2–4

30 min

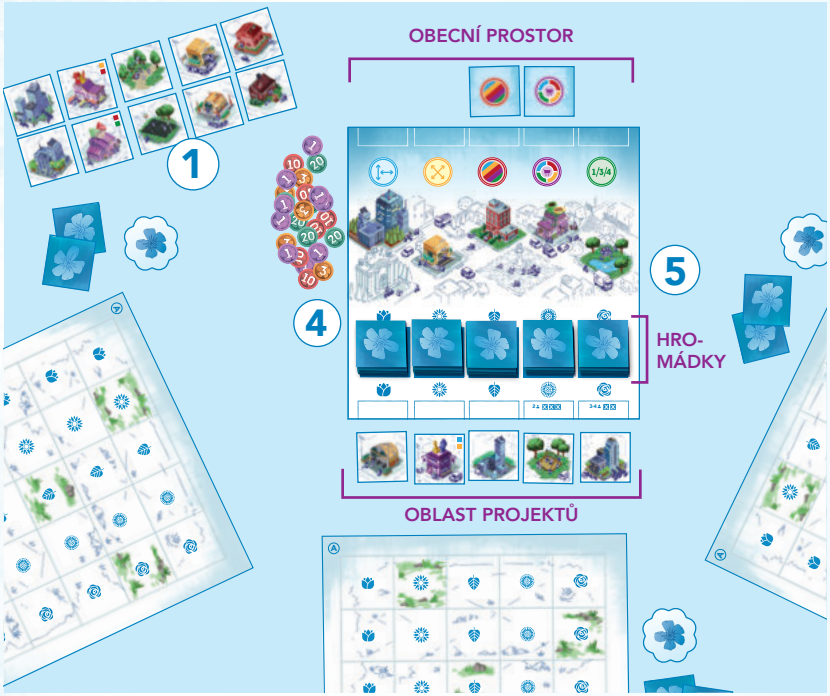
8+

SIDEKICK GAMES

Bloom TOWN

Autoři: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Ilustrace: Jessica Smith, Brigette Indelicato

Jste novopečeným starostou a vaším cílem je vybudovat ideální městečko, které by přitahovalo nové obyvatele. Nebude to ale nic snadného, protože místní občané už mají svá očekávání a domáhají se jejich realizace. Nakonec však bude záležet jen na vás, zda si naplánujete vznik velké metropole plné mrakodrapů, nebo dáte přednost malému, útulnému městečku obklopenému zelenými parky.



SOUČÁSTI HRY

plocha náměstí

4 oboustranné plochy města

4 bonusové žetony

značka zahajujícího hráče

65 kartiček staveb (13 z každého druhu)

70 žetonů s body

10 obecních kartiček (2 z každého druhu)

PŘÍPRAVA HRY

1. Při hře 2 hráčů odeberte ze hry 6 kartiček od každého druhu stavby (KANCELÁŘE, METRO, PARKY, DOMY, OBCHODY); při hře 3 hráčů odeberte po 2 kartičkách od každé stavby. Každý typ obchodu má více verzí; nikdy neodstraňujte kartičky se stejným obchodem.
2. Každý hráč dostane 1 **plochu města** (pro několik prvních her použijte stranu **A**), 1 **bonusový žeton** a 2 náhodně vybrané **kartičky staveb** lícem (obrázkem) dolů.
3. Deset **obecních kartiček** promíchejte se zbývajícími kartičkami staveb, všechny lícem dolů.
4. **Plochu náměstí** položte doprostřed stolu a vedle ní dejte **žetony s body**.
5. Podle počtu hráčů vytvořte z kartiček 5 hromádek takto:
   - pro **2** hráče po **8** kartičkách
   - pro **3** hráče po **11** kartičkách
   - pro **4** hráče po **13** kartičkách

   Hromádky položte na modré čtverečky **plochy náměstí** s čísly 1–5 (viz obrázek). Odkryjte horní kartičku z každé hromádky a položte ji před hromádku **do oblasti projektů.** Ocitne-li se takto v oblasti projektů **obecní kartička**, položte ji lícem nahoru do **obecního prostoru** nad plochu náměstí a do oblasti projektů doplňte další kartičku.
   Kartičky, které zbydou po vytvoření hromádek, odkryjte. **Obecní kartičky** přesuňte do **obecního prostoru** nad plochu náměstí, zbývající kartičky vraťte do krabičky – nebudete je ve hře potřebovat.
6. Hráč, který jako poslední cestoval metrem, obdrží značku zahajujícího hráče a začne hru.

