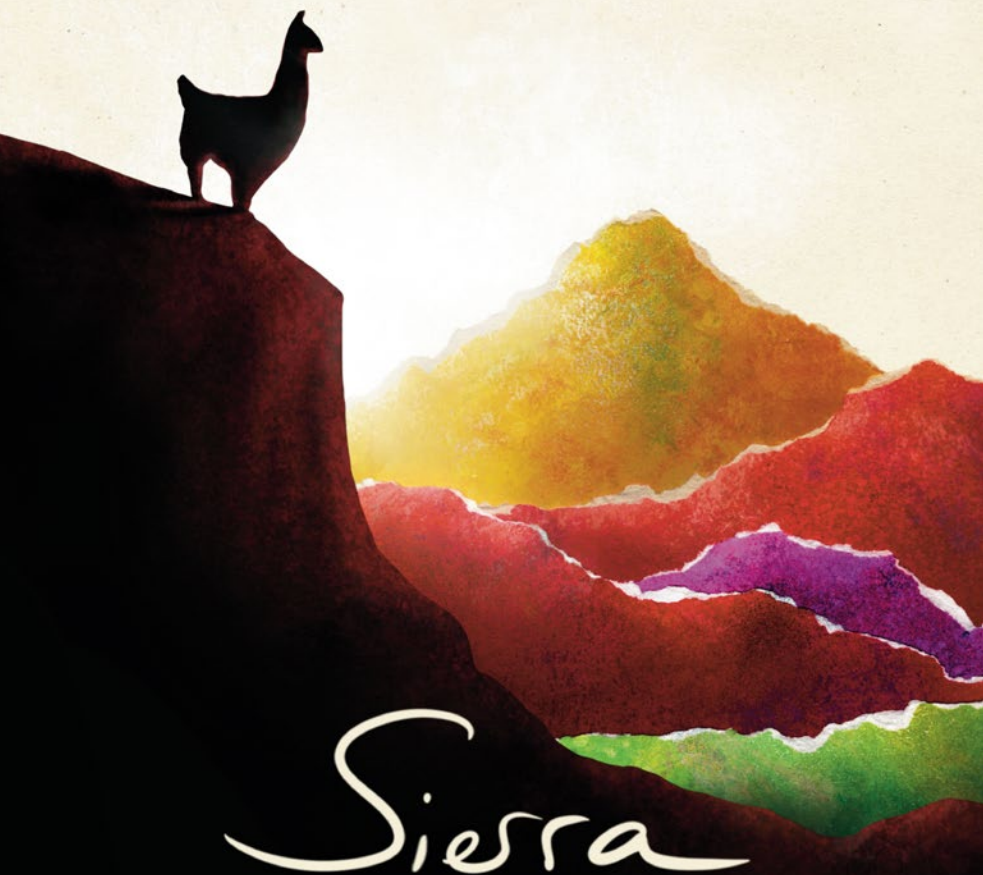


- Pravidla hry -



Zašněrujete si boty a hodíte si batoh na ramena. Dnes vyrazíte na toulky údolím And.

A nepůjdete sami. Jste dva nebo tři. Budete si volit, kam se vypravit, jak se tam dostat a jak rychle. Je jen na vás, aby si všichni členové skupiny výpravu co nejvíce užili.

Hra obsahuje



Obsah pravidel

- Strana 2 > **Týmová** varianta pro 4–8 hráčů
(přečtěte si předtím, než se pustíte do dalších herních variant)
- Strana 10 > **Kampaňová** varianta pro 1 hráče – sólo
- Strana 11 > **Kampaňová** varianta pro 2–3 hráče – kooperativní
- Strana 11 > **Kompetitivní** varianta pro 2–4 hráče

Týmová varianta (4–8 hráčů) – základní varianta hry

V této variantě hry cestují hráči ve dvoučlenných nebo tříčlenných týmech andskými stezkami. Jenže ne všichni chtějí vidět to samé!

Hra sestává z 8 nebo 9 kol, během nichž hráči skládají Krajinu z karet Hor, které se jim podařilo objevit. Cílem hry je získat nejvíce bodů, a to nejen plněním vlastních cílů, ale také zohledňováním přání svých soupeřů.

Zvítězíte sami nebo jako součást týmu? Věříte v to, že cesta je důležitější než cíl?

Na začátku hry se náhodně vylosuje karta **Cíle cesty**, která nastaví společný cíl pro každý tým.



Hráči stejného týmu společně vytvoří Krajinu, kterou budou formovat z karet Hor.



