

Stonemaier Games uvádí

KOLEM SVĚTA

Kooperativní rozšíření

Autoři: Mihir Shah a Francesco Testini * Ilustrace: Andrew Bosley

Abyste dosáhli mezinárodního uznání, musíte spolupracovat se členy své rozvětvené vinařské rodiny v různých částech světa. K získání patřičného vlivu bude třeba skloubit správu vaší vlastní vinice se společným úsilím vašich spoluhráčů.

75–95 MINUT • 1–6 HRÁČŮ • VĚK 14+

PŘEHLED HRY

S použitím nového herního plánu, destiček, žetonů a karet událostí spolu s deskami vinic a kartami ze základní hry budete mít celkem 6 let na to, abyste splnili dvě podmínky nutné k vítězství ve vybrané části světa:

(1) každý hráč musí dosáhnout 25 vítězných bodů a (2) společný žeton vlivu musí dosáhnout konce stupnice vlivu. V této kooperativní hře všichni buď zvítězí, nebo prohrajete.

**Máte nějakou poškozenou nebo chybějící komponentu?*

Napište nám na info@albi.cz, a my vám rádi zdarma pošleme novou.

HERNÍ MATERIÁL

1 oboustranný herní plán
(v závislosti na tom, zda budete hrát s modulem Zařízení)



20 karet v nové verzi s černým okrajem
(ten připomíná, že tyto karty nejsou kompatibilní s rozšířením Kolem světa)
(44 mm x 67 mm)



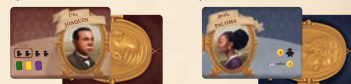
16 obdélníkových destiček inovací



12 oválných destiček inovací



20 červených a modrých karet
(původně „otců a matek“)
(63 mm x 88 mm)



7 jedinečných balíčků karet světadílů
(63 mm x 88 mm)



1 ukazatel vlivu



1 žeton událostí



24 klobouků (12 žlutých a 12 modrých)



KOMPATIBILITA A ÚVODNÍ PŘÍPRAVA

Kolem světa není samostatně hratelné rozšíření; budete potřebovat herní materiál ze základní hry. Je kompatibilní s kartami zařízení z rozšíření Toskánsko (i když nejsou nezbytné) a s rozšířeními Moor Visitors a Visit from the Rhine Valley, která prozatím v češtině nevyšla.

Některé karty ze základní hry Vinohrad, resp. výše uvedených rozšíření (uvedené na konci těchto pravidel) však s rozšířením Kolem světa kompatibilní nejsou. Proto by se měly natrvalo odstranit a nahradit jejich novými verzemi s černým okrajem (nahrazené karty s bílým okrajem už nebudete v budoucnu potřebovat). Nové verze karet jsou až na černý okraj identické s původními. Černý okraj slouží jako připomínka jejich nekompatibility s rozšířením Kolem světa. Jestliže s ním budete hrát a přijde vám taková karta do ruky, ihned ji odhodte a vezměte si novou. Díky tomu je nebudete muset před každou partií vyřazovat.

OBEČNÁ PŘÍPRAVA

HERNÍ PLÁN: Položte herní plán doprostřed stolu. Pokud budete hrát s kartami zařízení z rozšíření Toskánsko, položte ho nahoru stranou s oranžovými poli v horní části.

- A** Zamíchejte odděleně balíčky malých karet (zelené, žluté, fialové, modré a případně oranžové, jestliže je používáte) a položte je lícem dolů na příslušná pole na herním plánu.
- B** Umístěte šedého sezónního pracovníka na stupnici vstávání (kapesní hodinky).
- C** Umístěte všechny žetony hroznů/vína a mince vedle herního plánu jako společný bank.

KARTY SVĚTADÍLŮ: Vyberte světadíl, se kterým budete hrát danou partii. Jestliže s rozšířením Kolem světa teprve začínáte, doporučujeme jako první balíček Zelenostruží a poté jednotlivé světadíly ve vzestupném pořadí podle obtížnosti, jak udává přehled vpravo.

