



## DÍLKY TERAS

Každý dílek terasy má stranu s materiálem a stranu se zahradou.

Na každém dílku terasy jsou vyobrazeny dvě informace: symboly dekorací a druh květiny, odpovídající jednotlivým deskám hráčů.

Na obou stranách dílku jsou stejné symboly a stejný druh květiny.

Čtyři počáteční dílky teras nemají stranu s materiálem, místo toho je na jedné straně vždy druh květiny odpovídající desce hráče.

**Strany s materiálem** jsou tří druhů: hlína, žula a čedič.

Na hliněných dílcích jsou 2 symboly dekorací, na žulových 3 a na čedičových 4.

**Strany se zahradou** jsou čtyř druhů, které odpovídají deskám hráčů.



Strana  
s materiálem

Strana  
se zahradou

Počáteční  
dílký



Hlína

Žula

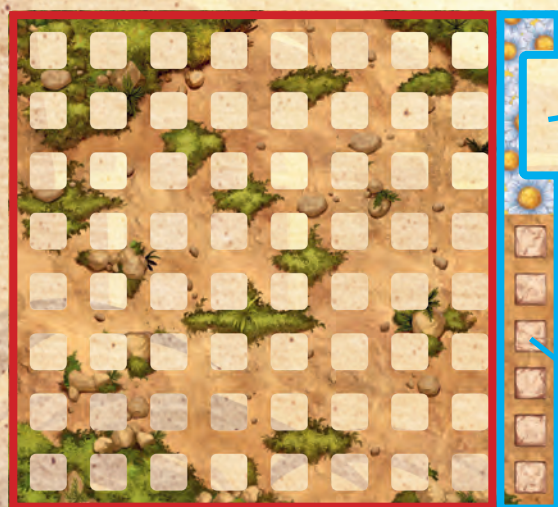
Čedič



## DESKY HRÁČŮ

Desky hráčů jsou rozděleny do dvou oblastí:

- Stavební oblast obsahuje 64 otvorů, do kterých se pro větší stabilitu umisťují sloupky. Zde budete stavět zahradu.
- Úložná oblast obsahuje 6 polí pro ukládání jednoduchých sloupů a výřez pro uskladnění dílku terasy na později.



**STAVEBNÍ OBLAST**

VÝŘEZ PRO  
DÍLEK TERASY

ÚLOŽNÁ  
OBLAST

POLE PRO  
JEDNODUCHÉ  
SLOUPY



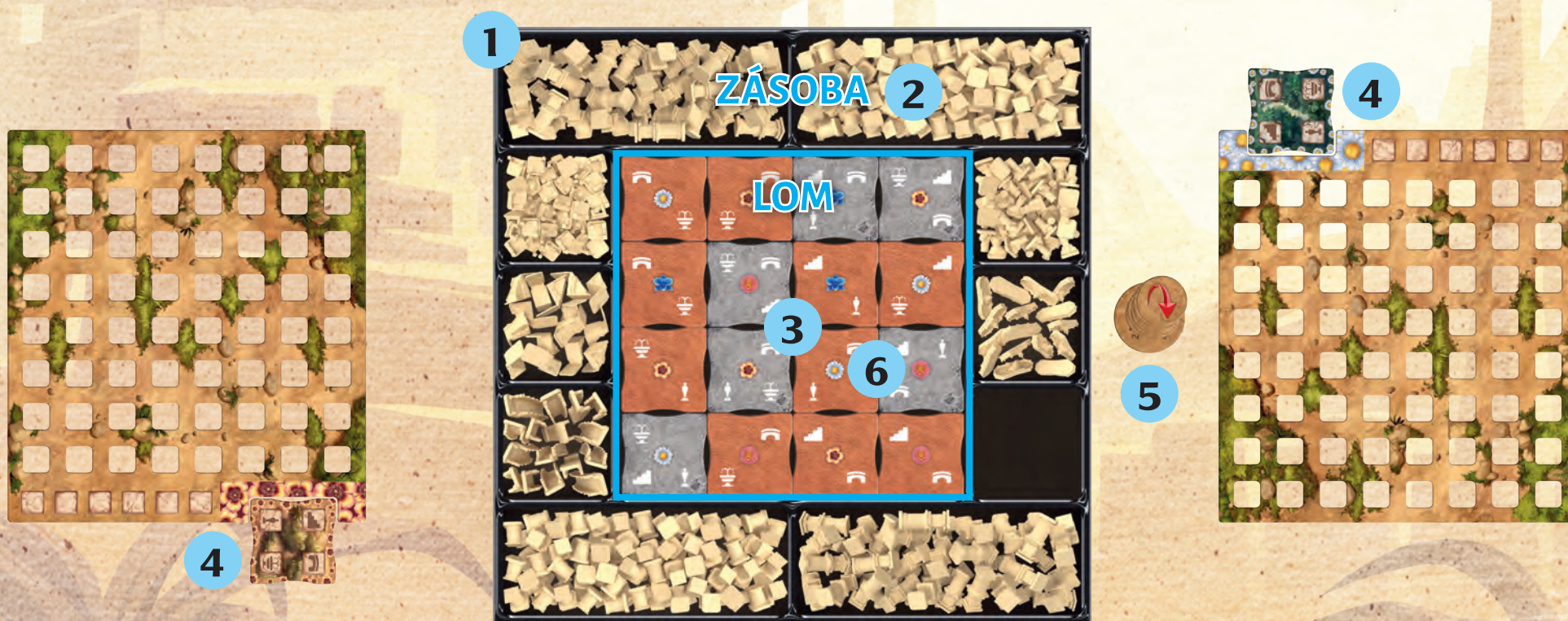
Na každé desce je vpravo nahoře  
vyobrazen druh květiny.

