

Havalandi

Hra pro 2-4 hráče s umisťováním dlaždic ve
vzdušných výškách od Reinera Knizii - Věk: 8+ - Doba
trvání: cca 45 minut

V Havalandi je nebe limitem!

Ve hře Havalandi se hráči vnesou do oblak! Milujete létání horkovzdušnými balóny a konečně máte k dispozici několik horkovzdušných balónů, které můžete nazývat svými vlastními. V této krásné oblasti budou vaše balóny brzy oblažovat oblohu zářivými odstíny! Nemůžeš být pyšnější!

Na obloze se však objevují i jiné barvy - nejste jediní, kdo by chtěl vypustit balón do oblak tohoto krásného koutu světa.

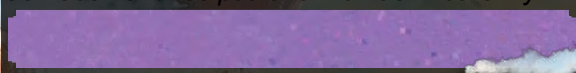
Přitáhněte největší pozornost vypouštěním velkých flotil, zajistěte si oblíbená startoviště a buďte rychlejší než konkurence - pak bude nebe nakonec patřit vám a vašim barevným horkovzdušným balónům!



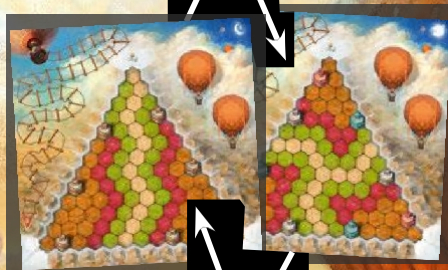
1 kniha pravidel



1 šestistranná
konec hry



Obsah



1 oboustranná herní deska

1 vzducholod' se základnou



kostka 7 výsledkových karet pro



Každá ve 4 herních barvách:

4 × 20 balónků



Vpředu: ležící
balón



Zpět: vypuštěný balón

4 × 3 speciální balónky

Sousedství



Vítr



Sdílení



Vpředu: ležící balón



Zpět: vypuštěný balón



4 × 1 bodový žeton

(na žetony nalepte
samolepky odpovídající
barvy).