- Vyřídíte všechny karty patřící ke zvolenému světadílu a připravte si žeton událostí (📌).
- Přečtete nahlas příběhovou kartu k danému světadílu a poté ji dejte stranou.
- Přečtete nahlas karty přípravy a pravidel pro daný světadíl, vyhodnoťte uvedené pokyny a poté dejte karty stranou.

- D** **BALÍČEK UDÁLOSTÍ:** Vytvořte balíček událostí jedním z následujících způsobů:

PRVNÍ PARTIE NA KAŽDÉM SVĚTADÍLU: Použijte karty č. 1–6 určené pro vybraný světadíl. Sestavte z nich balíček lícem dolů ve vzestupném pořadí, tj. karta č. 1 bude nahoře a karta č. 6 zcela dole. Poté balíček položte na vyznačené místo na herním plánu. Všechny nepoužité karty událostí vraťte do krabice.

PROMĚNLIVÁ OBTÍŽNOST V POZDĚJŠÍCH PARTIÍCH (PRO KAŽDÝ SVĚTADÍL KROMĚ ZELENOSTRUŽÍ):

Zamíchejte všechny karty událostí vybraného světadílu a z náhodně vybraných 6 karet vytvořte balíček událostí. Tento balíček poté položte na vyznačené místo na herním plánu. Všechny nepoužité karty událostí vraťte do krabice.

- E** **DESTIČKY INOVACÍ:** Zamíchejte lícem dolů všechny destičky inovací a vytvořte z nich vedle herního plánu 2 oddělené hromádky podle tvaru.

Pozor: Destičky inovací *H 🏠 a *N 🏠 se používají pouze v sólovém režimu. Jestliže hrajete ve více hráčích, ponechte je v krabici.



- F** **UKAZATEL VLIVU:** Umístěte ukazatel vlivu (🌸) na stupnici vlivu na pozici danou počtem hráčů (v případě obrázku na této a následující straně se jedná o 3 hráče).

- G** **UKAZATEL ROKŮ:** Umístěte žlutý žeton hroznů (🍇) na první pole na stupnici roků.

POŘADÍ SVĚTADÍLŮ PODLE OBTÍŽNOSTI:


1. Zelenostruží (rozjezd)
2. Asie (lehká)
3. Oceánie (střední)
4. Jižní Amerika (střední)
5. Evropa (střední)
6. Severní Amerika (střední)
7. Afrika (těžká)



PŘÍPRAVA HRÁČE

DESKA VINICE: Vezměte si desku vinice a položte na ni obvyklým způsobem karty polí.

ŽETONY: Všechny žetony ve své barvě si položte vedle desky vinice a postupně proveďte následující kroky:

- 1 Vraťte 1 běžného pracovníka zpět do krabice (zůstanou vám tak 4 běžní pracovníci a 1 zkušený pracovník).
Na každého svého běžného pracovníka nasadte klobouk tak, abyste měli 2 běžné pracovníky se žlutými a 2 s modrými klobouky.
- 2 Svůj ukazatel stálého příjmu umístěte do středu stupnice stálého příjmu.
- 3 Svůj ukazatel vítězných bodů umístěte na . Vítězné body představují ve hře Vinohrad váš věhlas.

4 HNĚDÉ A MODRÉ KARTY:

Vezměte si jednu kartu od každé barvy, ze kterých získáte uvedené výhody. Jak je na nich uvedeno, bude každý hráč začínat s 1 zkušeným a 4 běžnými pracovníky.

POZNÁMKA: Můžete zamíchat nové hnědé karty s původními kartami matek a nové modré karty s původními kartami otců. Nezapomeňte však, že v rozšíření Kolem světa budete vždy začínat s 1 zkušeným a 4 běžnými pracovníky bez ohledu na to, co tyto karty uvádí. Z tohoto důvodu vám doporučujeme v partiích Kolem světa nepoužívat otce Rafaela nebo otce Garyho.

