

Gabriele Bubola, Leo Colovini

KLÁNÍ KLANŮ

Pro 2 až 4 hráče od 8 let

Skotsko, kdysi dávno:

Mlha se zvedá nad kopci Vysočiny. Sluneční paprsky pronikají skrze mraky a mystickým světlem zalévají starobylé shromaždiště klanů. Svobodní horalové sem dorazili z daleka široka, aby probrali své vyhlídky na budoucnost. Když všichni zaujmou svá místa daná starodávnými tradicemi, náčelníci klanů započnou nábor – chtějí do svého klanu získat ty nejlepší z přítomných.



HERNÍ KOMPONENTY:



CÍL HRY:

Jako náčelníci klanů se snažte naverbovat nové členy, a to chytrým vykládáním karet, které vám přinesou co nejvíce vítězných bodů. Ve svém tahu musíte vždy vyložit jednu kartu na místo shromáždění. Můžete také vyložit jeden svůj štít a získat tak větší přízeň možných přívrženců. Rozhodujte se uvážlivě: Kdy je ten nejlepší okamžik na umístění štítu? Jak můžete obrátit vše ve svůj prospěch jedinou kartou?

PŘÍPRAVA HRY:

Každý hráč si vezme 5 dřevěných štítů zvolené barvy. Všechny štíty jednoho hráče musí mít stejnou barvu, což se pozná i podle stejného symbolu.

2 hráči

1. Umístěte 4 destičky shromaždiště vedle sebe doprostřed stolu tak, aby po krajích byly 2 destičky shromaždiště s ohništěm.
2. Odstraňte ze hry všechny karty s hodnotou 8 a 7.
3. Zamíchejte zbylé karty a náhodně odstraňte 3 z nich, aniž byste viděli jejich hodnoty.
4. Poté doberte určený počet karet a vyložte je k destičkám shromaždiště dle obrázku vpravo.
5. Začínajícím hráčem je ten, kdo jako poslední navštívil Vysočinu.
6. Začínající hráč obdrží 9 karet a druhý hráč 8 karet.



3 hráči

1. Umístěte 5 destiček shromaždiště vedle sebe doprostřed stolu tak, aby po krajích byly 2 destičky shromaždiště s ohništěm.
2. Odstraňte ze hry všechny karty s hodnotou 8.
3. Zamíchejte zbylé karty a náhodně odstraňte 4 z nich, aniž byste viděli jejich hodnoty.
4. Poté doberte určený počet karet a vyložte je k destičkám shromaždiště dle obrázku vpravo.
5. Začínajícím hráčem je ten, kdo jako poslední navštívil Vysočinu.
6. Hráč napravo od začínajícího hráče obdrží 8 karet, zbylí hráči pak 9 karet.



Přehled

- 4 shromaždiště,
- odstraňte ze hry karty s hodnotou 8 a 7 a tři další náhodné karty,
- vyložte 8 náhodných karet dle obrázku,
- 1. hráč: dostane 9 karet,
- 2. hráč: dostane 8 karet (hraje jako druhý).



Přehled

- 5 shromaždišť,
- odstraňte ze hry karty s hodnotou 8 a čtyři další náhodné karty,
- vyložte 5 náhodných karet dle obrázku,
- 1. a 2. hráč: oba dostanou 9 karet,
- 3. hráč: dostane 8 karet (hraje jako poslední).

4 hráči

1. Umístěte všechny destičky shromaždiště vedle sebe doprostřed stolu tak, aby po krajích byly 2 destičky shromaždiště s ohništěm.
2. Zamíchejte karty a náhodně odstraňte 5 z nich, aniž byste viděli jejich hodnoty.
3. Poté doberte určený počet karet a vyložte je k destičkám shromaždiště dle obrázku vpravo.
4. Začínajícím hráčem je ten, kdo jako poslední navštívil Vysočinu.
5. Hráč napravo od začínajícího hráče obdrží 7 karet, zbylí hráči pak 8 karet.