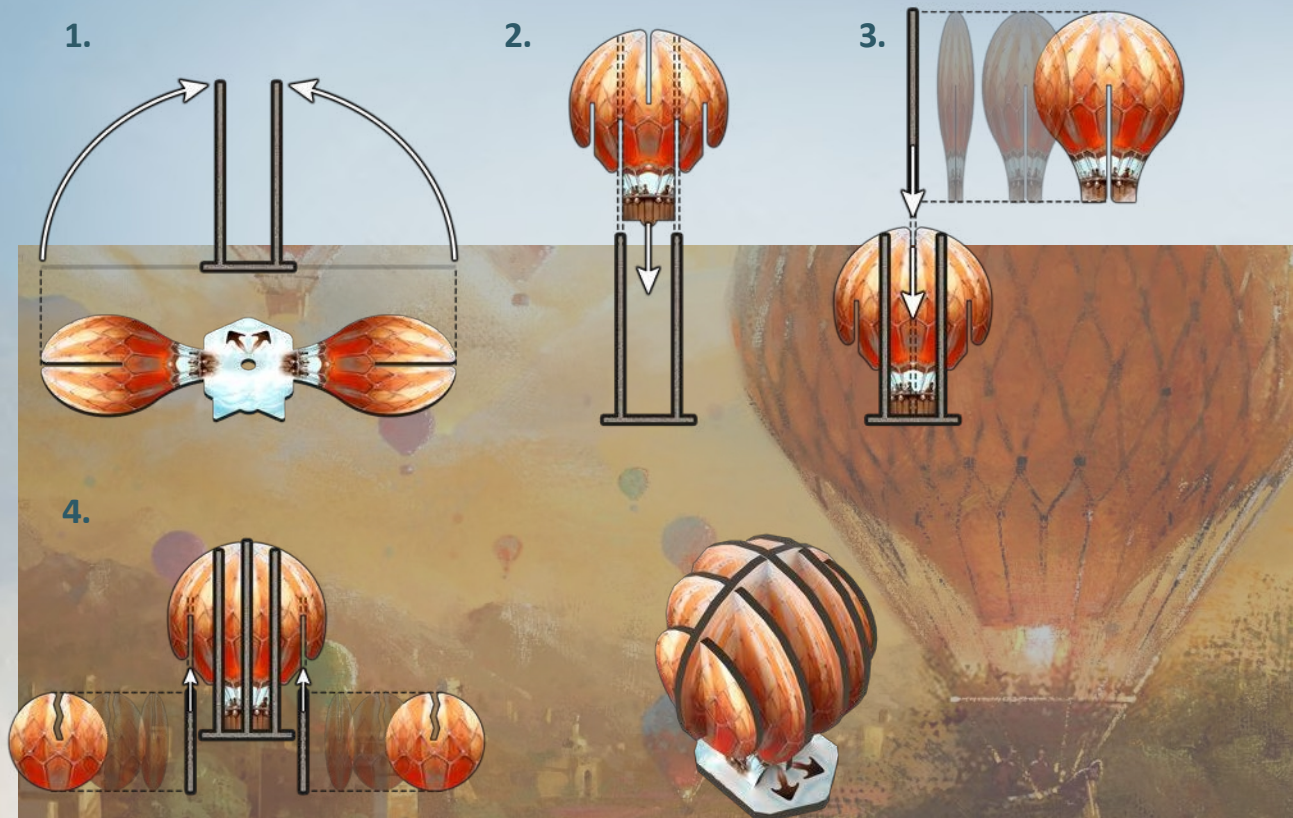
4 × 1 pytel s pískem

Servis náhradních dílů: Zakoupili jste kvalitní výrobek. Pokud vám chybí nějaká součástka nebo máte jiný důvod k reklamaci, kontaktujte nás na adrese www.pegasus.de/ersatzteilservice.

Přejeme vám mnoho zábavných hodin s touto hrou.

Váš tým Pegasus Games

Jak sestavím vzducholod'?



Poznámka: Vzducholodě jsou vzducholodě plněné plynem. Naše vzducholod' je ve skutečnosti horkovzdušný balón. Rozhodli jsme se však použít tento název, abychom se vyhnuli případným záměnám nebo nedorozuměním, pokud jde o herní komponenty.

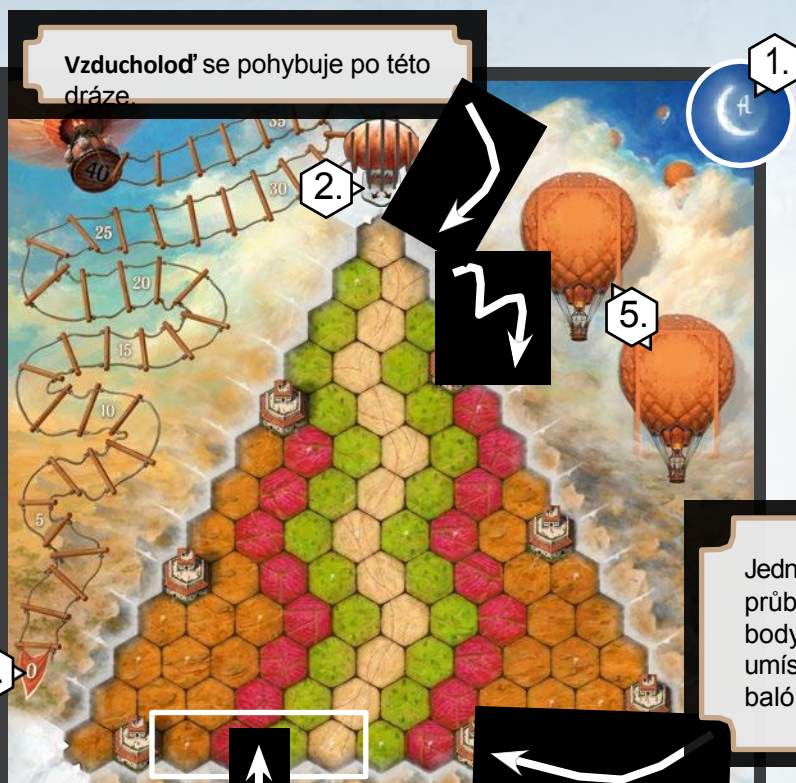
Cíl hry

Body získáváte vypouštěním balónů svých flotil a vytvářením co největších skupin vlastních balónů v různých regionech. Vypouštěcí místa v pavilonech jsou také velmi žádaná a nabízejí vám další příležitosti k získání bodů. Vyberte si správné místo startu ve správný čas a získajte pro svou flotilu spoustu bodů!

Vyhrává hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

Herní plán / nastavení

Hrací deska je oboustranná a na každé straně jsou zobrazeny jiné krajiny. Obě strany se liší uspořádáním regionů i pavilonů.






Vzducholod' se pohybuje po této dráze.


Jedná se o **pavilony**. V průběhu hry získáte body, pokud vedle nich umístíte jeden ze svých balónků.

Tato místa slouží jako startovací stanoviště, kam během hry umísťujete balóny. Nacházejí se ve 4 různých oblastech.