Každý hráč sbírá karty **Cestovního deníku**, které určí jeho vlastní osobní cíle, za jejichž splnění může získat body.

Hrajete poprvé?

Pokud se jedná o vaši první hru *Sierra*, pak během Přípravy hry:

- Odstraňte 16 Pokročilých karet z balíčku Cestovního deníku (krok 1).
- U karet Cílů cesty použijte pouze Stranu A (krok 4).

Základní karta (bez ikony)



Pokročilá karta (s ikonou cepínu)

Příprava hry

1. Zamíchejte karty Cestovního deníku a vytvořte z nich balíček, který položíte lícem dolů doprostřed stolu.
2. Proveďte to samé s kartami Hor.
3. Hráči vytvoří týmy po dvou. Je-li celkový počet hráčů lichý, v jednom z týmů budou tři. Hráči stejného týmu se posadí k sobě.
4. Každý tým si vezme kartu Cíle cesty a položí ji před sebe libovolnou stranou nahoru (viz karty Cílů cesty).
5. Hráč nejvíc nalevo v každém týmu si vezme kartu Role v barvě odpovídající jeho kartě Cíle cesty a umístí ji před sebe stranou pro 2 nebo stranou pro 3, podle počtu hráčů v týmu.
6. Rozdejte každému týmu 2 karty Hor, které si položí lícem dolů před sebe.



Výprava může začít!

Příklad: Ve hře 5 hráčů tvoří Václav a Ivana dvojici mířící na **Monte Fitz Roy**. Jáchym, Tadeáš a Eva trojici putující do **Národního parku Calilegua**. Každý tým si vezme příslušné karty Rolí a Cílů cesty.



Průběh kola

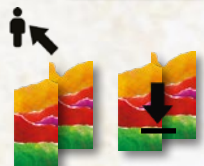
V každém kole hrají všechny týmy najednou. Každý hráč si dobere 2 karty a poté provede akci.

Karta **Role** určuje, které karty si má vzít a jakou akci má provést.



V rámci každého týmu:

- Hráč, který má u sebe kartu **Role** si vezme 2 karty **Cestovního deníku**, jednu z nich si nechá a druhou odhodí.



- Každý z hráčových soupeřníků přidá 2 karty **Hor** ke společné Krajině svého týmu (více v kapitole Skládání Krajiny). Tato akce se liší v závislosti na tom, zda jsou v týmu 2 nebo 3 hráči:

Dvoučlenné týmy



- Hráč, který u sebe nemá kartu **Role** si vezme obě karty **Hor** umístěné před svým týmem a dobere si další 2 karty, aby měl v ruce 4 karty.
- Tento hráč umístí 2 karty do společné Krajiny svého týmu.
- Tomuto hráči zůstanou v ruce 2 karty.

Trčlenné týmy



- Oba hráči, kteří u sebe nemají kartu **Role**, si náhodně vezmou každý jednu ze dvou karet **Hor** ležících před jejich týmem a doberou si po 2 dalších kartách, aby měl každý z nich v ruce 3 karty.
- Každý hráč umístí 1 kartu ze své ruky do společné Krajiny svého týmu.
- Každý hráč odhodí 1 kartu ze své ruky.
- Každému z těchto hráčů zbyde v ruce 1 karta.

Důležité: Všechny tyto akce probíhají současně. Hráči stejného týmu spolu mohou bez omezení komunikovat a ukazovat si karty v ruce, než se rozhodnou, co udělají.

Konec kola

Jakmile všechny týmy dokončí své akce, nastává konec kola:

- Každý tým předá 2 karty **Hor**, které jim zbyly v ruce, dalšímu týmu po levici a umístí je na stůl před něj.



- V rámci každého týmu se karta **Role** posouvá dalšímu hráči v pořadí (případně se předává zpět prvnímu hráči týmu).



Cestovní deník

Karty Cestovního deníku představují vzpomínky a dojmy, které si hráči odnášejí ze svého putování. Jedná se o hlavní způsob získávání bodů ve hře Sierra. V průběhu hry sbírají hráči karty Cestovního deníku a umísťují je lícem vzhůru před sebe. Každá karta obsahuje pravidlo pro získání bodů na základě rozložení karet ve společné Krajině daného týmu.

Karty Cestovního deníku každého hráče jsou osobní: přináší body **pouze tomu hráči, který si je vybral, NIKOLI jeho soupeřníkům**. Dávejte si tedy pozor na to, aby hráči měli karty Cestovního deníku vždy oddělené!