PRŮBĚH HRY:

Hra se hraje po směru hodinových ručiček (výše uvedená příprava hry vysvětluje, který hráč začíná). Ve svém tahu provedte tyto kroky:

1. Zaberte místo (povinně):

Musíte vyložit **přesně jednu kartu** z ruky na libovolné volné místo u jakékoli destičky shromaždiště.

Pravidla pro výběr místa: vykládaná karta musí mít **stejnou barvu** nebo **stejnou sílu (hodnota karty)** jako karta, která leží **hned vedle** nebo **přímo naproti**.



Tip: Stačí, když vykládaná karta splňuje tuto podmínku s **JEDNOU** sousedící nebo protilehlou kartou, ne se **VŠEMI**.

Příklad možných vyložení karet.



Přehled

- 6 shromaždišť,
- vyložte 6 náhodných karet dle obrázku,
- odstraňte ze hry 5 náhodných karet,
- 1., 2. a 3. hráč: všichni dostanou 8 karet,
- 4. hráč: dostane 7 karet (hraje jako poslední).

Poznámka: Dvě samostatná místa s ohništěm po obou krajích shromaždiště se považují za protilehlá. Místa vedle nich, tedy nalevo i napravo od nich, se považují za místa s nimi sousedící.



Nemůžete zabrat místo?

Pokud **nejste schopni** vyložit kartu podle pravidel, můžete vyložit jakoukoliv kartu z ruky **licem dolů** na prázdné místo dle svého výběru. Vždy ještě můžete umístit štít na tuto destičku shromaždiště v kroku 2. Tato karta bude toto místo zabírat po zbytek hry, ale nepočítá se pro účely sousedících a protilehlých karet ani závěrečného bodování.

2. Umístěte štít (volitelně):

Po vyložení karty **můžete** umístit **přesně jeden** svůj štít na políčko pro štíty (šedý kámen) na destičku shromaždiště, ke které jste vyložili kartu.

Pokud se tam již nějaký štít nachází, umístěte svůj štít na něj. Pokud jste tam svůj štít již umístili v předchozím kole, můžete tam položit i další svůj štít. **Počet štítů** vaší barvy umístěných na destičce shromaždiště **není nijak omezen.** Můžete se také rozhodnout **žádný štít ve svém tahu neumísťovat.**

Poté následuje tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček.



KONEC HRY:

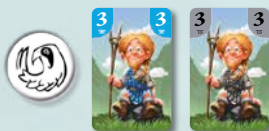
Konec hry nastane, jakmile hráč, který začínal hru s nejméně kartami, vyloží svou poslední kartu. Hráči, kterým na ruce zůstaly nějaké karty, je odstraní ze hry. Pokud byly jakékoli karty vyloženy lícem dolů (viz výše), odstraňte je nyní ze hry.

Následuje bodování.

1. Začněte jednou ze dvou krajních destiček shromaždiště. **Otočte na ní komínek žetonů štítů vzhůru nohama**, takže štít, který byl umístěný jako poslední, bude vespod.



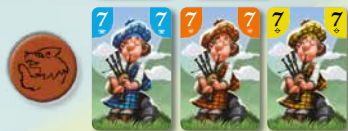
2. **Štít, který je nyní nahoře**, dejte hráči, kterému podle barvy patří. Tento hráč **dostane i všechny karty s nejnižší silou** vyložené u této destičky shromaždiště.



3. Hráč, jehož štít je **ted' nahoře**, ho také dostane zpátky spolu se všemi kartami **aktuálně nejnižší síly** vyloženými u této destičky shromaždiště.



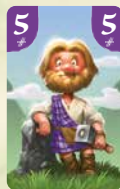
4. Toto provedte pro všechny štíty umístěné na destičce shromaždiště. **Může se stát, že někteří hráči nedostanou žádné karty z destičky shromaždiště, i když na ní měli umístěný svůj štít.** K tomu dojde, pokud je **na destičce shromaždiště více štítů než karet různé síly.** Když je k dispozici dost karet různé síly, hráči dostanou karty za všechny své štíty.



