

PIVO A CHLÉB

PRAVIDLA HRY



SCOTT ALMES

Cíl hry

Každý z vás stojí v čele jedné ze dvou vesnic, které byly založeny na úrodných pozemcích bývalého kláštera, a svědomitě udržujete tradici vaření piva a pečení chleba. Ale i když se sousedsky dělíte o svá pole, čas od času umožníte vesničanům, aby se utkali v přátelském souboji.



Nechce se vám studovat pravidla? Mrkněte na videonávod!

Po dobu 6 let, kdy se opakovaně střídají úrodné a neúrodné roky, musíte pečlivě dbát na to, aby se ve vaší vesnici postupně vykonávaly potřebné činnosti: sklízely a uskladňovaly se suroviny, vyrábělo se zboží (pivo a chléb), jehož prodej vynesle lesklé mince, stejně jako se díky novým stavbám vesnice rozšiřovaly. Avšak kdo chce vyhrát, musí dbát na udržení rovnováhy v produkci piva i chleba. Po těchto 6 letech se totiž bude každé vesnici počítat pouze to zboží, které vynesle méně mincí.

Herní materiál

60 karet

30 karet piva

30 karet chleba



Rub



Rub

3 druhy piva:

3 druhy chleba:



Hodnota:
4 nebo 5
mincí



Hodnota:
6 nebo 7
mincí



Hodnota:
8 nebo 9
mincí



1 herní plán



84 žetonů surovin

18× voda



18× pšenice



18× ječmen



15× žito



15× chmel



1 ukazatel roků



1 bodovací blok



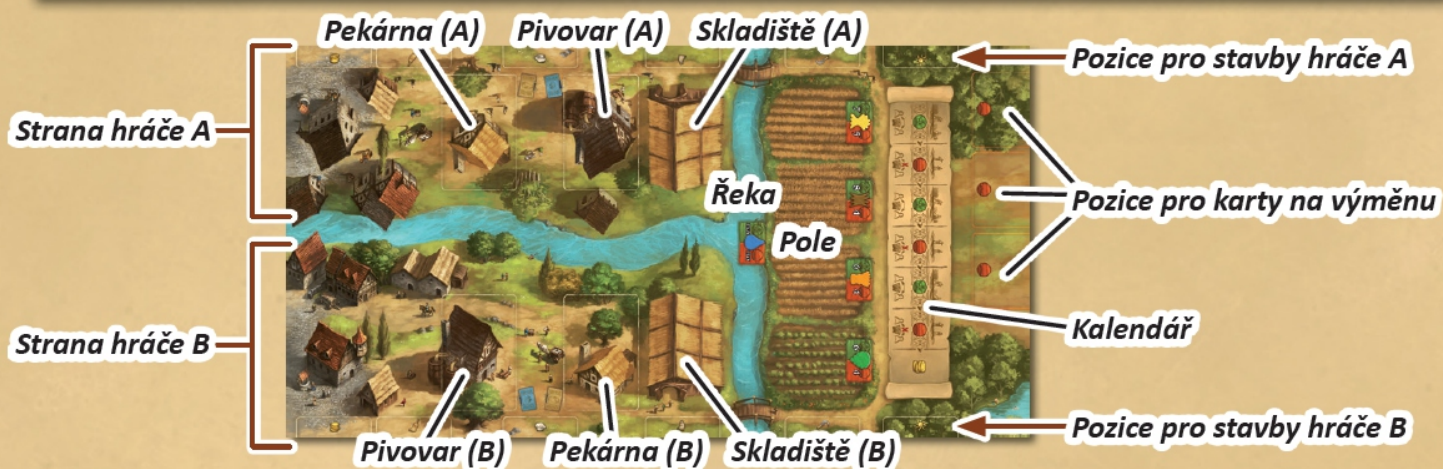
1 větrný mlýn

Větrný mlýn slouží jako žeton prvního hráče.



Příprava hry

- 1 Položte **herní plán** vodorovně mezi sebe. Každý máte k dispozici jednu stranu, kde se nachází vaše *skladiště*, *pekárna*, *pivovar* a *pozice pro stavby*. *Pole* a *řeka* jsou pro vás oba společné.