Poznámka: Pokud se vyčerpá dobírací balíček karet Cestovního deníku, zamíchejte balíček odhozených karet a vytvořte nový dobírací balíček.

Poznámka: Zahrané karty Cestovního deníku musí být vždy viditelné pro všechny.



Příklad ze hry dvoučlenného týmu: V prvním kole má u sebe kartu **Role** svého týmu Ivana. Vybere si kartu Cestovního deníku, zatímco Václav zahraje 2 karty **Hor**.

Během druhého kola se karta **Role** posouvá před Václava a průběh je opačný – Václav si vybere kartu Cestovního deníku a Ivana zahraje 2 karty **Hor**.

Ve třetím kole je zase řada na Ivaně, aby přidala kartu do svého Cestovního deníku.



Příklad ze hry tříčlenného týmu: V prvním kole má u sebe kartu **Role** svého týmu Jáchym. Vybere si kartu Cestovního deníku, zatímco Tadeáš a Eva každý umístí po jedné kartě **Hor** do Krajin.

Ve druhém kole je řada na Tadeášovi, aby vybral kartu Cestovního deníku. Ve třetím je řada na Evě. Jáchym dostane kartu **Role** zpět ve čtvrtém kole.

Skládání Krajiny

Během každého kola musí každý tým umístit 2 karty **Hor** do své společné Krajiny. Musí přitom dodržet následující pravidla:

- 1✓ Karta Hor smí být umístěna napravo nebo nalevo od karty stejně barvy.
- 2✓ Karta Hor smí být umístěna nad nebo pod kartu odlišné barvy pro vytvoření nového řádku, a to i v případě, že už Krajina obsahuje řádky stejné barvy.



Karty Hor

Ve hře Sierra jsou karty Hor 4 barev. Každá karta má na sobě jeden ze 6 rozdílných symbolů.

Barvy a symboly jsou v balíčku zastoupeny ve stejném počtu.



Savec



Pták



Dům



Rozvalina

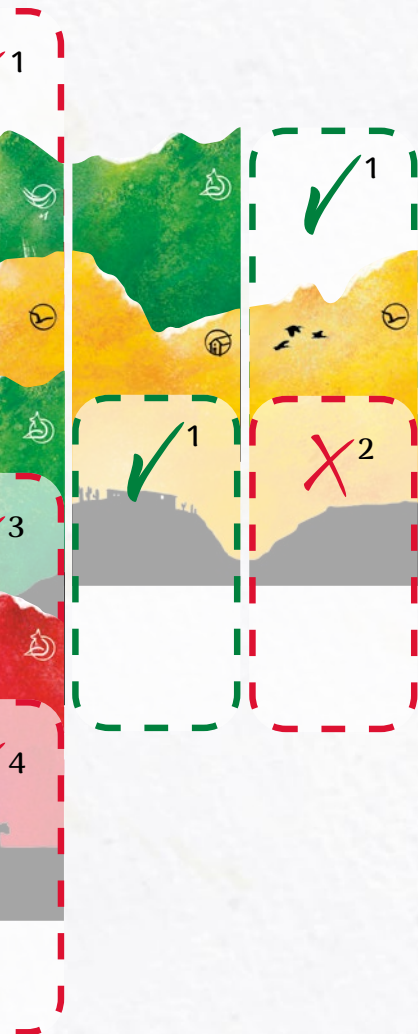


Řeka



Vítr

Řeka a Vítr přinesou 1 bod každému hráči, který má tyto karty ve společné Krajině.



1X Není možné vytvořit dvě řady stejné barvy nad sebou.

2X Není možné vynechat místo mezi dvěma kartami ve stejném řádku.

3X Není možné vložit kartu mezi dva sousedící řádky.

4X Není možné umístit do jednoho řádku karty odlišných barev.

X Není možné přesunout karty Hor zahrané v předchozích kolech.

Konec hry

Jedna hra trvá 8 kol. Je-li ve hře tříčlenný tým, dostane jedno kolo navíc (odehraje tedy 9 kol namísto 8).

To znamená, že na konci hry platí následující:

Dvoučlenný tým,

Každý hráč má 4 karty

Cestovního deníku a společná

Krajina se skládá z 16 karet Hor.



Tříčlenný tým,

Každý hráč má 3 karty

Cestovního deníku a společná

Krajina se skládá z 18 karet Hor.