 Písečná duna  Tulipánové pole  Louka  Šterková cesta

1. Vyberte přední nebo zadní stranu herní desky a umístěte ji doprostřed stolu.
Poznámka: Pro prvních několik her doporučujeme použít stranu A  desky. Je to dobrý způsob, jak se s hrou seznámit.
2. Umístěte vzducholod' na vyznačené startovní místo v horní části dráhy a umístěte ji na místo  kostku poblíž.
3. Každý si vybere barvu hry a vezme si odpovídající herní materiál.
4. Umístěte bodový žeton na pole 0 bodového žebříčku. Na tomto místě budete během hry sledovat své skóre. Umístěte svůj pytel s pískem na koš horkovzdušného balónu (pole 40 bodového žebříčku).
5. Zamíchejte karty s výsledky na konci hry. Náhodně si vylosujte 2 karty a položte je lícem nahoru na políčka na hrací desce.
6. **Hra pouze pro 2 hráče:** Na hrací ploše označené vlajkou  zakryjte místa startu balónky nepoužívané herní barvy. Tato startovací místa se považují za obsazená jiným hráčem. Ve hře s více než 2 hráči nemají vlajky žádný význam.

Poznámka: Při hře 4 hráčů vrací každý 3 balónky své barvy zpět do krabice.

Jakýkoli odkaz na "balón" v těchto pravidlech se vždy vztahuje na . Pravidla týkající se speciálních balónů budou vždy výslovně uvedena.

Nepoužitý herní materiál vraťte do krabice, protože pro tuto hru nebude potřeba.

Hru začíná hráč, který něco spustil jako poslední.

Na tahu provedte následující kroky:

1. Hodte kostkou a posuňte vzducholod' o příslušný počet políček po její dráze ve směru hodinových ručiček.
2. Umístěte jeden ze svých balónů na volné místo startu v jedné ze dvou linií viditelnosti vzducholodě. Může se jednat i o speciální balón. Pokud je to možné, můžete nyní vypustit i balóny flotily.
3. Body získané za umístění balónku zaznamenejte posunutím žetonu bodů po bodovém žebříčku.



Poté přijde na řadu další hráč v pořadí ve směru hodinových ručiček.

Přesun vzducholodi

Vzducholod' není přidělena jednomu hráči, ale řídí ji všichni. Vzducholod' se vždy pohybuje po své dráze vpřed po směru hodinových ručiček podle hodu kostkou.

Každé místo na dráze poskytuje 2 různé zorné úhly, ve kterých můžete umístit jeden z balónů na dostupné místo startu.

Pokud vzducholod' ukončí svůj pohyb na jednom z rohových políček, budete mít k dispozici 2 dlouhé pozorovací linie podél okraje hrací plochy. Bílá oblast v každém rohu dráhy je považována za jedno políčko.



Umístění balónku

Balónek vždy umístíte ležícím balónkem nahoru.

Místo startu balonu můžete zvolit dvěma způsoby.



ležící balónky

1. Umístěte balón na volné startovací místo v přímé viditelnosti.

Umístěte jeden ze svých balónů na libovolné volné startovací místo, které se nachází v jedné ze dvou linií viditelnosti vzducholodi. Na místě vypuštění nesmí být žádný jiný balón. Balón nikdy nesmíte umístit na pavilony nebo na dráhu vzducholodě.



NEBO

2. Umístěte svůj balón, počínaje přímkou pohledu, vedle jednoho z vlastních balónů ve stejné oblasti nebo vytvořte či rozšířte skupinu tohoto balónu ve stejné oblasti.

Vyberte si místo startu v dosahu 2 linií dohledu vzducholodi, na které se již nachází jeden z vašich balónů. Nezáleží na tom, zda tento balón leží nebo již byl vypuštěn. Počínaje tímto balónem můžete umístit svůj balón na sousední startovací místo ve **stejně oblasti**. Případně můžete vytvořit nebo rozšířit skupinu v rámci stejného regionu. Toto místo vypuštění nemusí být v přímé viditelnosti.



V průběhu hry se může stát, že pro vás nebudou k dispozici žádná startovací místa. V takovém případě posouvejte vzducholod' po 1 políčku na dráze, dokud nebudete moci umístit jeden z balónů. V této situaci nejste nuceni použít jeden ze svých speciálních balónů.

Poznámka: 3 speciální balónky mají individuální pravidla, která najdete v části "Speciální balónky".

Jak získám body?