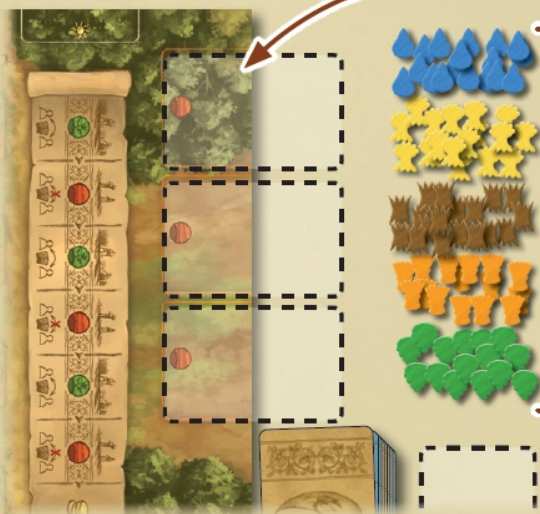


- 2 Všech **60 karet** dobře zamíchejte a položte je lícem dolů jako společný **dobírací balíček** k okraji herního plánu, kde je vyobrazeno jezero.



Vedle dobíracího balíčku nechte místo na **odkládací hromádku**.

- 3 Vedle pozic pro **3 karty na výměnu** nechte dostatek místa, aby se tam během hry daly vykládat karty.



Poblíž herního plánu vytvořte rovněž **bank** pro 5 druhů **žetonů surovin**:

- modré žetony vody
- žluté žetony pšenice
- hnědé žetony ječmene
- oranžové žetony žita
- zelené žetony chmele

- 4 Položte **ukazatel roků** na první políčko **kalendáře** (kde jsou zakreslena herní kola).



- 5 **Větrný mlýn** si vezme hráč, který jako poslední uvařil pivo nebo upekl chléb.



Průběh hry

Hra probíhá po dobu 6 kol (let). Při tom se střídají **úrodné roky** (1., 3. a 5. kolo) a **neúrodné roky** (2., 4. a 6. kolo), které sestávají vždy ze stejných **4 fází**, liší se ale v tom, jak jednotlivé fáze probíhají.



Úrodné roky:

- a) Fáze setby ▶ Na pole se přidá mnoho žetonů surovin.
- b) Fáze karet ▶ Každý hráč si dobere z balíčku do ruky 5 karet.
- c) Fáze akcí ▶ Každý hráč zahraje po 1 kartě a poté si vymění karty v ruce se soupeřem. Toto se opakuje tak dlouho, dokud se nevyloží všechny karty z ruky.
- d) Fáze mletí ▶ Hráč, jenž má méně uskladněných surovin, si vezme větrný mlýn.



Neúrodné roky:

- a) Fáze setby ▶ Na pole se přidá málo žetonů surovin.
- b) Fáze karet ▶ Každý hráč si vezme do ruky své karty sklizně z předchozího kola a dobere si z balíčku tolik karet, aby jich měl v ruce 5. Vyloží se 3 karty na výměnu.
- c) Fáze akcí ▶ Hráči hrají střídavě po 1 kartě, dokud se nevyloží všechny karty z ruky. Hráči si karty v rukou nevyměňují.
- d) Fáze mletí ▶ Hráč, jenž má méně uskladněných surovin, si vezme větrný mlýn. 3 karty na výměnu z herního plánu a všechny karty sklizně se odloží na odkládací hromádku.

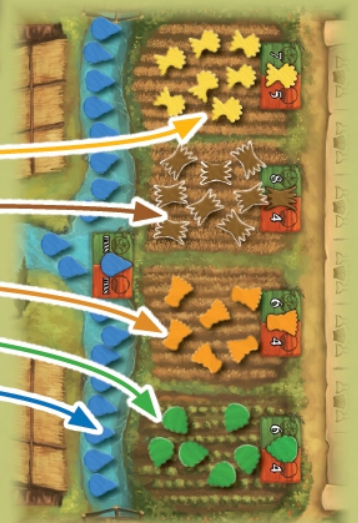


Úrodné roky

a) Fáze setby

Položte na **pole** tolik žetonů surovin od každého druhu z **banku**, aby jejich počet odpovídal údajům v **zelené** části příslušné dřevěné tabule:

- **Žlutých žetonů pšenice** musí být přesně **7**.
- **Hnědých žetonů ječmene** musí být přesně **8**.
- **Oranžových žetonů žita** musí být přesně **6**.
- **Zelených žetonů chmele** musí být přesně **6**.
- Na řeku přidejte **všechny modré žetony vody**.



