný žeton místa**.

c) Pokud se jedná o hráčovu zvláštní akci díky **věži**, může si hráč vybrat kterýkoliv vyhovující hex na **okraji herní desky**.

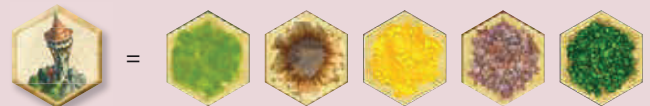
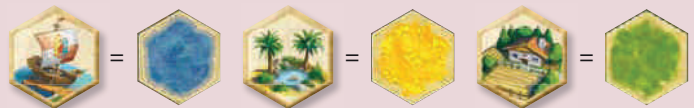


*Na obrázku je ukázán příklad 2 možných umístění nového osídlení.*



*Na obrázku je ukázán příklad povinné akce, ve které hráč nemůže budovat vedle svého vlastního osídlení.*

**Povinná akce**



## Konec hry a závěrečné bodování

Hra končí v okamžiku, kdy **jeden** z hráčů **umístí poslední osídlení** ze své osobní zásoby na herní desku. Aktuální kolo se však ještě dohrává - **hráč po pravici začínajícího hráče** bude posledním hráčem, který provede svůj tah.

Nyní si **všichni hráči** spočítají získané **množství zlata** a zobrazí jej na **počítadle zlata**.

• Počínaje začínajícím hráčem, **vyhodnotí všichni hráči** postupně všechny **3 karty království**.

• Následně si **každý hráč** započítá množství zlata, které obdrží za svá osídlení v sousedství **hexů s hradem** (3 za každý hex s hradem) a připočítá si je ke svému výsledku.

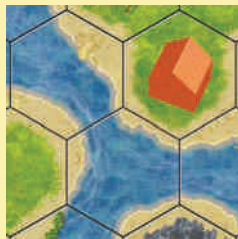
Hráč, který získal **nejvíce zlata**, se stává **vítězem** hry. V případě, že má nejvíce zlata více hráčů, se tyto hráči o vítězství dělí.



# Karty království



Rybáři



1 zlato

Nezapomeňte: Zvláštní akce díky přístavu: Karta „Rybáři“ nepřináší žádné zlato za osídlení na hexu s vodou.



Haviři



1 zlato



Kupci



4 zlata

4 zlata

4 zlata

4 zlata

0 zlata



Dělníci



1 zlato

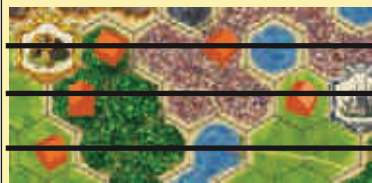
0 zlata

1 zlato

1 zlato



Objevitelé



Vodorovná řada

1 zlato

1 zlato

1 zlato



Rytíři



Vodorovná řada

6 zlata

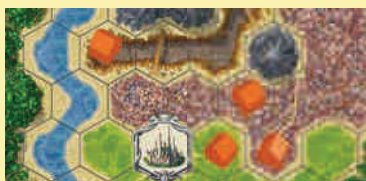
0 zlata

0 zlata

Nezapomeňte: Pokud hráč vybuduje stejné maximální množství osídlení ve více než jedné vodorovné řadě, obdrží zlato pouze za 1 řadu.



Poustevníci



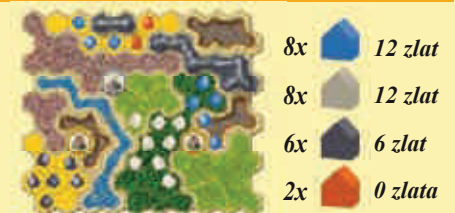
1 zlato

1 zlato

Nezapomeňte: Sídlní oblast (settlement area) = skupina sousedících osídlení patřících jednomu hráči.



Páni



8x 12 zlat

8x 12 zlat

6x 6 zlat

2x 0 zlata

Nezapomeňte: Pokud má více hráčů nejvíce osídlení, potom všichni remizující hráči obdrží 12 zlat. Stejně tak všichni hráči, kteří mají druhý největší počet osídlení, obdrží 6 zlat.



Měšťané



1 zlato

3 zlata

Nezapomeňte: Sídlní oblast (settlement area) = skupina sousedících osídlení patřících jednomu hráči.