Body můžete získat několika způsoby:

1. Vypouštění balónů flotily
2. Vytváření a rozšiřování skupin
3. Umístění balónků vedle pavilonů
4. Výsledkové karty na konci hry

Pokud během hry dosáhnete vrcholu žebříčku, vezměte pytel s pískem ve své barvě a položte jej před sebe číslem "40" nahoru. Poté začněte znovu od spodní části žebříčku. Pokud opět dosáhnete vrcholu, otočte pytel s pískem tak, aby na něm bylo uvedeno "80", a začněte počítat body znovu od spodní části žebříčku.

Poznámka: V těchto pravidlech rozlišujeme mezi "flotilou" a "skupinou".

Flotila se skládá z několika vašich balónů, které jsou propojeny v několika oblastech. Zpočátku jsou všechny balóny ve vaší flotile ležící balóny. Můžete je nechat jednou vypustit.

Vytvoříte **skupinu** s nejméně třemi balóny, které jsou propojeny v rámci jedné oblasti. To může zahrnovat balóny, které již byly vypuštěny, ale také balóny, které ještě leží.

1. Vypouštění balónů flotily

Ihned po umístění balonu můžete vypustit balony flotily. Musíte mít na paměti následující:

- Balón, který jste právě umístili, musí být součástí flotily. Dříve vypuštěné balóny nemohou být součástí flotily.
- Alespoň jeden z balonů této flotily musí být na šterkové cestě. Může to být balón umístěný v předchozím tahu.



Šterková cesta



Příklad: Přes právě umístěný balón (zvýrazněný žlutě) můžete vypustit balóny flotily, protože jste navázali spojení se šterkovou cestou. Červeně označený balón na písčné duně nelze vypustit, protože nepatří do flotily.

- Balóny flotily musí být propojeny.

Získáte různý počet bodů podle toho, z kolika různých regionů svou flotilu vypustíte. Otočte balóny ve své flotile tak, aby nyní byly zobrazeny vypuštěnou stranou. Nemusíte obracet všechny balóny ve své flotile, pouze ty, které jsou **nezbytně** nutné k získání příslušných bodů. Mezi ně musí patřit i balón, který jste právě umístili, abyste spustili vypuštění flotily. Velikost vaší flotily nesouvisí s počtem bodů, které získáte za vypuštění. Může však mít vliv na jednu z bodovacích karet na konci hry.

Štěrková cesta + louka: 4 body



Štěrková cesta + louka + tulipánové pole: 8 bodů



Štěrková cesta + Louka + Tulipánové pole + Písečná duna: 12 bodů





Poznámka: V těchto příkladech je místo startu právě umístěného balonu zvýrazněno **žlutě**.

Balónky označené **bílou** barvou **musíte** vypustit, tj. otočit, abyste mohli spustit flotilu a získat body.

Můžete také otočit balónky označené **přerušovanými bílými** čarami. Ty však za tuto flotilu nezískávají žádné body navíc.

Vozový park může přesahovat několik stran štěrkové cesty. Máte možnost vypustit všechny balóny této flotily najednou. Pro každou stranu štěrkové cesty zvlášť zvažte, z kolika oblastí flotila startuje, a sečtete příslušné body. Mějte však na paměti, že každá strana získává body pouze jednou.

Na straně A  herního plánu můžete vypouštět balóny až ze dvou stran současně, jeden napravo a jeden nalevo od štěrkové cesty. Na straně B , můžete vypouštět balóny dokonce až ze 3 stran současně.



Příklad: Právě jste umístili balón (místo startu je zvýrazněno žlutě). Nyní můžete vypustit všechny označené balóny najednou. Za vypuštění flotily obdržíte $8+12+8=28$ bodů.

2. Vytváření a rozšiřování skupin

Pokud umístíte balón vedle jiných balónů v oblasti, můžete vytvořit skupinu. Skupina se skládá z **nejméně 3 vaších balónků**, které jsou **propojeny** v rámci stejné oblasti. Získáte body rovnající se velikosti skupiny: Pokud později skupinu rozšíříte na skupinu 4 balónů, získáte opět body, tentokrát 4 body. Pokud později rozšíříte skupinu 4 na skupinu 5, získáte 5 bodů atd. Nezáleží na tom, zda balónky ve skupině již byly vypuštěny, nebo ne.





Příklad: Pokud později přidáte do skupiny další balónek (2., poloprůhledný), zvýšíte ji na skupinu 5 a získáte dalších 5 bodů.

3. Umístění balónků vedle pavilonů

Každý pavilon vám okamžitě přinese 3 body, **jakmile** k němu **poprvé** umístíte jeden ze svých balónů. Tyto body můžete za každý pavilon získat pouze jednou.