Pokud by v banku nebylo dost žetonů k dosažení uvedeného počtu, přidá se jich na herní plán jen tolik, kolik lze.

b) Fáze karet

Hráč s větrným mlýnem si dobere 5 karet z balíčku. Poté učiní totéž jeho soupeř. Karty si vezměte do ruky, aby je soupeř neviděl, a pokračujte fází akcí.



c) Fáze akcí

Opakujte následující 3 kroky tak dlouho, dokud nezahrajete všechny karty z ruky.

1. Hráč s větrným mlýnem odehraje svůj tah (zahraje jednu kartu a provede její akci).
2. Poté odehraje svůj tah jeho soupeř.
3. Následně si karty v ruce hráči navzájem vymění.

Kdykoli tedy přijdete na řadu se svým tahem, musíte si vybrat jednu kartu, kterou máte právě v ruce, a provést s ní jednu z následujících akcí:



A) Sklizeň a uskladnění

Vyložte vybranou kartu před sebe jako kartu sklizně. Pokud před sebou již máte nějakou kartu sklizně vyloženou, položte na ni novou kartu tak, aby z té předchozí byla vidět **sklizňová část**. Takto vznikne **sklizňová řada** karet, u nichž je viditelná jejich sklizňová část. Poté se podívejte, jaké suroviny jsou vyobrazeny ve sklizňové části nově zahrané karty. Od každé této suroviny si **musíte** vzít z herního plánu tolik žetonů, kolik je jich **dohromady** vidět ve sklizňové řadě.

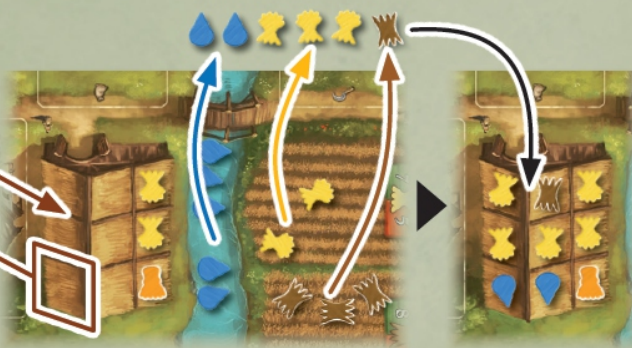
Můžete si vzít pouze žetony surovin, jež leží na poli nebo na řece. Pokud se na poli/řece nachází méně žetonů, než na kolik máte nárok, vezměte si jich tolik, kolik lze. Zbytek propadá (pokud některá vaše stavba neříká něco jiného – viz *následující stranu*).

Jakmile shromáždíte všechny žetony sklizených surovin, umístěte je do **skladiště**. Ve skladišti je k dispozici několik **míst ke skladování**. Na každém z 9 počátečních míst ke skladování smíte uskladnit právě 1 žeton libovolné suroviny.



Příklad:

Karta, kterou Karel zahrál jako kartu sklizně, má ve své sklizňové části vodu, ječmen a pšenici. Od těchto surovin si Karel vezme z herního plánu tolik kusů, kolik je jich vidět v jeho sklizňové řadě (2, 1 a 3). Poté je umístí do svého skladiště.



Co když není ve skladišti dost místa?

Jestliže shromáždíte více žetonů surovin, než kolik můžete uskladnit, vyberte si ze svých žetonů (jak z nově získaných, tak z již uskladněných) ty, které budete chtít skladovat. Všechny ostatní **musíte** poté nabídnout soupeři.

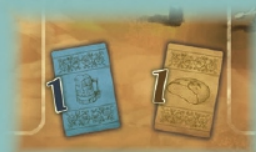
Z těchto žetonů si soupeř **smí** vzít a uskladnit až tolik, kolik má ve skladišti volných míst (nemůže je vyměnit za již uskladněné žetony). Jestliže nějaké žetony zbudou, vrátí se zpět do **banku**.