Jakmile všechny týmy odehrají své poslední kolo, zaznamená se dosažené skóre každého hráče do bodovacího bločku:

1. Všichni hráči daného týmu dostanou body podle splnění karty **Cíle cesty** svého týmu.
2. Všichni hráči týmu získají 1 bod za každou kartu **Řeky** a 1 bod za každou kartu **Větru** ve společné Krajině.
3. Každý hráč si spočítá body, které získal sám za své karty **Cestovního deníku**.



4. Ostatní členové týmu hráče s nejvyšším součtem bodů obdrží bonus 5/10 bodů ve hře 2/3členného týmu (viz Vítězství v kategorii Týmů).

Vítězství v kategorii Jednotlivců

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem v kategorii Jednotlivců.

Příklad: Zde se Tadeáš stává vítězem hry s celkovým počtem 62 bodů.

V případě remízy

Dojde-li k tomu, že hráči z rozdílných týmů získají stejný počet bodů a v kategorii Jednotlivců tedy dojde k remíze, vítězí všichni tito hráči. V takovém případě se **NEVYHODNOCUJE vítězství v kategorii Týmů**.



	Ivana	Václav	Jáchym	Tadeáš	Eva
	7		8		
	5		7		
	8	12	10	14	12
	10	16	20	15	6
	13	5	9	18	14
	12	6			
	55	51	54	62	47
	+5	+5	+10	+5 / +10	+10
	55	51	64	62	57

Vítězství v kategorii Týmů

Souputníci hráče, který zvítězil v kategorii Jednotlivců, získají: 5 bodů ve hře dvoučlenného týmu a po 10 bodech ve hře tříčlenného týmu. Pokud s tímto bonusem má každý z nich více bodů než jejich soupeři v ostatních týmech, vítězí společně jako tým. Pokud ne, týmové vítězství nezískali.

Příklad: S přičtením desetibodového bonusu získávají Jáchym a Eva 64 a 57 bodů, díky nimž přesáhnou skóre Ivany a Václava. Jáchym, Tadeáš a Eva dosáhli vítězství v kategorii Týmů. Tadeáš se stále těší také z vítězství v kategorii Jednotlivců.

Kampaňová varianta (1–3 hráči)

Karty Etap

Karty Etap vycházejí z dobrodružství, která autoři hry Pierre a Audrey prožili v Andách. Používají se pouze ve variantách hry „Spolu až na kraj světa“ a „Baťůžkář na vlastní pěst“. Každá z nich nastavuje kartu Cíle cesty a má vlastní pravidla, přinášející nový prožitek.

Doporučujeme je hrát v chronologickém pořadí: pokuste se získat alespoň 1 Slunce za každou Etapu, než se posunete do další. Můžete se kdykoli vrátit k již odemčeným Etapám kvůli vylepšení si vlastního skóre.

Na zadní straně každé karty najdete speciální pravidla pro danou Etapu.

Výsledková tabulka ukazuje, jakého skóre musí hráč dosáhnout, aby zvítězil v dané Etapě, a to v závislosti, zda hraje variantu sólo nebo v týmu. Jedno Slunce k vítězství sice stačí, ale pro skvělé skóre se jich můžete pokusit získat víc.



Poznámka:

Na této kartě si můžete označit počet Sluncí, která jste získali. Tím si udržíte lepší přehled o svých dosažených výsledcích.

Baťůžkář na vlastní pěst: Sólo kampaň (1 hráč)

V této variantě hry jste na vše sami: žádní soupeřníci, žádní soupeři – pouze vy a hory.

Příprava hry

- Vezměte si kartu Etapy a příslušnou kartu Cíle cesty.
- Nepotřebujete kartu Role, ani před sebe umisťovat 2 karty Hor před začátkem prvního kola.
- Zbytek přípravy je totožný s variantou hry pro týmy.

Průběh kola

- Vezměte si 2 karty Cestovního deníku a 1 si ponechte.
- Vezměte si 4 karty Hor, zahrajte 2 z nich a zbývající 2 odhodte.

Konec hry

- Hra končí na konci osmého kola: máte teď před sebou 8 karet Cestovního deníku a 16 karet Hor.
- Porovnáním svého skóre s tabulkou na své kartě Etapy zjistíte, kolik Sluncí jste získali a jak úspěšní jste během putování s baťůžkem byli.

Spolu až na kraj světa: Kooperativní kampaň (2–3 hráči)

V této herní variantě je pouze jeden tým 2 nebo 3 nerozlučných soupeřníků.

Příprava hry

- Tým si vezme kartu **Etapy** a příslušnou kartu **Cíle cesty**.
- Zbytek přípravy je totožný s variantou hry pro týmy.