## PŘÍPRAVA HRY

- 

Libovolným způsobem určete hráče, který bude hrát jako první, a umístěte sloupeček žetonů kol před hráče po jeho pravici.

6. Upravte lom podle počtu hráčů:
- **Ve hře 3 hráčů odeberte z lomu 3 hliněné dílky:** počínaje prvním hráčem a poté dále po směru hodinových ručiček každý hráč z lomu odebere 1 dílek dle své volby.
  - **Ve hře 2 hráčů odeberte z lomu 6 hliněných dílků:** počínaje prvním hráčem každý hráč z lomu odebere 1 dílek dle své volby. Tento krok poté dvakrát zopakujte.



\*Příklad připravené hry pro 2 hráče

## PRŮBĚH HRY

Hra trvá několik kol v závislosti na počtu hráčů: 15 kol ve hře 2 hráčů, 13 kol ve hře 3 hráčů a 11 kol ve hře 4 hráčů.

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček počínaje prvním hráčem. Když jste na tahu, proveďte tyto kroky:

- A. **musíte** provést akci těžba,
- B. **můžete** provést akci stavba,
- C. **musíte** uskladnit a/nebo odložit nepoužité předměty.

### A. TĚŽBA

Vezměte si z lomu jeden viditelný dílek terasy. Dílek je považován za viditelný, když ho nepřekrývá jiný dílek.

Ihned získáte 1 jednoduchý sloup:

- za každý okraj vybraného dílku, který sousedí s viditelným dílkem ve stejné nebo nižší vrstvě,
- za každý okraj vybraného dílku, který sousedí s okrajem lomu,
- za každý okraj vybraného dílku, který sousedí se dnem lomu,
- pokud se druh květiny na vybraném dílku shoduje s druhem květiny na vaší desce hráče.

#### Příklad:

Linda (bílá květina 🌼) si vezme žulový dílek **A** a ihned získá 3 jednoduché sloupy:

- 1** 1 za sousedící žulový dílek ve stejné vrstvě;
- 2** 1 za sousedící čedičový dílek v nižší vrstvě;
- 3** 1 za sousedící dno lomu.

Linda nezíská žádný sloup za sousedící hliněný dílek, protože je ve vyšší vrstvě.

Honza (růžová květina 🌺) si vezme čedičový dílek **B** a ihned získá 3 jednoduché sloupy:

- 4** 1 za sousedící okraj lomu;
- 5** 1 za sousedící čedičový dílek ve stejné vrstvě;
- 6** 1 za to, že se druh květiny na vybraném dílku shoduje s druhem květiny na Honzově desce hráče.

Honza nezíská žádné sloupy za sousedící hliněný ani žulový dílek, protože jsou ve vyšších vrstvách.



## B. STAVBA

### 1. Dílky teras

Po těžbě můžete umístit právě získaný dílek terasy A/NEBO dílek terasy ze své úložné oblasti.