B) Produkce a prodej

Zahrajte vybranou kartu, abyste upekli vyobrazený chléb, resp. uvařili vyobrazené pivo. Vyložte ji lícem nahoru na svůj **pivovar** (jedná-li se o kartu piva) nebo **pekárnu** (jedná-li se o kartu chleba).

Zaplaťte všechny suroviny, jež jsou uvedeny v **receptové části** dané karty; vezměte je ze svého skladiště a vraťte je zpět do **banku**. Pokud to není možné, nesmíte tuto kartu na svůj pivovar/pekárnu vyložit. Jakmile zaplaťte požadované suroviny, otočte zahranou kartu lícem dolů. Od této chvíle se tato karta považuje za **prodanou**. Zatím však zůstane ležet na vaší budově, dokud ji neuklidíte (viz níže).

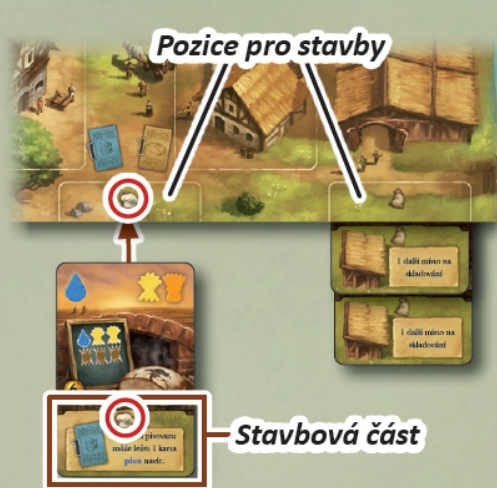
Pozor: Na vaší pekárně či pivovaru smí ležet **vždy pouze 1 karta**. Nelze tedy vyložit kartu na budovu, kde se již nějaká karta nachází (pokud nevlastníte příslušné stavby).



C) Stavba a úklid

Zahrajte vybranou kartu jako **stavbu** a zasuňte ji lícem nahoru pod herní plán tak, aby byla vidět pouze její **stavbová část**. Symbol u horního okraje stavbové části udává, k jaké **pozici pro stavby** má být karta zasunuta. Každá ze 6 pozic se vztahuje k jednomu určitému aspektu hry, pro nějž daná stavba poskytuje výhody (*přehled staveb naleznete na str. 10 a 11*).

Počet staveb, jež smíte mít na každé pozici, není omezen. Jestliže již máte na některé pozici stavby, zasuňte pod ně novou kartu tak, aby byly u všech vidět jejich stavbové části.



Poté, co zahrajte svou kartu jako stavbu, musíte ještě provést **úklid** svého pivovaru a pekárny. Při něm odeberete prodané karty ze své pekárny a pivovaru (pokud nějaké takové máte) a položíte je lícem dolů vedle herního plánu, a sice vedle obrázku tržiště se studní na své straně. Tyto karty rozprostřete tak, aby bylo vidět, kolik kterých máte. Na lícové strany svých (ale nikoli protihráčových) prodaných karet se smíte kdykoli podívat.



Jakmile nikdo z vás nemá v ruce žádné karty, nastává fáze mletí.

d) Fáze mletí

Ten z vás, kdo má ve svém skladišti **méně surovin**, získá nyní větrný mlýn. Pokud máte oba stejně, dostane větrný mlýn hráč, který ho v tomto kole neměl.

Následně posuňte ukazatel roků na kalendáři o 1 políčko vpřed a pokračujte dále nastávajícím neúrodným rokem.



Neúrodné roky

a) Fáze setby

Položte na **pole** tolik žetonů surovin od každého druhu, aby jejich počet odpovídal údaji v **červené** části příslušné dřevěné tabule. Přidejte na pole žetony surovin z banky, případně vraťte žetony surovin z polí do **banky**.

- **Žlutých žetonů pšenice** musí být přesně 5.
- **Hnědé žetony ječmene** musí být přesně 4.
- **Oranžové žetony žita** musí být přesně 4.
- **Zelené žetony chmele** musí být přesně 4.
- Na řeku přidejte **všechny modré žetony vody**.

Pokud by v banku nebylo dost žetonů k dosažení uvedeného počtu, přidá se jich na herní plán jen tolik, kolik lze.



b) Fáze karet

Vy i váš soupeř provedte následující:

Vezměte si do ruky všechny karty sklizně, které máte před sebou vyložené z předchozího kola.