POUŽITÍ TĚCHTO KARET BEZ ROZŠÍŘENÍ KOLEM SVĚTA: Tyto karty fungují i v běžných partiích hry Vinohrad. Zahrnutí otců mezi hnědé karty a matek mezi modré karty umožní hráčům začít hru se 2 otců nebo 2 matkami (pokud si to hráči přejí, nemusí být omezeni na heteronormativní páry).

NOVÉ SYMBOLY



Zrání 1 žetonu hroznů (vyberte si jeden svůj žeton hroznů a zvyšte jednou jeho hodnotu).



Zrání 1 žetonu vína (vyberte si jeden svůj žeton vína a zvyšte jednou jeho hodnotu).



Příslušný efekt se týká všech hráčů (včetně vás).



PŘÍKLAD:
Všichni hráči získají jeden žeton vína s hodnotou 1 podle své volby.



Posuňte ukazatel vlivu o 1 pole doprava.



VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

KARTY V RUCI: Karty v rukou hráčů (návštěvníci, vinná réva, objednávky vína, příp. zařízení) mohou představovat otevřené i utajené informace podle toho, jaký styl hráči upřednostňují. Při kooperativní hře se slovo „protihráč“ na kartách návštěvníků a zařízení vztahuje k ostatním spoluhráčům.

STUPNICE VÍTEZNÝCH BODŮ: Součástí herního cíle je, aby každý hráč získal aspoň 25. Jestliže tuto hodnotu překročíte a dosáhnete na stupnici 30, jak je uvedeno na herním plánu, získáte 1 bod vlivu. Tímto způsobem může každý hráč zvýšit vliv pouze jednou za hru.

BONUSY: V rozšíření Kolem světa mohou jako jediní získat bonusy z oválných destiček inovací vyučení pracovníci (tj. pracovníci bez klobouků, viz níže).

JARO

Během jara proveďte následující 3 kroky v uvedeném pořadí:

1. **OTOČTE KARTU UDÁLOSTI:** Otočte a přečtěte vrchní kartu, jež leží lícem dolů na balíčku událostí. Začněte historickým pozadím a pokračujte dopadem na hru. Tuto kartu ponechte lícem nahoru vedle balíčku událostí. Dopad na hru se vztahuje pouze na aktuální rok.

- Jestliže efekt události ovlivňuje konkrétní akci na herním plánu, umístěte k této akci jako připomínku pro hráče žeton událostí.

2. **OTOČTE NOVÉ DESTIČKY INOVACÍ:** Pokud na herním plánu zbyly nějaké destičky z předchozího roku, nejprve je odhodte. Poté otočte 2 destičky od každého tvaru z příslušných hromádek a umístěte je na vyhrazená místa v jarní části herního plánu.

3. **VYBERTE SI POZICI NA STUPNICI VSTÁVÁNÍ:** Všichni hráči se mohou společně domlouvat a rozhodnout ohledně svých pozic na stupnici vstávání. Umístěte svůj žeton kohouta na libovolné neobsazené pole ve vnějším kruhu stupnice vstávání a ihned vyhodnoťte vyobrazenou výhodu. Tato stupnice určuje pořadí hráčů při umisťování pracovníků v létě a v zimě. Začíná se na poli + a dále se postupuje po směru hodinových ručiček.



V tomto příkladu by byl na řadě jako první zelený hráč, oranžový by následoval jako druhý a bílý jako třetí.

UMISŤOVÁNÍ PRACOVNÍKŮ

Rozšíření Kolem světa upravuje pravidla pro umisťování pracovníků ze základní hry následujícím způsobem:

OMEZENÍ POČTEM HRÁČŮ: Každá akce zahrnuje dvě akční pole. Ve hře 2–3 hráčů je k dispozici pouze jedno pole, ve 4–6 hráčích obě (tato připomínka je uvedena v levé dolní části herního plánu).