Před umístěním dílku terasy musíte umístit sloup. Sloup (jednoduchý nebo dvojitý) se musí umístit **na prázdné pole na desce hráče nebo na dílku terasy**.

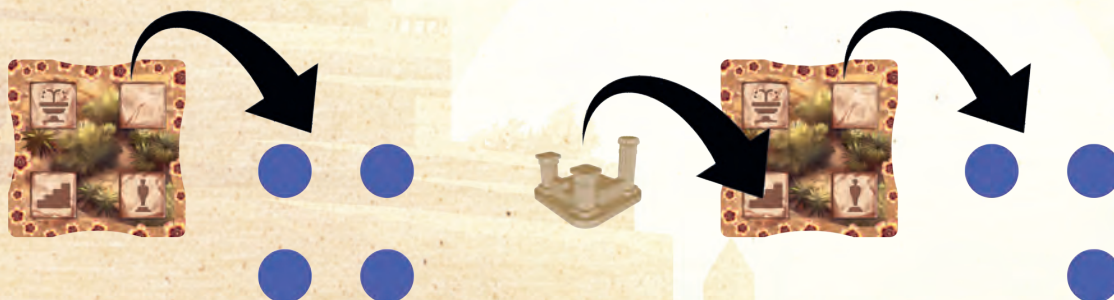
Ve stavební oblasti desky hráče je 64 otvorů pro umísťování sloupů.

Na straně se zahradou dílků teras jsou vždy 4 políčka pro umístění sloupů (se symboly nebo bez nich).

**Kdykoli můžete vyměnit 2 jednoduché sloupky za 1 dvojitý sloup.** Dvojitý sloup ovšem nemůžete vyměnit za 2 jednoduché sloupky.

Jakmile máte umístěné sloupky, umísťte dílek terasy podle těchto pravidel:

- Dílek terasy můžete umístit **stranou se zahradou vzhůru na 3 nebo 4 sloupky**. Pokud použijete pouze **3 sloupky, ihned umísťte vyhlídku** na roh dílku terasy, pod kterým není sloup.



- 2 dílky teras se **nikdy nesmí zcela překrývat**.



- Dílek terasy může při umístění spočívat **zcela nebo částečně na dvojitých sloupech**. Dílek může například spočívat na 2 jednoduchých sloupech umístěných na dílku v prvním patře a 2 dvojitých sloupech umístěných na desce hráče.



#### Poznámka:

- Sochu lze použít jako sloup k podepření dílku terasy, poté se však již nepovažuje za sochu.
- Svoji zahradu musíte stavět postupně po jednotlivých patrech. Dílek terasy například můžete umístit do třetího patra, pouze pokud již máte umístěný alespoň jeden dílek terasy v druhém patře, i pokud jsou daleko od sebe.
- Všechny umístěné sloupky musí být zakryté dílkem terasy.

## 2. Dekorace

Po umístění dílku zkontrolujte, zda můžete postavit 1 nebo více dekorací (schodiště, fontánu, lávku nebo sochu). Dekorace si ze zásoby můžete vzít zdarma. Tyto dekorace musíte **vždy umístit**, a to buď zcela, nebo částečně, **na alespoň 1 dílek umístěný v tomto tahu**.

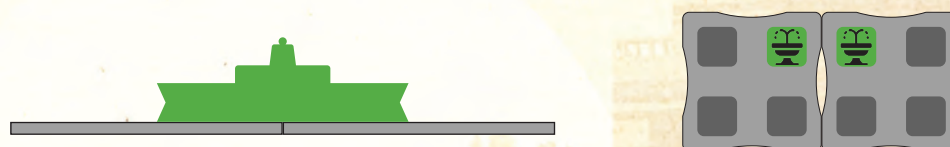
Dekorace musíte umísťovat na **prázdná pole s odpovídajícími symboly** a nikdy je na dílky **nesmíte umísťovat diagonálně**.

Každá dekorace má vlastní pravidla pro umísťování:

 **Schodiště:** Schodiště musí spojovat 2 symboly schodišť, které se nacházejí přímo vedle sebe na 2 destičkách, které od sebe dělí 1 patro.