Následně si doberte tolik karet z balíčku, abyste měli v ruce přesně 5 karet. Hráč s větrným mlýnem si dobírá jako první.

Následně otočte 3 vrchní karty z dobíracího balíčku a vyložte je na 3 pozice pro karty na výměnu na herním plánu. Tyto tři karty představují **karty na výměnu** pro dané kolo.



c) Fáze akcí

Počínaje hráčem s větrným mlýnem se střídáte v tazích, dokud oba nezahrajete všechny karty z ruky. V této fázi si **nebudete** se soupeřem měnit karty v ruce.



Když přijdete na řadu, vyberete si jako obvykle jednu kartu z ruky a provedete s ní jednu z běžných akcí (viz modré rámečky na str. 5–7).

Pozor: Místo abyste vybranou kartu přímo zahráli, můžete ji vyměnit za jednu z **karet na výměnu** na herním plánu a tu následně vyložit. Vezměte si jednu z karet na výměnu a na její pozici přidejte lícem vzhůru jednu kartu ze své ruky (tím se sama stane kartou na výměnu). Získanou kartu na výměnu ihned zahrajte a provedte jednu z obvyklých akcí (nemůžete si ji přidat do ruky).




d) Fáze mletí

Ten z vás, kdo má ve svém skladišti **méně surovin**, získá nyní větrný mlýn. Pokud máte oba stejně, dostane větrný mlýn hráč, který ho v tomto kole neměl.

Umístěte na odhazovací hromádku všechny 3 karty na výměnu z herního plánu, stejně jako všechny karty sklizně, jež máte vyložené před sebou.

Následně posuňte ukazatel roků na kalendáři o 1 políčko vpřed a pokračujte dále nastávajícím úrodným rokem.

Jestliže se ukazatel roků dostane na políčko se symbolem , hra končí.




Všeobecné poznámky:

- Ve chvíli, kdy dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odkládací hromádku a vytvořte nový balíček.
- Můžete se kdykoli podívat na **rub karet**, včetně těch v dobíracím balíčku, nesmíte však měnit jejich pořadí nebo se dívat na lícové strany.
- Každý z vás se může kdykoli podívat na lícové strany svých **vlastních** karet, ať už jde o karty lícem dolů nebo částečně zakryté (prodané karty, karty sklizně apod.), ale toto nesmíte provádět u svého soupeře.

Konec hry

Hra končí po šestém kole.
Každý z vás provede tyto kroky:

Veźměte všechny své prodané karty (vedle herního plánu a případně z pivovaru a pekárny) a vyložte je lícem nahoru před sebe na oddělené hromádky karet piva a karet chleba. Nyní sečtete množství mincí, jež vám vynesl prodej piva, a výsledek si poznamenejte do bodovacího bloku. Totéž provedte s kartami chleba.

Následně zkontrolujte své stavby, které případně máte u pozice označené , a poznamenejte si, kolik mincí navíc z nich získáte za pivo, resp. chléb.

V tuto chvíli již znáte celkový výsledek za prodej zboží **pivo** a prodej zboží **chléb**. **Nižší** z těchto hodnot představuje váš **konečný výsledek**.

Ten z vás, kdo dosáhl vyššího konečného výsledku, se stává vítězem. V případě shody vyhrává ten, kdo dosáhl vyššího celkového výsledku u druhého zboží. Jestliže nastane shoda i zde, vítězí hráč, jenž u sebe **nemá** větrný mlýn.



Přehled staveb

Každá stavba vám během hry poskytuje určitou výhodu. Použití většiny z nich je jasné z textu na kartách. S případnými nejasnostmi by vám měly pomoci následující vysvětlivky.

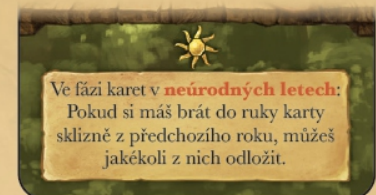
Všeobecné poznámky:

- Každá stavba se počítá sama za sebe a výhody jednotlivých staveb se doplňují (včetně těch, které máte vícekrát).
- „Shromáždit“ suroviny vždy znamená: **Musíte** si vzít a uskladnit příslušnou surovinu/suroviny z odpovídajícího pole, resp. řeky. Pokud se již dané suroviny na polích nenachází, nelze je shromažďovat. Jestliže nemáte na uskladnění dostatek místa, musíte přebytečné suroviny nabídnout soupeři (viz hnědý rámeček na str. 6).

Tyto stavby poskytují výhody ve fázi karet, resp. v určitých letech.

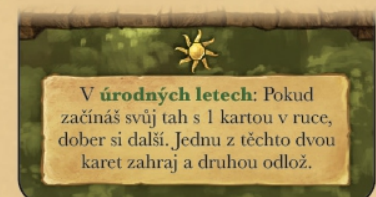


Pokud chcete tuto výhodu využít, počkejte, dokud si soupeř nedobere svých 5 karet pro dané kolo. Poté položte jednu ze svých karet z ruky na odkládací hromádku a vezměte si za ni vrchní kartu z dobíracího balíčku.



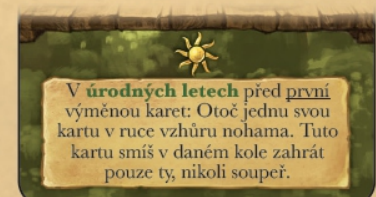
To znamená, že si nemusíte brát do ruky všechny své karty sklizně. Ty, o něž nebudete mít zájem, položte

na odkládací hromádku. Teprve poté si doberte tolik karet z balíčku, abyste jich měli v ruce pět.



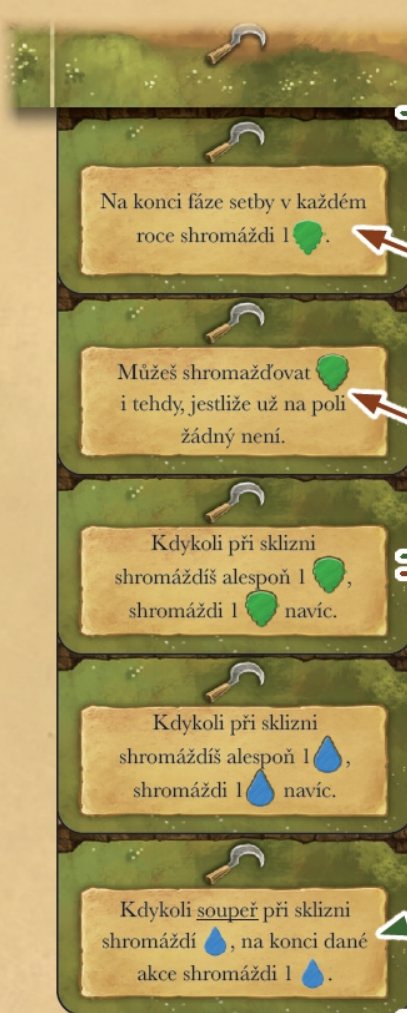
Tento efekt proveďte na začátku svého posledního tahu v daném úrodném roce. Vezměte

si do ruky vrchní kartu z dobíracího balíčku a následně jednu ze dvou karet v ruce zahrájte a druhou položte na odkládací hromádku.



Tento efekt proveďte na začátku svého prvního tahu v daném úrodném roce. Když dojde

k první výměně karet z ruky, předáte soupeři 3 obvyklé karty + jednu otočenou. Tato karta musí zůstat otočená, dokud ji nezahrájete v jednom ze svých tahů, kdy ji budete mít v ruce.



Tyto stavby poskytují výhody při shromažďování surovin.

Tyto stavby existují i pro pšenici, ječmen a žito.

Pokud máte stavby tohoto typu oba, shromažďuje nejprve ten, kdo má větrný mlýn.

Kdykoli máte shromáždit tuto surovinu, která však není dostupná na poli, vezměte si ji místo toho z banku (pokud se tam její žetony nachází).