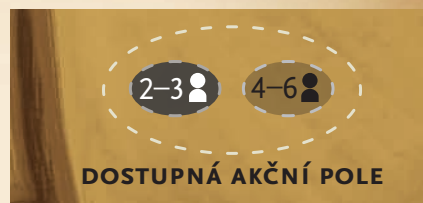
BONUSY: Na začátku hry neobsahují akční pole žádné bonusy; ty lze přidat pomocí oválných destiček inovací (a akčních polí na kartách zařízení) v průběhu hry. V rozšíření Kolem světa mohou získávat bonusy pouze vyučení pracovníci.

NÁDENÍCI: Každý hráč začíná hru se 2 letními (se žlutými klobouky) a 2 zimními (s modrými klobouky) nádeníky. Tito pracovníci mohou být umisťováni pouze v odpovídajících ročních obdobích (včetně akcí dostupných po celý rok).

VYUČENÍ PRACOVNÍCI: Zkušení pracovníci, běžní pracovníci bez klobouků a šedý sezónní pracovník jsou považováni za vyučené pracovníky. Vyučené pracovníky lze umisťovat v létě i v zimě a pouze oni získávají bonusy z akčních polí. Zkušeným pracovníkům zůstává jejich schopnost provést akci, jejíž pole jsou již plně obsazena.

VÝMĚNA PROSTŘEDNICTVÍM ZKUŠENÝCH PRACOVNÍKŮ: Když umístíte svého zkušeného pracovníka na akční pole, smíte zde provést výměnu (dát a/nebo dostat jednu věc) s právě jedním spoluhráčem, jehož pracovník (jakéhokoli druhu) se rovněž nachází na téže akci. Výměna může zahrnovat libovolné množství mincí, karet vinné révy, karet objednávek vína, karet zařízení (pokud s nimi hrajete), 1 žeton hroznů jakékoli hodnoty nebo 1 žeton vína jakékoli hodnoty. V rámci této výměny není třeba měnit stejný druh zboží (např. hráč může dát karty a dostat mince nebo něco dostat a nic za to nedávat). K výměně může dojít před provedením vaší akce nebo po něm, ale smíte ji iniciovat pouze tehdy, jestliže umístíte svého zkušeného pracovníka a zároveň s ním budete oba souhlasit.

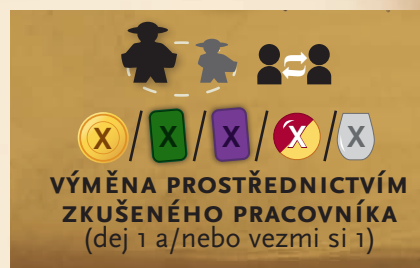
CELOROČNÍ AKCE: Patří sem povoz na desce vinice, karty zařízení s akčními poli, karty událostí Zelenostruží a pole €1 na herním plánu. Akci uvedenou v dolní části herního plánu může využít libovolný počet pracovníků v létě i v zimě. Jestliže sem umístíte svého pracovníka, získáte €1 (nebo si místo ní můžete vzít +), jestliže hrajete s modulem Zařízení).




NÁDENÍCI






VYUČENÍ PRACOVNÍCI




LÉTO

Každý hráč v pořadí tahů (počínaje polem  na stupnici vstávání) si vybere jednu z následujících dvou možností: umístí letního nádeníka či vyučeného pracovníka na letní (či celoroční) akci, NEBO pasuje.



Většina akcí je podobná těm z herního plánu základní hry, ovšem několik z nich si zasluhuje podrobnější vysvětlení:

OBCHODOVÁNÍ (AKCE G): Jestliže na tuto akci umístíte svého pracovníka, vyměňte jednu položku, která je zde uvedena (, , 2 , nebo 1 žeton hroznů s hodnotou 1 ve své kádi), za jinou nebo i stejnou zde uvedenou položku. Je tedy dovoleno 2 karty odhodit a poté si 2 karty vzít.

