

2-4

10+

45 min



KUTILOVÉ

L'ÉQUIPE LUDIQUE SABRINA MIRAMON



PŘEHLED A CÍL HRY

V každém tahu umístíte na hrací plán jednoho fachmana, tak jako v základní hře. Tentokrát ale dobře zvažte, kterého z nich pošlete do práce: podle toho, z jaké karty přijde, vám může přinést bonus navíc. Později můžete schopnosti fachmanů vylepšit, aby byly vaše tahy ještě efektivnější.

Hledáme kutily. Zn. ihned!
Mistři všech možných řemesel míří do vaší osady. Aby se mohli pustit do práce, budou potřebovat nové budovy, třeba školu nebo kovárnu...

Sběr a těžba surovin a stavba budov vám půjdou lépe od ruky, když každému dáte na práci to, co mu jde nejlíp!

OBSAH HRY

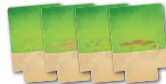
88 karet kutilů
(oboustranně)



9 karet těžařů od každé úrovně (úrovně I až IV)



9 karet stavitelů od každé úrovně (úrovně I až IV)



16 karet bez schopností

1 deska
kutilů



8 destiček budov



6 karet úkolů





1 chytrá karta

HERNÍ PRVKY

Karty kutilů

Tyto karty jsou oboustranné, u karet kutilů se schopnostmi se jedna strana používá ve standardní hře, druhá v pokročilé. Ve hře jsou karty kutilů tří druhů:

- základní fachmani bez schopnosti
- těžaři 
- stavitelé 



Na každé kartě je zobrazeno několik prvků, jako je cena, zisk vítězných bodů, druh karty, úroveň karty a schopnost. **V obou spodních rozích každé karty jsou výřezy pro fachmany.**



Výřez pro fachmana

(2 sousedící karty společně tvoří prostor pro jednoho fachmana)

Deska kutilů

Na desce kutilů je **8 políček pro balíčky karet kutilů.**



Karty úkolů



Nové karty úkolů přináší **6 nových možností** zisku vítězných bodů. Zamíchejte je spolu s kartami ze základní hry během přípravy.

Budovy

8 nových budov lze přidat k těm ze základní hry. Můžete přidat všech 8, případně jakýkoliv jiný počet. Při výběru budov se řiďte pravidly z chytré karty ze základní hry.



PŘÍPRAVA HRY

Během přípravy hry proveďte změny v následujících krocích:

- 2 Přidejte do hry libovolné množství nových budov**, pak z nich vytvořte nabídku budov jako obvykle.
- 3 Přidejte 6 nových karet úkolů k 18 kartám ze základní hry**, pak všechny zamíchejte a rozdejte jednotlivých hráčům.
- 10 Umístěte desku kutilů napravo od herního plánu. Roztříd'te karty kutilů do balíčků podle druhu (🐦 nebo 🐿) a úrovně od I do IV**, pak balíčky položte na odpovídající políčka na desce kutilů.



Karty kutilů položte tak, aby byly nahoru stejnou stranou:



Ve standardní hře použijte stranu se sýrkou.

V pokročilé hře použijte opačnou stranu.

Každý hráč obdrží odpovídající počet karet kutilů bez schopností podle tabulky níže:

počet hráčů			
počet karet	6 x	5 x	4 x

Každý hráč si tyto karty vyskládá před sebe jednu vedle druhé, aby tím vytvořil řadu karet. **Poté umístí svoje fachmany do výřezů ve spodní části řady karet.**

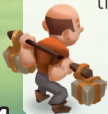


PRŮBĚH HRY

Do hry byla přidána nová fáze v tahu každého hráče. **Tah každého hráče je nyní rozdělen na:**

1. Akční fázi: tato fáze odpovídá standardnímu tahu ze základní hry, hráč při ní provádí buď **těžbu a aktivaci**, nebo **stavbu budovy**.

2. Vylepšovací fázi: během této fáze může hráč získat **jednu kartu kutila**, která umožní jeho fachmanům specializovat se a zlepšit jejich efektivitu.



AKČNÍ FÁZE

Fachman mezi dvěma kartami kutilů je **volný**. Můžete si vybrat kteréhokoliv **volného fachmana** a zahrát s ním v tomto tahu libovolnou akci. Není nutné se řídit druhem případných vylepšení, která jsou napravo či nalevo od tohoto fachmana.

Nicméně, jakmile umístíte fachmana na herní plán (ať už pro těžbu a aktivaci, nebo pro stavbu budovy), **můžete aktivovat schopnost** jedné z karet, jež sousedí s fachmanem, kterého jste právě umístili. **Podmínkou je, aby druh akce odpovídal druhu karty kutila.**

Poznámka: Pokud schopnost karty obsahuje symbol //, který odděluje dvě možnosti, musíte si vybrat jen jednu z nich, nelze využít obou.

Schopnosti karet kutilů ve standardní hře



Získejte navíc 1 surovinu zobrazeného typu.*

+ ? : Získejte 1 surovinu dle své volby.*

+ 1 : Získejte zobrazené množství 1.*

+ 1 : Získejte zobrazené množství 1.*

? > 5 : Zaplaťte 1 surovinu a získejte 5 1.

? ? > 5 : Zaplaťte 2 suroviny a získejte 5 1.

* I pokud jste v tomto tahu jinak žádné netěžili/nezískali.

Schopnosti karet kutilů v pokročilé hře

🔍 ➡ ➡ ➡ 2 : Zaplaťte až 3 suroviny. Za každou zaplacenou surovinu získíte 2 ⭐.