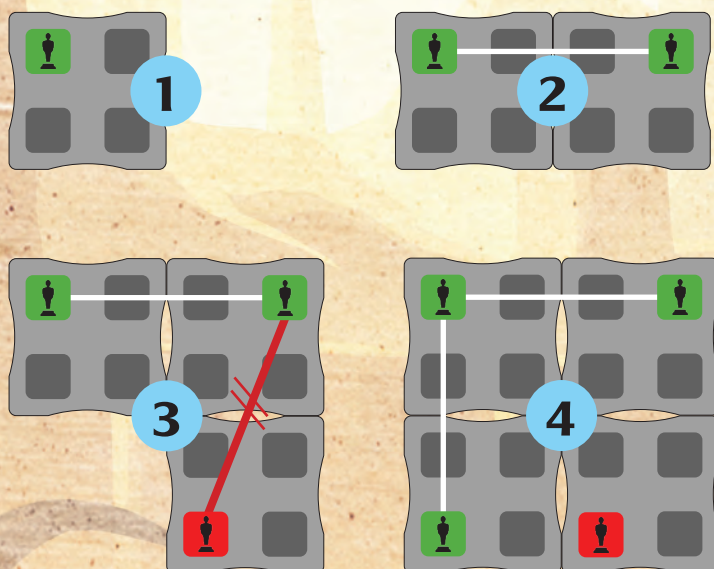
 **Fontána:** Fontána musí spojovat 2 symboly fontán, které se nacházejí přímo vedle sebe na 2 destičkách na stejném patře.



 **Lávka:** Lávka musí spojovat 2 symboly lávek, které se nacházejí naproti sobě na 2 destičkách na stejném patře a které od sebe dělí prázdné pole.



 **Socha:** Svoji první sochu můžete umístit na libovolný symbol sochy. Každá další umístěná socha se vždy musí nacházet v přímé linii s jinou dříve umístěnou sochou, bez ohledu na vzdálenost či různá patra.



### Příklad:

1. První sochu lze umístit na libovolný symbol sochy.
2. Druhá socha je umístěna v přímé linii s první sochou.
3. Třetí dostupné pole není v přímé linii s jinou sochou, proto na něj nelze sochu umístit.
4. Zde lze umístit třetí sochu, jelikož je pole se symbolem sochy v přímé linii s jinou sochou. Přestože se symbol sochy na předchozím dílku nyní nachází v přímé linii se sochou, již na něj nelze umístit sochu, jelikož byl dílek umístěn v předchozím kole.

**Připomenutí:** Sochu lze později použít jako sloup k podepření dílku terasy, poté se ale již nepovažuje za sochu.

### DŮLEŽITÉ:

Nelze využít žádná pole, která jsou při pohledu shora překryta dílkem terasy. To znamená, že na takové pole již nemůžete umístit sloup ani dekoraci.

## C. USKLADNĚNÍ/ODLOŽENÍ

Pokud nepoužijete 1 nebo více sloupů, které jste v tahu získali, můžete je uskladnit v úložném prostoru své desky hráče.

V úložné oblasti se může nacházet až 6 jednoduchých sloupů, ale **žádné dvojité sloupy**. Případné přebytečné sloupy musíte vrátit do zásoby.

Obdobně, pokud nechcete umístit dílek terasy, který jste v tahu získali, můžete jej buď odložit, nebo uskladnit ve výřezu své desky hráče. Pokud se již ve výřezu nachází jiný dílek, můžete jej odložit a nahradit novým.

Svůj počáteční dílek terasy nemusíte nutně během prvního kola hry uskladnit ve svém úložném prostoru. Než ale můžete uskladnit jiný dílek, musíte dílek z výřezu nejprve umístit nebo odložit.

## KONEC KOLA

Když poslední hráč dokončí svůj tah, **odhalí vrchní žeton kola ze sloupečku**.

Pokud je na žetonu kola **zvláštní efekt**, bude platit po celé příští kolo **v tahu každého hráče**.

První hráč poté zahájí nové kolo hry.

### Zvláštní efekty žetonů kol



Vezměte si 1 jednoduchý sloup ze zásoby.



Vezměte si 1 dvojité sloup ze zásoby. Nezapomeňte, že dvojité sloup na konci tahu nemůžete uskladnit.



V tomto tahu můžete 1 symbol na právě umístěném dílku terasy proměnit na jiný symbol.



V tomto tahu můžete 1 pole bez symbolu na právě umístěném dílku terasy proměnit na libovolný symbol.



Pokud se druh květiny na dílku terasy shoduje s druhem květiny na vaší desce hráče, získáte 2 jednoduché sloupy namísto 1.