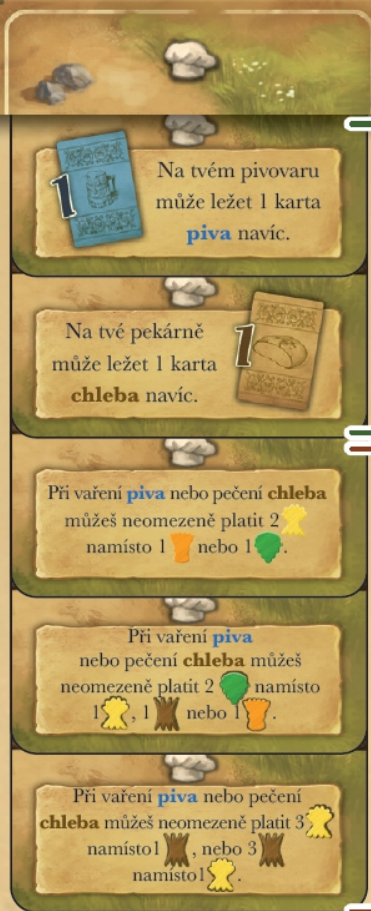
Efekt těchto staveb se projeví pouze tehdy, pokud se daná surovina shromažďuje při akci „sklizeň a uskladnění“.

Svou vodu dostanete až poté, co soupeř dokončí svou akci „sklizeň a uskladnění“.



Tyto stavby poskytují další místa ke skladování.

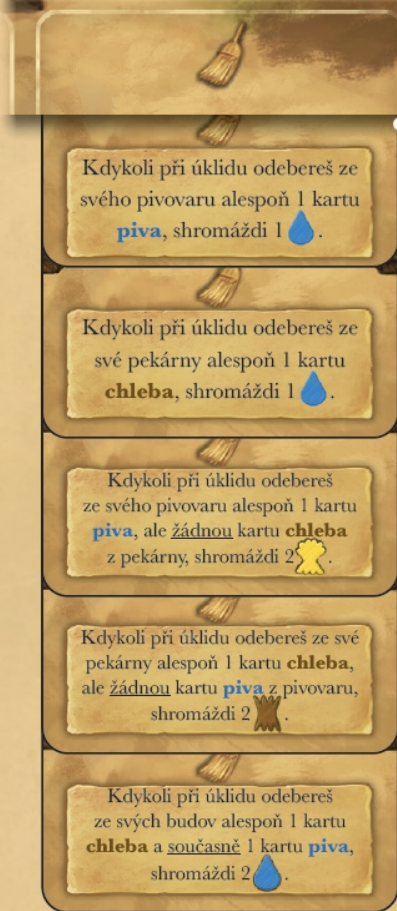
Na těchto dvou místech lze skladovat pouze vodu. Pokud je toto specializované skladovací místo pro vodu volné, smíte sem kdykoli přesunout jeden žeton vody z jiného svého místa ke skladování.



Tyto stavby vám poskytují výhody při vaření piva/pečení chleba.

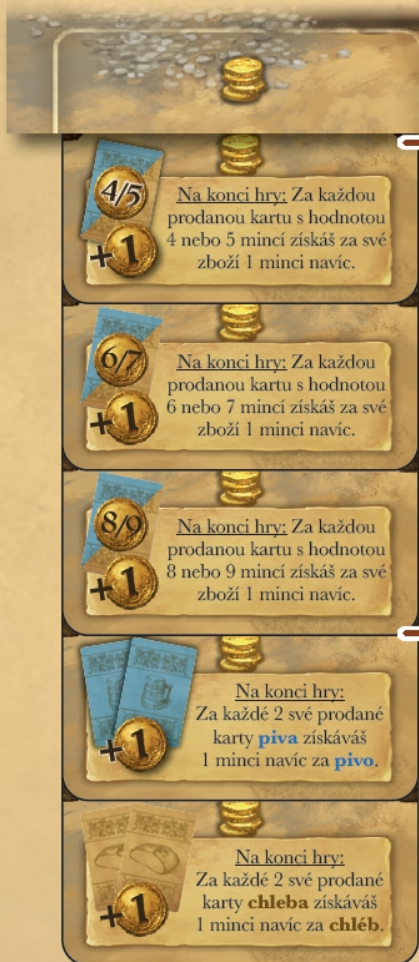
Za běžných okolností smíte mít v jeden okamžik na své pekárně 1 kartu chleba a na svém pivovaru 1 kartu piva. Každá z těchto staveb zvyšuje povolené množství položených karet na příslušné budově o 1.