🟫 = 🟨 = 🟪 = 🟩 : Cena za stavbu budovy je pro vás v tomto tahu snížena o zobrazené suroviny.

🔍 : Cena za stavbu budovy je pro vás v tomto tahu snížena o 1 surovinu dle vaší volby.

🔄 : Můžete znovu aktivovat políčko, které už jste v tomto tahu aktivovali (budovu nebo zdroj surovin). Pokud znovu aktivujete budovu soupeře, musíte mu opět zaplatit 1 🟪.

+ 🟫 : Získejte navíc 1 surovinu typu umístěného na této kartě.*

🟫 : Cena za stavbu budovy je pro vás v tomto tahu snížena o suroviny umístěné na této kartě.



Pokud hrajete akci těžba a aktivace fachmanem A, můžete využít pouze schopnosti třetí karty v řadě, je to totiž jediná karta odpovídajícího druhu.





VYLEPŠOVACÍ FÁZE

Během této fáze můžete získat 1 novou kartu kutila.

Pokud jste v tomto tahu neaktivovali schopnost karty kutila, můžete získat nového kutila (= kartu kutila úrovně I). Zaplaťte cenu karty úrovně I z balíčku druhu, který odpovídá akci vykonané daným fachmanem. Pak získanou kartou nahradte jednu z karet, které sousedí s použitým fachmanem, a získajte ✨ dle hodnoty získané karty. Nahrazenou kartu vraťte do krabice (pokud šlo o kartu bez schopnosti), nebo dejte dospodu odpovídajícího balíčku karet kutilů.

Pokud jste v tomto tahu aktivovali schopnost karty kutila, můžete použitou kartu vy-

lepšit. To platí i pro případy, kdy jste kartu aktivovali, ale rozhodli se nevyužít její efekt.

Zaplaťte cenu karty následující úrovně z balíčku odpovídajícího druhu a získanou kartou nahradte právě aktivovanou kartu. Získejte ✨ dle hodnoty získané karty a nahrazenou kartu dejte dospodu odpovídajícího balíčku karet kutilů.



Karty ve standardní hře

Karty kutilů ve standardní hře jsou unikátní. **Jejich schopnosti jsou jasně dány na každé z nich.**

Kdykoliv během Vylepšovací fáze můžete utratit 1 ●, abyste horní kartu vybraného balíčku karet kutilů dali dospodu daného balíčku. Takto můžete utratit libovolné množství ●. Nikdy nelze nahlížet na další kartu v balíčku karet kutilů.





Ve svém tahu jste poslali fachmana B, aby provedl akci těžba a aktivace, přitom jste aktivovali schopnost karty nalevo od něj. Můžete ji tedy vylepšit. Zaplatte novou kartu kutila a nahradte jí původní aktivovanou kartu dle obrázku.

V dalším tahu můžete aktivovat nově pořízenou kartu, pokud pošlete fachmana A provést akci těžba a aktivace.

Karty v pokročilé hře

Karty kutilů v pokročilé hře jsou si podobnější a je na vás, jakým způsobem se je rozhodnete využít.

Když v pokročilé hře získáváte novou kartu kutila, vezměte jednu ze surovin ze své zásoby a **umístěte ji na volné políčko na kartě kutila**. Toto je náhrada platby za kartu kutila.

Když v pokročilé hře chcete vylepšit kartu kutila z úrovně I na úroveň II, **přemístěte surovinu z původní karty na novou kartu. Poté vezměte další surovinu ze své zásoby a umístěte ji na volné políčko na kartě kutila**.

Když v pokročilé hře chcete vylepšit kartu kutila z úrovně II na úroveň III, **přemístěte**

obě suroviny z původní karty na novou kartu.

Pokud nahrazujete kartu kutila s jednou či více surovinami tím, že získáte nového kutila (= kartu úrovně I), všechny suroviny z původní karty vrátíte do společné zásoby.

Suroviny umístěné na karty kutilů nemohou být utráceny ani přesunuty na jinou kartu (s výjimkou vylepšení karty, na které suroviny jsou, viz výše). Pokud nemáte suroviny, které byste mohli zaplatit, nemůžete získat nového kutila ani vylepšit kartu kutila na úroveň II.



KONEC KOLA

Příprava dalšího herního kola

Když si berete zpět všechny své fachmany, umístěte je do výřezů tvořených kartami kutilů.



KONEC HRY

Konec hry je stejný jako u základní hry. Při bodování přinesou karty kutilů úrovně IV a destička budovy Muzeum dodatečné .

z karet kutilů ve standardní hře

= 3x : Na konci hry získáte 3 za každou kartu kutila stavitele (se symbolem)

= 2x : Na konci hry získáte 2 za každou kartu kutila těžaře (se symbolem)

z karet kutilů v pokročilé hře

= : Na konci hry získáte 1 za každou kostičku jednoho typu suroviny umístěnou na vašich kartách kutilů (typ suroviny dle své volby).

AUTOŘI HRY



Návrh hry: L'équipe ludique

Ilustrace: Sabrina Miramon

Vedení projektu: Xavier Taverne

Grafický design: Cindy Roth

Editace: Xavier Taverne

Česká verze: David Navrátil,
Marek Dvořák

© 2017 Studio GG
© 2022 IELLO. Všechna
práva vyhrazena
IELLO - 9, avenue des
Érables,
lot 341 - 54180
Heillecourt, France



L'équipe
ludique



Více informací
o BoardBros na
stránkách boardbros.cz
nebo na Facebooku
a Instagramu.

www.boardbros.cz
www.iello.com



iello