INOVACE (AKCE H): Každou letní či zimní akci lze pomocí této akce trvale vylepšit. Zaplatte  4, vyberte si 1 destičku inovace z jarní části herního plánu a postupujte následovně:

POKUD JSTE SI VYBRALI OBDÉLNÍKOVOU DESTIČKU, umístěte ji na odpovídající akci (všechny akce jsou vpravo nahoře označeny písmeny).

POKUD JSTE SI VYBRALI OVÁLNOU DESTIČKU, umístěte ji na akční pole, kde se dosud žádná oválná destička nenachází (na destičkách se šipkami musí být čára pod šipkou rovnoběžná se spodní hranou herního plánu). Pracovníci, kteří se v danou chvíli nachází na vybraném akčním poli, se přesunou na destičku. Nezáskávají z ní však bonus ani nemohou danou akci provést znovu.

- Pokud je na zakrytém poli uvedena výhoda (například , získáte ji.
- Pokud je na zakrytém poli uvedena cena (například  2), zaplatte ji, případně umístěte destičku jinam.

TIP OD AUTORŮ: Využívejte akci inovace co nejdříve a co nejčastěji. Každý rok v partii Kolem světa může být klíčový k dosažení úspěchu.

Další poznámky k akci inovace:

- Po získání destičky inovace neotáčejte novou. Nové destičky se přidávají pouze během jara.
- Oválné destičky vylepšují akční pole tím způsobem, že na něj lze umístit jakýkoli počet pracovníků (jak ukazuje obrázek napravo). Každý vyučený pracovník (tj. bez klobouku) umístěný na oválnou destičku získává odpovídající bonus (před provedením akce či po něm). Nádeníci (pracovníci s klobouky) bonusy nedostávají.
- Bonusy se šipkami „neobíhají“ herní plán (např. akce A nemůže kopírovat akci J). Viz Destičky inovací (další podrobnosti) na konci těchto pravidel.



Jak je vidět na tomto obrázku, na oválnou destičku inovace lze umístit jakékoli množství pracovníků. Pouze modrý vyučený pracovník získává bonus (1 kartu vinné révy).


PODZIM

Pokud pasujete během léta, přejděte na podzim a proveďte v uvedeném pořadí následující kroky:

1. Přesuňte svůj žeton kohouta na odpovídající pozici ve vnitřním kruhu stupnice vstávání (pořadí hráčů se nemění).

2. Vyberte si jednu z vyobrazených výhod (€2, 1 libovolnou kartu, nebo nechte zrát 1 svůj žeton hroznů). Poté vyčkejte, dokud nepasují i ostatní hráči.
3. Jestliže máte domek, vezměte si 1 kartu návštěvníka.

ZIMA

Každý hráč v pořadí tahů (počínaje polem  na stupnici vstávání) si vybere jednu z následujících dvou možností: umístí zimního nádeníka či vyučeného pracovníka na zimní (resp. celoroční) akci, NEBO pasuje.

Většina akcí je podobná těm z herního plánu základní hry, ovšem několik z nich si zasluhuje podrobnější vysvětlení:

VYUČENÍ PRACOVNÍKA (AKCE L): Hru začínáte se všemi dostupnými pracovníky, takže vám tato akce neposkytne žádného dalšího. Místo toho zaplatte €4, odstraňte klobouk z libovolného svého pracovníka (můžete vybrat i toho, jenž provedl tuto akci) a vraťte ho do krabice. Tím se z nádeníka stane vyučený pracovník, kterého je nadále možné umísťovat v jakémkoli ročním období. Rovněž může od této chvíle získávat bonusy z oválných destiček, na něž je umístěn.

POZNÁMKA: Protože zkušený pracovník a šedý sezónní pracovník nemají od začátku klobouky, lze je umísťovat v jakémkoli ročním období a vždy získávají bonusy z oválných destiček.