Průběh kola

- Tak jako v běžné hře, karta **Role** určuje, kdo vykládá karty **Cestovního deníku** a kdo karty **Hor** (viz varianta **Týmy**, strana 4).
- Na konci kola se zahodí všechny nezahrané karty. Na začátku každého kola si každý hráč bez karty **Role** dobere nové karty **Hor**.

Konec hry

- Hra končí po 8 nebo 9 kolech, v závislosti na počtu hráčů v týmu.
- Počítá se pouze nejnižší skóre v týmu. Za soupeřníky se tentokrát nedostávají žádné body.
- Porovnáním tohoto skóre s výsledkovou tabulkou na kartě **Etapy** zjistíte, kolik Sluncí jste získali.

Kompetitivní varianta (2–4 hráči)

V této variantě hry cestuje každý hráč na vlastní pěst. Skládá si svou vlastní Krajinu a snaží se získat vyšší počet bodů než jeho soupeři.

Příprava hry

- Každý hráč si vezme kartu **Cíle cesty**.
- Hráči nepotřebují kartu **Role**.
- Zbytek přípravy je totožný s variantou hry pro týmy.

Průběh kola

- Každý hráč si vezme 2 karty **Cestovního deníku** a 1 si ponechá, druhou odhodí.
- Každý hráč si nejprve dobere 2 karty **Hor**, pak 2 karty **Hor** zahraje a 2 zbývající karty předá dalšímu hráči po levici.

Konec hry

- Na konci osmého kola má každý hráč 8 karet **Cestovního deníku** a 16 karet **Hor** ve své Krajině.
- V této variantě se nevyhodnocuje vítězství v kategorii Týmů, pouze v kategorii Jednotlivců.

Přehled hry (Týmová varianta)

Dvoučlenný tým



Průběh kola

Každý hráč obdrží kartu Role v každém druhém kole. Ten, kdo má kartu Role, si z dobíracího balíčku vezme 2 karty Cestovního deníku, 1 si ponechá a 1 odhodí.

Druhý hráč obdrží 2 karty Hor a dobere si další 2 (dohromady bude mít 4). Potom tento hráč musí:

- Umístit 2 karty Hor do společné Krajiny.
- Předat 2 karty Hor dalšímu týmu (pro další kolo).

Konec hry

- Tým odehraje 8 kol
- Každý hráč má 4 karty Cestovního deníku
- Krajina se skládá ze 16 karet
- Bonus soupeřnicka: +5 bodů

Trčlenný tým



Průběh kola

Každý hráč obdrží kartu Role v každém třetím kole. Ten, kdo má kartu Role, si z dobíracího balíčku vezme 2 karty Cestovního deníku, 1 si ponechá a 1 odhodí.

Ostatní 2 hráči obdrží po 1 kartě Hor a doberou si po dalších 2 (dohromady bude mít každý z nich 3 karty). Potom každý z těchto hráčů musí:

- Umístit 1 kartu Hor do společné Krajiny.
- Odhodit 1 kartu Hor.
- Předat 1 kartu Hor dalšímu týmu (pro další kolo).

Konec hry

- Tým odehraje 9 kol
- Každý hráč má 3 karty Cestovního deníku
- Krajina se skládá z 18 karet
- Bonus soupeřnicka: +10 bodů

Glosář

Řada

Série karet Hor stejné barvy seřazená horizontálně, jedna karta vedle druhé.

Sloupec

Série karet Hor seřazená vertikálně, s přerušením nebo bez.

Přilehlý

Dvě karty jsou přilehlé, pokud se jedna přímo dotýká druhé, a to v řadě nebo sloupci, NIKOLI úhlopříčně.

Poznámka: Jsou-li 2 karty ve sloupci odděleny mezerou, NEJSOU přilehlé, jakkoli může být mezera mezi nimi malá.

Hra *Sierra* je společným dílem uměleckého páru Pierra a Audrey inspirovaným jednou z jeho dobrodružných cest.

Překlad: Ladislav Sedlák, Oli Macháčová

Okolo

Jedna z 8 karet dotýkající se dané karty (vertikálně, horizontálně nebo i diagonálně).

Na každé straně

Jedna karta zprava a jedna karta zleva dané karty.

Pár

Sada 2 karet kdekoli v rámci Krajiny (ne nutně sousedících). Stejná karta může být započítána pouze jednou za pár.

Trojice

Sada 3 karet kdekoli v rámci Krajiny (ne nutně sousedících).

Distributor: Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz

