

PŘÍPRAVA

I Umístěte herní plán doprostřed stolu. Použijte přední stranu při hře 2–4 hráčů (jak je na ní naznačeno) a zadní stranu pro hru 5 hráčů.



III Položte **ukazatel kol** na první místo na počítadle kol.

V Každý hráč si vybere barvu a obdrží: 1 žeton sekery a ve vybrané barvě hráčskou zástěnu, dílek krajiny s hradem a ukazatel skóre. (Komponenty v barvách, které se nezúčastní partie, vrátěte do krabice.)

A Umístěte svůj **ukazatel skóre** na políčko „0“ na **počítadle skóre** kolem herního plánu.

Položte svůj **úvodní dílek krajiny** před sebe hradem vzhůru. Toto je první dílek teritoria vašeho klanu.

Nejrzavější hráč začíná, bere si **žeton začínajícího hráče** a dá jej před sebe.

VI Vhodte **dílky krajiny** do **pytlíku** a důkladně je zamíchejte.



PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v **6 kolech** (v 5 hráčích je jen 5 kol). Každé kolo sestává ze šesti následujících fází:

1. Příjem
2. Losování a nacenění dílků
3. Odhození dílků
4. Nákup dílků
5. Přistavění
6. Konec kola a bodování

Na konci posledního kola následuje **závěrečné bodování**.

1. PŘÍJEM

Na začátku kola obdrží každý hráč příjem **5 zlatých** za svůj hrad a další **1 zlaták** za každý dílek se sudy whisky, který je s hradem spojený cestami.

Třetím kolem počínaje dostávají hráči další zlatáky za každého hráče, který je na počítadle bodů před nimi (tedy který má více vítězných bodů). Množství zlatáků za každého jednoho hráče je v pozdějších kolech vyšší a je vždy znázorněné vedle počítadla kol.

Zlaté mince si můžete kdykoli dle potřeby rozměnit.



Příklad: Příjem za dílky
Celkový příjem: 13 zlatých



Příklad: Je 5. kolo, takže ukazatel kol zobrazuje 3 zlatáky. Dva hráči mají více vítězných bodů než modrý – modrý tedy obdrží další 2x3 zlatáky.

2. LOSOVÁNÍ DÍLKŮ A STANOVĚNÍ CEN

Každý hráč si vylosuje **3 dílky krajiny** z pytlíku a položí je lícem vzhůru před svou hráčskou zástěnu. Za touto zástěnou potom všichni hráči současně přidělí **sekeru** jednomu vylosovanému dílku (*ten se za chvíli vrátí do pytlíku*) a dalším dvěma dílkům **každému alespoň 1 minci** vlastní zásoby. Zbudou-li hráči zlatáky, měl by je před ostatními držet v tajnosti, např. v dlaní.

Jakmile všichni dokončí přidělování mincí a seker ke svým dílkům, zvedněte hráčské zásteny a odložte je stranou.

Pokročilá varianta pro 2 a 3 hráče: Ve 2 a 3 hráčích vylosujte jeden dílek navíc. Nepatří žádnému hráči, ale je součástí nabídky dílků k zakoupení za částku „**číslo kola + 1**“ zlatá mince (ty kupec odevzdá do banku). Během kola dílek nedoplňujte, pokud jej někdo kupí. Před dalším kolem dílek vyměňte, i pokud jej nikdo nekoupil.

Příklad: Dílek uprostřed, označený sekero, se ve 3. fázi herního kola vraci do pytlíku.

-3-

3. ODHOZENÍ DÍLKU

Všichni hráči vrátí dílek označený **žetonem sekery** zpět do pytlíku. Poté pytlík znova promíchají.



4. NÁKUP DÍLKU

Postupně od **prvního hráče** dostane každý hráč možnost kupit **právě jeden dílek** od kteréhokoli z protihráčů. Aby tak učinil, musí ze své zbývající (*tedy k vlastním dílkům nepřidělené*) zásoby mincí zaplatit **stejnou částku**, kterou kupovanému dílku ve fázi 2 přidělil jeho původní majitel.

Původní majitel pak dostane nejen tučnou částku z prodeje, ale také si bere zpět vlastní zlaté mince, které k danému dílku položil – **všechny tyto peníze může využít** k vlastnímu nákupu v tomtéž kole.

Kupec si svůj nový dílek položí vedle své zástěny – ve fázi 5 jej přidá ke svému teritoriu. V jednom herním kole si jeden hráč **nemůže** nebo si nepřeje kupit dílek, musí pasovat. Poté, co si všichni budou kupili jeden dílek, nebo pasovali, si každý hráč ponechá své **neprodané** dílky, co mu zůstaly od vylosování, přijde ale o své zlatáky k nim přidělené. Tyto odevzdá do společné zásoby.

5. PŘISTAVĚNÍ

Všichni hráči nyní musí přistavět dílky, které v tomto kole získali, do teritoria svého klanu dle následujících pravidel: **každý dílek musí sousedit alespoň jednou hranou s jiným dílkem v hráčově teritoriu** (to může být také dílek získaný v tomto kole). Všechny dílky, které spolu sousedí, **musí mít na sousedících stranách tutéž krajinu** (pastvina, hora, voda). Důležité: cesty na sebe **NEMUSEJÍ** navazovat.

Některé bodovací žetony poskytují body za uzavřené oblasti. Uzavřenou oblast se rozumí oblast o jednom typu krajiny, kterou ze všech stran obklopují oblasti jiného typu krajiny. Cesty se nepovažují za dělítka oblastí. Uzavřená oblast může být i uvnitř jediného dílku.

Nemůžete-li nový dílek umístit dle pravidel výše, vraťte jej do pytlíku (peníze za něj vynaložené se vám nevrátí).



6. KONEC KOLA A BODOVÁNÍ

Na konci přistavování obdrží všichni hráči vítězné body **dle bodovacích žetonů platných daného kola**. To, který bodovací žeton se vztahuje na které kolo, je naznačeno na fáborech u počítadla kol písmeny A až D. Za každý vítězný bod posune hráč svůj ukazatel skóre o jedno políčko.

Každý bodovací žeton se v jedné partii uplatní třikrát. Viz poslední stranu tétoho pravidel, kde je popsáno, jak se který využívá.

Po bodování předá začínající hráč žeton začínajícího hráče sousedovi po své levici. Nový začínající hráč posune počítadlo kol o jedno dál. Po posledním kole následuje závěrečné bodování.

-4-

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci hry obdrží každý hráč vítězné body (VB) za dílky se svitkem, které umístil do svého teritoria. Svitky vždy dávají VB za objekty v celém teritoriu. Ve hře je těchto 7 svitků, každý dvakrát:



1 VB
za každé 2 ovce



1 VB za každé 2 dílky se
sudy whisky



1 VB
za každé 2 lodě

Tyto svitky nemohou nadělit půl bodu.
Příklad: Za 5 objektů stejného typu dostanete 2 VB.

Je-li svitek **uvnitř uzavřené oblasti**, dává dvojnásobek vítězných bodů.

Na závěr každý hráč získá **1 VB za každých 5 zlatých mincí**.

Hráč s nejvíce VB je vítězem. Remízy jsou rozhodnutý dle zbylých neobodovaných mincí.



Tyto ikony na herním plánu vám připomínají zmíněná dvě pravidla závěrečného bodování.

Albi

Výrobce a distributor ČR:
Albi Česká republika, a. s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz
eshop.albi.cz
Infolinka:
+420 737 221 010

© 2015 Lookout Spiele and Mayfair Games, Inc.
"Isle of Skye" je registrovanou obchodní známkou Lookout Spiele
Mayfair Games, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Český překlad a sazba: Michal „myyysha“ Stárek
Jazyková úprava: Marie Rydlová, Pavel „chasník“ Tatiček

Pokud je s Vámi zakoupenou hru něco v nepořádku, prosíme obraťte se na servis@albi.cz, rádi poradíme a vše vyřešíme.

PŘEHLED BODOVÁCÍCH ŽETONŮ

	2 VB za každý průsečík, v němž se stýkají čtyři dílky krajiny. Jeden dílek tak může zasahovat do více bodovaných průsečíků.		1 VB za každou uzavřenou oblast v klanovém teritoriu. Některé dílky obsahují uzavřenou oblast samy o sobě. Ta se zde také buduje.
	1 VB za každou ovci v teritoriu.		3 VB za každou uzavřenou oblast rozkládající se přes alespoň 3 dílky v klanovém teritoriu.
	1/3/6 VB za každou spojitu horskou oblast (i neuzavřenou), v níž stojí 1/2/3 brochy. Oblast s více než 3 brochy stále dává jen 6 VB.		5 VB za každou sadu brochu, farmy a majáku v klanovém teritoriu. Každá budova se může počítat jen do jedné takové sady. Jde pouze o počet budov, budovy spolu nemusejí nikam sousedit ani stát na stejných krajinách.
	5 VB hráči s nejvíce sudy whisky v teritoriu, 2 VB hráči na druhém místě v počtu sudů. V případě remízy obdrží všichni hráči plných 5 VB a druhé místo se neuděluje. V případě jasného vítěze a remízy na druhém místě obdrží všichni remizující hráči 2 VB. Ke skórování tohoto žetonu je třeba mít v teritoriu alespoň jednu lod.		5 VB hráči s nejvíce lodmi v teritoriu, 2 VB hráči na druhém místě v počtu lodí. V případě remízy obdrží všichni hráči plných 5 VB a druhé místo se neuděluje. V případě jasného vítěze a remízy na druhém místě obdrží všichni remizující hráči 2 VB. Ke skórování tohoto žetonu je třeba mít v teritoriu alespoň jednu lod.
	1 VB za každou ovci nebo dobytek na dílku, který hranou či rohem sousedí s dílkem s farmou. Také 1 VB za každou ovci či dobytek přímo na dílku s farmou. Jedno zvíře přináší jen 1 VB, i když sousedilo s více farmami. Zvíře nemusí stát na stejném typu krajiny jako farma.		5 VB hráči s nejvíce zlatými mincemi, 2 VB hráči na druhém místě v počtu mincí. V případě remízy obdrží všichni hráči plných 5 VB a druhé místo se neuděluje. V případě jasného vítěze a remízy na druhém místě obdrží všichni remizující hráči 2 VB. Ke skórování tohoto žetonu je třeba mít alespoň 1 zlatou minci.
	2 VB za každý dobytek na dílku spojeném cestou s hradem.		3 VB za každou vodní oblast v teritoriu, u které stojí alespoň 1 maják a současně je na ní alespoň 1 lodi. Tato vodní oblast nemusí být uzavřená.
	1 VB za každý dílek v teritoriu spojený cestou s hradem.		3 VB za každou vertikální linii dílků v teritoriu, která obsahuje alespoň 3 dílky. Jedna vertikální linie, která obsahuje 3 dílky, mezeru a další 3 dílky, stále přináší pouze 3 VB.
	2 VB za každý dílek, přes něž se rozkládá vaše největší uzavřená vodní oblast.		2 VB za každou uzavřenou horskou oblast v klanovém teritoriu. Dílky obsahující uzavřenou horskou oblast samy o sobě se zde také budují.



Hra pro 2-5 hráčů
s budováním krajiny
od Andrease Pelikana
& Alexandra Pfistera

VÍTEJTE NA OSTROVĚ SKYE

Pět klanů bojuje o nadvládu nad skotským ostrovem Skye, ale pouze ten náčelník, který nejlépe rozvíjí území svého klanu a nejchytřejší obchoduje, se může stát novým králem! Příště ale může být zase všechno jinak, tak neváhejte hrát znovu a předchozího krále svrhnut!

KOMPONENTY

(před první hrou opatrně vyplácejte žetony z nařezaného kartonu)



1 oboustranný herní plán



16 bodovacích žetonů



73 dílků krajiny (zelená zadní strana)



zlaté mince



1 žeton začínajícího hráče



5 dílků krajiny s hradem (zadní strany v hráckých barvách)



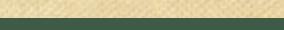
6 hráckých zástěn
(před hrou je nutné je složit, jedna rezervní)



5 ukazatelů skóre
(1 v každé hrácké barvě)



2 pravidla (CZ+SK)



1 látkový pytlík
(1 rezervní)



6 žetonů sekery
(1 rezervní)

CÍL HRY

Během 6 kol (5 kol v 5 hráčích) nasbírejte nejvíce vítězných bodů a staňte se králem ostrova Skye.