PRODEJ 1 ŽETON VÍNA (AKCE O): Odhodte libovolný žeton vína ze svého sklepa. Získáte tolik mincí, kolik činí jeho hodnota.

VLIV (AKCE P): Zaplatte €8 a posuňte ukazatel vlivu na stupnici o 1 pole doprava. Kromě této akce můžete získávat vliv různým způsobem v závislosti na zvoleném světadílu.



TIP OD AUTORŮ: Snažte se získat aspoň 3–5 bodů vlivu prostřednictvím karet událostí z každého světadílu.



KONEC ROKU A KONEC HRY

KROKY PROVÁDĚNÉ NA KONCI ROKU JSOU V ZÁSADĚ STEJNÉ, AŽ NA NÁSLEDUJÍCÍ ZMĚNY: Jakmile pasujete během zimy, ihned proveďte kroky spojené s koncem roku (tak se mohou uvolnit zimní akční pole pro ostatní hráče). Musíte odhodit nadpočetné karty z ruky, aby vám jich zůstalo nanejvýš 5 (oproti 7 v základní hře). Jakmile všichni hráči pasují, posuňte ukazatel roků .

Na konci 6. roku zkontrolujte, zda byly splněny obě podmínky vítězství:

- Ukazatel vítězných bodů každého hráče se musí nacházet na poli  či dále.
- Ukazatel vlivu  se musí nacházet na konci stupnice vlivu.

Všichni hráči společně zvítězí, jestliže jsou splněny obě podmínky. V opačném případě společně prohrají. Společně se budou hřát v paprscích celosvětové slávy, nebo upadnou v zapomnění.

DESTIČKY INOVACÍ (DALŠÍ PODROBNOSTI)

DESTIČKA F: Tato destička vám umožňuje koupit nebo prodat 1 žeton hroznů. Prodej hroznů funguje úplně stejně jako v základní hře. Při koupi hroznů zaplatíte cenu uvedenou na příslušné řádce mezi káděmi a umístíte 1 žeton hroznů na první volnou pozici nejlépe vlevo v jedné z kádí na této nebo předchozí řádce. Například při koupi hroznů s hodnotou 1/4/7 zaplatíte 1/2/3 mince.



POZNÁMKA: Jak je vidět na tomto obrázku, šipka ukazující doleva může kopírovat efekt oválné destičky, na niž ukazuje, dokonce i když se jedná o jiné roční období.

OVÁLNÉ DESTIČKY SE ŠIPKAMI: Jestliže umístíte vyučeného pracovníka na takovou destičku, získáte bonus z oválné destičky, jež se nachází v bezprostředním sousedství ve směru, kam šipka ukazuje (pokud se na určeném místě žádná oválná destička nenachází, efekt propadne). Šipka na oválné destičce může ukazovat na jinou destičku se šipkou, takže se efekt může řetězit.

NEKOMPATIBILNÍ KARTY

Jestliže vám přijde do ruky jakákoli z následujících karet, odhodte ji a vezměte si novou. Dají se snadno poznat podle černých okrajů.

Karty letních návštěvníků



MOOR VISITORS

RHINE VALLEY

RHINE VALLEY

Karty zimních návštěvníků



MOOR VISITORS

RHINE VALLEY

RHINE VALLEY

RHINE VALLEY

RHINE VALLEY

Karty zařízení (Toskánsko)



Rozšíření Moor Visitors a Visit from the Rhine Valley v češtině zatím nevyšla. Pokud vlastníte jejich cizojazyčnou verzi, můžete odpovídající karty nahradit českými kartami z tohoto rozšíření (mají stejnou rubovou stranu).



MÁTE DOTAZ KE HŘE?

Napište nám do facebookové skupiny hry nás baví.

Pokud ve hře chybí nějaké součásti nebo pokud máte doplňující dotazy, tak nám napište na INFO@ALBI.CZ.

STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com