PRŮBĚH HRY

Hráči provádějí své tahy podle směru hodinových ručiček.
V rámci svého tahu **musíte** provést kroky A, B a C v tomto pořadí:

A) POSTAVTE

Zvolte si jednu ze dvou **kartiček staveb**, které máte v ruce, a položte ji na libovolné prázdné čtvercové pole **svého města**.

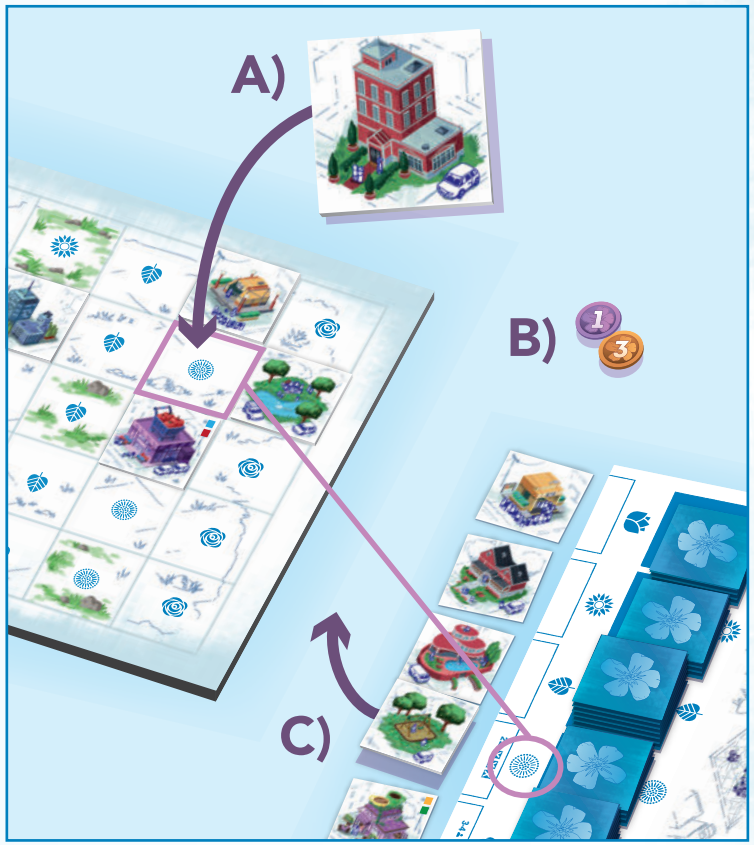
B) ZÍSKEJTE BODY

Spočítejte si, kolik bodů vám za tuto stavbu náleží, a vezměte si příslušný počet **žetonů s body**.
Body si můžete přičíst pouze za kartičku, kterou jste právě položili.

Poznámka: *Podrobný popis bodování jednotlivých staveb je uveden v přehledu na poslední straně.*

C) VEZMĚTE SI NOVOU STAVBU

Na čtvercích vaší **plochy města** jsou různé symboly květin.
Po položení kartičky na čtverec s určitým symbolem si proto ihned vezměte novou z políčka **oblasti projektů** označeného stejným symbolem.
Poté odkryjte horní kartičku z hromádky se stejným symbolem a položte ji na prázdné políčko **oblasti projektů**.
Tím váš tah končí a pokračuje další hráč.
Poznámka: *Je-li už dané políčko **oblasti projektů** prázdné, vezměte si zakrytou horní kartičku z příslušné hromádky. Je-li už prázdná i tato hromádka, můžete si vybrat kteroukoli odkrytou kartičku z **oblasti projektů**.*



KONEC HRY

Po vyčerpání určitého počtu hromádek nastává závěrečná fáze hry. Hrajte dál, dokud všichni nedokončí rozehrané kolo, aby měl každý hráč odehrán stejný počet tahů. **Závěrečná fáze** nastává, když při hře:

- **2** hráčů dojde k vyčerpání **3 z pěti** hromádek;
- **3–4** hráčů dojde k vyčerpání **2 z pěti** hromádek.

2 👤 ✖ ✖ ✖
3-4 👤 ✖ ✖

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci hry zbývají každému hráči v ruce **2 stavby**. Hráč si jednu ponechá a druhou odloží. Nyní **opětovně obdrží body** za všechny stavby ve svém městě, které jsou stejného druhu jako ta, jejíž kartičku si ponechal.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. Při stejném počtu bodů vítězí hráč, který byl později na řadě.

OBECNÍ KARTIČKY

Před začátkem hry jste mezi **kartičky staveb** zamíchali 10 **obecních kartiček**. Ty představují očekávání občanů a jsou v průběhu hry odhalovány při odebírání kartiček z oblasti projektů.

Jakmile je odkryta nějaká obecní kartička, položte ji do **obecního prostoru** a podle standardních pravidel doplňte **obecní projektů**. Jakmile je odkryta druhá **obecní kartička** stejného druhu (KANCELÁŘ, METRO, PARK, DŮM, OBCHOD), nastává **obecní bodování**. (**Pozor:** k **obecnímu bodování** může během hry dojít i několikrát.)

OBECNÍ BODOVÁNÍ

Při obecním bodování hráči obdrží body za všechny **kartičky s daným druhem stavby**, které už mají ve svých městech. Počty bodů pro **obecní bodování** jsou upřesněny na poslední straně.

***Pozor:** Při obecním bodování po odkrytí druhé **obecní kartičky** stejného druhu získávají body za tento druh stavby všichni, nikoli pouze hráč, který kartičku odkryl.*

BONUSOVÉ AKCE

BONUSOVÁ POLÍČKA

Položíte-li jakoukoli **kartičku stavby** na bonusové políčko svého města, můžete okamžitě provést některou jednorázovou bonusovou akci. Můžete si zvolit:

Připsání dvojnásobku bodů za právě položenou kartičku.

Okamžité provedení dodatečného tahu. V takovém případě po svém prvním tahu nedoplňujte **oblast projektů**, proveďte nový tah a až poté doplňte oblast projektů.

***Pozor:** Stejnou bonusovou akci nesmíte nikdy provést dvakrát během jednoho tahu. Zvolíte-li si tedy dodatečný tah, nemůžete znovu položit kartičku na bonusové políčko a pak si opět vybrat další tah.*

VYUŽITÍ BONUSOVÉHO ŽETONU

Jedenkrát za hru můžete kdykoli během svého tahu využít **bonusový žeton**, abyste získali bonusovou akci. Po použití žeton odložte, po skončení hry nemá při bodování žádný význam. Můžete si vybrat jednu ze tří bonusových akcí. První dvě jsou stejné jako při položení kartičky na **bonusové políčko** na ploše města, třetí vypadá jinak.

Třetí bonusová akce:

Spusťte **obecní bodování** pro jeden druh stavby. Můžete to provést pouze tehdy, je-li už v obecním prostoru **právě jedna obecní kartička** zvoleného druhu. **Obecní kartičku**, za kterou jste takto získali body, překryjte bonusovým žetonem. Když je později odkryta druhá **obecní kartička** tohoto druhu stavby, ignorujte ji a pokračujte ve hře bez toho, abyste za ni získali další body.

DŮLEŽITÉ POZNÁMKY

SOUSEDÉ
Stavby jsou považovány za sousední, pokud k sobě bezprostředně přiléhají stranami. (Sousedství v diagonále se nepočítá.)

PROPOJENÍ
Stavby stejného druhu, jež k sobě přiléhají stranami (v případě metra rohy), jsou všechny považovány za propojené.

OBECNÍ BODOVÁNÍ
Při obecním bodování obdržíte body za **všechny** kartičky daného druhu stavby ve svém městě.

BONUSOVÁ AKCE
Během jednoho tahu **nemůžete** provést dvakrát stejnou bonusovou akci.

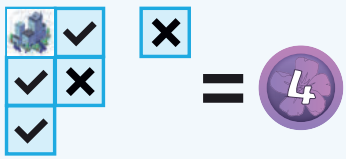
DOPLNĚNÍ
V okamžiku, kdy doplníte **oblast projektů**, váš tah končí.

KANCELÁŘE

1 + 1 NAVÍC ZA KAŽDOU PROPOJENOU KANCELÁŘSKOU BUDOVU V DANÉ ŘADĚ ČI SLOUPCI

Postavením kancelářské budovy získáte **1** bod.
Za každou další propojenou kartičku kanceláří v dané řadě a sloupci pak získáte navíc další **1** bod.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



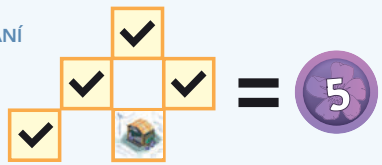
Obecní bodování:
Získáváte **2** body za každou kartičku KANCELÁŘÍ ve svém městě.

METRO

1 + 1 NAVÍC ZA KAŽDOU DIAGONÁLNĚ PROPOJENOU STANICI METRA

Postavením stanice metra získáte **1** bod.
Za každou další diagonálně propojenou stanici metra (tzn. za kartičky dotýkající se pouze rohy) pak získáte navíc další **1** bod. (Kartičky přiléhající stranami se nepočítají.)

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



Obecní bodování:
Získáváte **2** body za každou kartičku METRA ve svém městě.

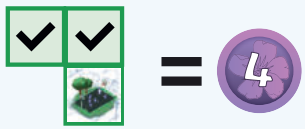
PARKY

PRVNÍ DRUHÝ TŘETÍ

1 / 3 / 4 ZA SESKUPENÉ PARKY

Parky získávají body podle počtu vzájemně propojených kartiček parků. Diagonálně sousedící parky se nepočítají. Za položení prvního parku získáte **1** bod; sousedí-li s ní druhá kartička parku, získáte **3** body, sousedí-li s nimi třetí kartička parku, získáte **4** body. Každá další sousedící kartička parku ve stejné skupině už nepřináší žádné body, můžete si však ve svém městě vytvořit více skupin parků.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



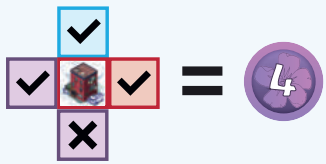
Obecní bodování:
Získáváte **2** body za každou kartičku PARKU ve svém městě.

DOMY

1 + 1 NAVÍC ZA KAŽDÉHO JEDINEČNÉHO SOUSEDA

Postavením obytného domu získáte **1** bod.
Za každou jedinečnou sousední kartičku stavby, i když to třeba bude jiný obytný dům, získáte navíc další **1** bod. (Diagonální sousedství se nepočítá.)

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



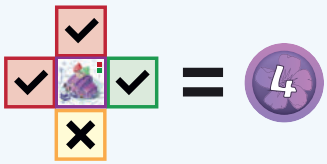
Obecní bodování:
Za každý DŮM ve svém městě získáte body jako při běžném bodování.

OBCHODY

1 + 1 NAVÍC ZA KAŽDÉHO ODPOVÍDAJÍCÍHO SOUSEDA

Každý obchod má na své střeše 2 jedinečné barvy (existuje 6 typů obchodů). Postavením obchodu získáte **1** bod. Za každou sousedící **kartičku stavby**, jejíž barva odpovídá alespoň jedné barvě na střeše obchodu, získáte navíc další **1** bod.
V níže uvedeném příkladu přináší **obchod se zmrzlinou** body za své červené a zelené sousedy, tedy za každý sousedící DŮM a PARK.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



Obecní bodování:
Za každý OBCHOD ve svém městě získáte body jako při běžném bodování.

ODPOVÍDAJÍCÍ STAVBY:

PARKY
DOMY

PARKY
KANCELÁŘE

PARKY
METRO

DOMY
KANCELÁŘE

KANCELÁŘE
METRO

DOMY
METRO

Vážený zákazníku,
kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese **info@pygmalino.cz**.

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu **info@pygmalino.cz**.

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko: Pygmalino, s. r. o.
Lípová 1131, 737 01 Český Těšín
www.pygmalino.cz

Všechna práva vyhrazena.
© Sidekick Games K/S 2020

00378/3

GRANNA