Statkáři

Každý hráč je vyhodnocen samostatně:

10x	6x	Nejméně osídlení se nachází v oblasti vpravo dole. Hráč tedy získá 12 zlat (4x3).
6x	4x	

Nezapomeňte: Pokud má hráč nejméně osídlení ve více oblastech, obdrží zlato pouze za 1 oblast. Aby mohli hráči získat zlato za „Statkáře“, musí vybudovat v každé oblasti alespoň 1 osídlení.

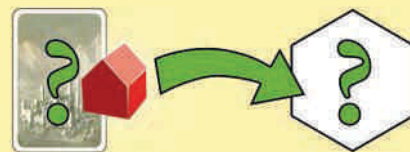
## Zvláštní akce díky žetonům míst — Použijí se běžná pravidla pro výstavbu

### Zvláštní akce: Vybudovat navíc jedno osídlení z osobní zásoby.



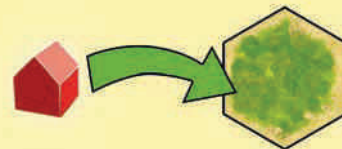
#### Věšτίrna

Vybudujte **jedno osídlení** na hexu se stejným typem terénu, jaký je na zahrané **kartě terénu**. Osídlení vybudujte pokud možno tak, aby sousedilo s již vybudovaným osídlením.



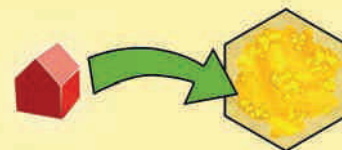
#### Statek

Vybudujte **jedno osídlení** na **hexu s loukou**. Osídlení vybudujte pokud možno tak, aby sousedilo s již vybudovaným osídlením. *Přeskočte tuto akci, pokud není na herní desce žádný volný hex s loukou.*



#### Oáza

Vybudujte **jedno osídlení** na **hexu s pouští**. Osídlení vybudujte pokud možno tak, aby sousedilo s již vybudovaným osídlením. *Přeskočte tuto akci, pokud není na herní desce žádný volný hex s pouští.*



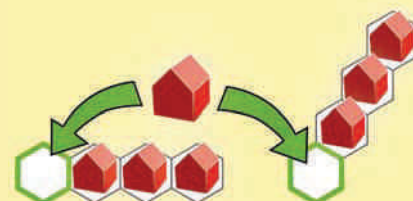
#### Věž

Vybudujte **jedno osídlení** na **okraji herní desky**. Vyberte si jeden z vhodných 5 terénů. Osídlení vybudujte pokud možno tak, aby sousedilo s již vybudovaným osídlením.



#### Krčma

Vybudujte **jedno osídlení** na jednom z **konců řady** tvořené alespoň **3 vlastními osídleními**. Směr řady není podstatný (rovně nebo úhlopříčně). Zvolený hex musí umožňovat stavbu.

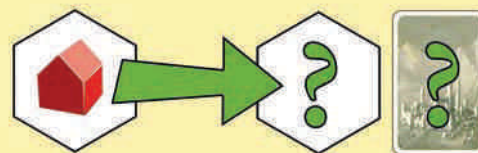


### Zvláštní akce: Přesun jednoho existujícího vlastního osídlení.



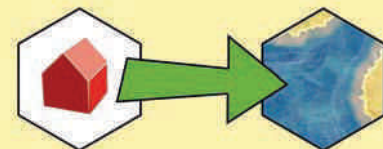
#### Stodola

Přesuňte **jedno vaše libovolné existující osídlení** na hex se stejným typem terénu, jako má právě vámi zahraná **karta terénu**. Osídlení vybudujte pokud možno tak, aby sousedilo s již vybudovaným osídlením.



#### Přístav

Přesuňte **jedno vaše libovolné existující osídlení** na hex s vodou. Osídlení vybudujte pokud možno tak, aby sousedilo s již vybudovaným osídlením. Toto je jediný způsob jak vybudovat osídlení na hexu s vodou.



#### Výběh

Přesuňte **jedno vaše libovolné existující osídlení** o **dva hexy v přímé linii** v libovolném směru (rovně nebo úhlopříčně) na vhodný hex. Můžete přeskočit libovolný typ terénu, dokonce i vodu, hrady a místa a/nebo osídlení patřící vám či jinému hráči. Cílový hex **nemusí** sousedit s jedním z vašich osídlení (v tomto jediném případě neplatí pravidlo pro výstavbu č.3).