Tyto výhody můžete použít vícekrát a v libovolné kombinaci. Pokud budete mít tyto stavby, smíte například vrátit do banku 4 žetony pšenice a nahradit tak jimi 2 žetony chmele, jimiž poté nahradíte v určitém receptu 1 žito. Na nahrazované suroviny pohlízejte jako na čistě virtuální. Neberete si je z pole ani z banku.



Tyto stavby vám přináší výhody při úklidu pivovaru/pekárny:

Výhody se uplatňují okamžitě (platí tedy již pro karty, které odeberete ihned po umístění těchto staveb). Neplatí však pro karty, které si berete na konci hry z pivovaru/pekárny.



Tyto stavby vám na konci hry mohou přinést další mince.

„Za své zboží“ znamená: Pokud se u prodané karty jedná o kartu piva, dostanete 1 minci navíc za pivo, v případě karty chleba dostanete 1 minci navíc za chléb.

Pokud splníte požadavky na některou z těchto staveb, můžete si vybrat, zda ony 2 mince navíc dostanete za pivo nebo za chléb (smysluplnější je samozřejmě to zboží, které zlepší váš konečný výsledek). Tyto 2 mince nelze rozdělit mezi oba druhy zboží.



Pokud máte oba na svých stavebních pozicích stejné množství staveb, není požadavek splněn.

Musíte mít na svých místech pro skladování alespoň o 2 žetony surovin více než soupeř na svých.

3 druhy chleba:



3 druhy piva:



Přehled hry

Hra se hraje na 6 kol (let), přičemž se střídají úrodné a neúrodné roky.

Úrodné roky (viz str. 4–7)



a) Fáze setby	Pokryjte pole a řeku žetony surovin z banku.
b) Fáze karet	Hráč s větrným mlýnem si dobere 5 karet z balíčku. Poté si 5 karet z balíčku dobere jeho soupeř.
c) Fáze akcí	Hráč s větrným mlýnem odehraje svůj tah. Poté odehraje svůj tah jeho soupeř. Následně si navzájem vymění karty v ruce. Tyto 3 kroky se opakují, dokud se nevyloží všechny karty z ruky.
d) Fáze mletí	Hráč s menším množstvím surovin dostane větrný mlýn.

Neúrodné roky (viz str. 7–8)



a) Fáze setby	Upravte počet žetonů surovin na polích a na řece.
b) Fáze karet	Každý hráč si vezme do ruky své vyložené karty sklizně z předchozího kola. Poté si dobere z balíčku tolik karet, aby jich měl v ruce 5. Nakonec vyložte z balíčku na herní plán 3 karty na výměnu.
c) Fáze akcí	Hráči střídavě odehrávají své tahy (začíná ten s větrným mlýnem), dokud nevyloží všechny karty z ruky (karty v ruce se nevyměňují).
d) Fáze mletí	Hráč s menším množstvím surovin dostane větrný mlýn. Umístěte 3 karty na výměnu z herního plánu a své karty sklizně na odkládací hromádku.

Jste-li ve fázi akcí na tahu, vyložte 1 kartu z ruky a proveďte jednu z těchto akcí:

A) Sklizeň a uskladnění

(viz str. 5–6)

B) Produkce a prodej

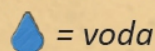
(viz str. 6)

C) Stavba a úklid

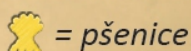
(viz str. 6–7)

Partie končí ihned po odehrání šestého kola.

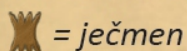
Každý hráč poté vyloží své prodané karty lícem nahoru (včetně těch, jež zůstaly na pivovaru/pekárně) a určí celkový výsledek prodeje piva a chleba – nižší z obou hodnot představuje jeho konečný výsledek. Vítězem se stává hráč s vyšším konečným výsledkem.



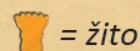
= voda



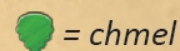
= pšenice



= ječmen



= žito



= chmel



Albi

Autor hry: Scott Almes
Ilustrace: Michael Menzel
Pravidla: Viktor Kobilke
Proofreading: Neil Crowley
Vývoj: Viktor Kobilke, Peter Eggert



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

© 2022 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
All rights reserved.
www.deep-print-games.com

Překlad: Václav Pražák
Sazba CZ verze: Anežka Bělohoubková
Produkce CZ verze: Barbora Joštová

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!