Když si z lomu vezmete dílek terasy, získáte o 1 jednoduchý sloup méně.

## KONEC HRY

Hra končí, když poslední hráč nemůže odhalit žeton kola.

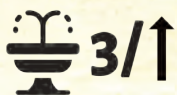
Poté přejděte k závěrečnému hodnocení.

## Závěrečné hodnocení

Na konci hry se podívejte na svoji desku hráče shora. Získáte vítězné body (VB) za každý zcela nebo částečně viditelný dílek terasy a dekoraci. Za zcela zakryté dílky a dekorace žádné VB nezískáte.



**Sochy:** Každá socha má hodnotu 1 VB vynásobeno patrem, v němž je postavena. Například za sochu ve třetím patře získáte 3 VB. Socha použitá jako sloup je zakrytá, a má tedy hodnotu 0 VB.



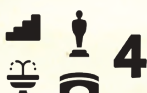
**Fontány:** Každá fontána má hodnotu 3 VB vynásobeno patrem, v němž je postavena. Například za fontánu ve druhém patře získáte 6 VB.



**Lávka:** Každá lávka má hodnotu 3 VB vynásobeno patrem, v němž je postavena.



**Schodiště:** Každé schodiště má hodnotu VB odpovídající součtu pater, která spojuje. Například za schodiště mezi prvním a druhým patrem získáte 3 VB; za schodiště mezi druhým a třetím patrem získáte 5 VB atd.



**Různorodost dekorací:** Každá sada 4 různých dekorací (1 socha + 1 fontána + 1 lávka + 1 schodiště) má hodnotu 4 VB.



**Květiny:** Každá sada 4 květin různých druhů má hodnotu 4 VB.



**Vyhlídky:** Každá vyhlídka má hodnotu 1 VB (bez ohledu na patro, v němž se nachází).



**Nejvyšší bod:** Získáte počet VB odpovídající dvojnásobku nejvyššího patra, ve kterém máte dílek terasy (první patro = 2 VB, druhé patro = 4 VB, třetí patro = 6 VB atd.). **Nezapomeňte:** Svoji zahradu musíte stavět postupně po jednotlivých patrech.

Hráč s nejvyšším počtem VB vítězí. V případě shody vítězí hráč s největší plochou zahrady (spočítejte otvory pro sloupy na desce hráče, které jsou shora viditelné; zvítězí, kdo jich má nejméně). Pokud shoda stále není vyřešena, hráči ve shodě vítězství sdílí.

**Tip:** Po konci hry vraťte dílky teras, sloupy a dekorace do krabice dle kroků 2 a 3 přípravy hry. Až budete příště hrát, budete moci tyto kroky přeskočit.

### České vydání

**Překlad:** Daniel Knápek

**Grafická úprava:** Jakub Matlovič

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na [reklamace@rexhry.cz](mailto:reklamace@rexhry.cz) a my vám chybějící komponentu pošleme.



### Tvůrci hry

**Autor hry:** Olivier Grégoire

**Ilustrace:** The Creation Studio

**3D modely:** Matthias Klein

**Grafická úprava:** Fabrice Beghin



### Autorovo upřímné poděkování zasluhují:

Hráči, kteří se podíleli na testování: Valérie Vancaeneghem, Jack Pruvost, Cécile Thoulen, Sabrina Messahel, Tom Moreau, Elise Monti, Nicolas Ovigneur, Roland Boon, Jean-Marc Panis, José Rojo, Anne-Françoise Tran, Geoffroy Simon, les Mardis ludiques, Gilles De Raed, Alain Vanbellighen, the Explor8 team a nespočet dalších, na které jsem možná zapomněl!

Děkuji Gamelabu a Navidovi za první prototypy a jejich podporu. Obzvláště děkuji týmu vydavatelství Game Brewer, který tomuto projektu věřil jako první, a Ludoweekendu Ludo asbl, díky kterému GAG objevily prototyp a rozhodly se pro společné dobrodružství!

Poděkování Geek Attitude Games patří věrným korektorům: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig a Steve Vandenberghe. Také děkujeme Stéphanemu Boulayovi za trojrozměrnou pomoc. Zvláštní poděkování patří našemu příteli Frédéricu Delporteovi, díky němuž se začal psát náš příběh. GAG navždy ponese jeho DNA.

©2024 Geek Attitude Games, Rue du Chimiste 34-36, 1070 Bruxelles, Belgique