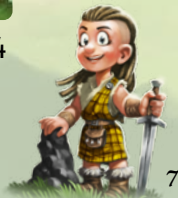
5. Pokud po odstranění všech štítů **zbyly u destičky shromaždiště nějaké karty**, nikdo je nezískává.

6. Provedte kroky 1 až 5 pro všechny destičky shromaždiště.

7. Roztřídte si získané karty podle jejich síly. **Sečtěte hodnoty na všech kartách. Hráč, který má nejvíce bodů, sestavil ten nejlepší klan a stává se vítězem.** V případě remízy vyhrává ten z hráčů s nejvíce body, který získal nejvyšší počet karet. Pokud je skóre i tak nerozhodné, vítězí všichni tito hráči.



$$8 + 8 + 7 + 7 + 7 + 6 + 6 + 5 = 54$$



Tipy pro první hru:

Opravdové vůdcovské schopnosti vám nespádnou do klína jen tak. Je normální, že v prvních tazích úplně nerozumíte, kam je výhodné vykládat karty a umisťovat štíty.

Ale pamatujte: Štít, který je vespod, vždy získává karty s nejnižší silou z destičky shromaždiště. Další štít v pořadí získává karty s vyšší silou atd.

Tipy pro zkušené náčelníky:

- Někdy můžete ovlivnit celé bodování pouze jedinou kartou! Když jsou například u destičky shromaždiště se dvěma štíty pouze karty se silou 4 a 6 a vy vyložíte kartu se silou 3 na poslední volné místo (a žádný štít), nikdo při závěrečném bodování nezíská karty se silou 6. Rozděleny budou pouze karty se silou 3 a 4.
- Někdy může být výhodné získat karty s nízkou silou. Když jsou například u destičky shromaždiště vyložené čtyři karty se silou 3 a pouze dvě karty se silou 4, získáte více bodů za sesbírané trojky ($4 \times 3 = 12$; $2 \times 4 = 8$).
- Pečlivě si promyslete, kdy je vhodné umístit svůj štít. Pamatujte – počet vašich štítů je omezen. Jakmile štít umístit, již ho nemůžete přesunout!

Často kladené otázky:

- **Musím vyložit kartu?** Ano, v každém tahu musíte vyložit jednu kartu.
- **Musím umístit štít?** Ne, umístění štítu je dobrovolné.
- **Na políčku pro štíty již leží štít. Můžu na něj umístit další štít?** Ano!
- **Můžu štít umístit na libovolné políčko pro štíty?** Ne. Pokud se rozhodnete umístit štít, musíte ho umístit na destičku shromaždiště, ke které jste vyložili kartu.
- **Co se stane, když chci umístit štít, ale žádný již v zásobě nemám?** V tom případě žádný štít umístit nemůžete. Dobře si promyslete, kdy své štíty umístit!
- **Mají místa pro jednu kartu na okrajových destičkách s ohništěm svá sousedící místa?** Ano, obě místa po jejich pravé i levé straně se považují za místa s nimi sousedící.
- **Mají místa pro jednu kartu na okrajových destičkách s ohništěm svá protilehlá místa?** Ano, obě tato místa na okrajích jsou vzájemně protilehlá.
- **Co když nemůžu umístit kartu, protože sousedící i protilehlá místa jí barevně ani hodnotou neodpovídají?** Podívejte se do části pravidel „Nemůžete zabrat místo?“
- **Můžu vyložit kartu lícem dolů, i když pro ni na shromaždišti je vhodné místo?** Ne.

Autoři hry: Gabriele Bubola,
Leo Colovini

Ilustrace: Michael Menzel

Grafický design: Sabine Kondirulli

Editor: Joseph Weidl

Překlad: Simon Weinberg

Příprava české verze

Old Dawg s.r.o.

Editor: Martin Herman

Překlad a korektury:

Mirka Jandová, Richard Janda

Sazba a grafická úprava:

Pavel Illichmann



© 2024 HUCH!

www.hutter-trade.com



UPOZORNĚNÍ: Nevhodné pro děti do tří let.
Nebezpečí udušení – obsahuje malé části.