Poté zkontrolujte, zda obdržíte bonus:

- Na straně A  herního plánu získáte okamžitě 7 bonusových bodů, pokud jste ke **všem** pavilonům umístili alespoň 1 vlastní balonek.
- Na straně B  jsou 3 pavilony ve 3 různých barvách. Pokud jste ke každému pavilonu **jedné** barvy umístili alespoň 1 vlastní balónek, získáte okamžitě 3 bonusové body. Tímto způsobem tedy můžete získat maximálně 9 bonusových bodů.

4. Výsledkové karty na konci hry

Na konci hry zkontrolujte, zda a jak dobře jste splnili podmínky na 2 kartách s výsledky na konci hry na hrací desce. Zaznamenejte své body do bodového žebříčku. Podrobný seznam jednotlivých bodovacích karet pro konec hry najdete v části "Bodovací karty pro konec hry".

Speciální balónky

Máte 3 speciální balónky. Každý z nich můžete použít přesně jednou za hru během svého tahu. Mají také stranu, která ukazuje ležící balónek, a stranu, která ukazuje vypuštěný balónek. Můžete je používat pravidelně jako součást flotily, ale nabízejí vám také některé speciální možnosti. V každém tahu můžete použít pouze jeden speciální balón.

Sdílení

Ve svém tahu můžete použít *sdílecí balónek* místo svého běžného balónku. Umístěte jej na startovací místo, které je v jedné ze 2 linií dohledu, ale je již obsazeno **soupeřovým** balónem. Umístěte svůj *sdílecí balón* na soupeřův balón na tomto místě.

Nyní můžete s tímto místem startu zacházet jako s kterýmkoli jiným místem startu. Pokud na tomto startovišti odstartuje jiný balón, nemá to na váš sdílený balón žádný vliv. Platí to i naopak.

Důležité: Na každém startovišti může být umístěn maximálně jeden sdílecí balon. Sdílecí balón nesmíte umístit na neobsazené startoviště.



Sousedství

Poté, co umístíte balón na startovací místo, můžete **navíc** umístit *sousední balón* na volné startovací místo, které s ním sousedí. Další startovací místo může patřit jinému regionu.



Vítr

Ve svém tahu můžete použít *větrný balón* místo běžného balónu. Umístěte jej na **libovolné** dostupné místo pro vypuštění. Místo vypuštění nemusí být na dohled od vzducholodi.



Pokud **nemáte k dispozici žádné další balónky**, hra končí a na řadě je další hráč. Vaše speciální balónky se nepočítají. Pokud vám ještě zbývají speciální balónky, **propadají nevyužité**. Pokud již všichni nemají k dispozici žádné balónky, hra končí a je čas vyhodnotit 2 karty s výsledky z konce hry. Vyhodnoťte a obodujte obě karty pro každého a zaznamenejte body do bodovacího žebříčku.

Hráč, který získá nejvíce bodů, vyhrává hru. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč, kterému zbývá nejvíce speciálních balónků. Pokud je stále remíza, vyhrávají všichni zúčastnění.

Výsledkové karty na konci hry

Každá karta může být na konci hry vyhodnocena pouze jednou za hráče.

Pro ilustrační účely jsme se rozhodli použít pro balónky na kartách tyrkysové nebo červené balónky, které jsou k dispozici také jako barvy hráčů. Každá karta s výsledkem na konci hry je však platná pro každou barvu hry a barvy balónků uvedené na kartách je třeba chápat pouze jako příklad.

Obrázek na kartách ukazuje, zda se bodování týká ležících balónků, vypuštěných balónků nebo zda na tom nezáleží.



Ležící balónky



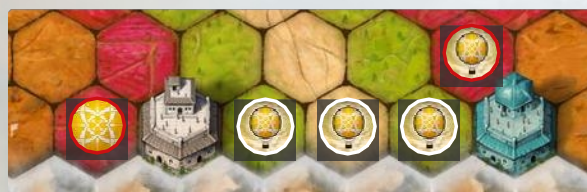
Vypuštěné é balóny



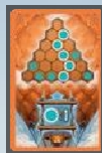
Nezáleží na tom, jestli leží nebo vypouští balóny.



Vypuštěné balóny na startovacích místech na okraji: 1 bod za balón. Každý získává 1 bod za každý vlastní vypuštěný balón, který je na startovišti na okraji hrací plochy, tj. v sousedství dráhy vzducholoďe.



Příklad: Vypuštěné balónky označené bílou barvou získávají po 1 bodu, celkem tedy 3 body. Červeně označené balónky nezískávají žádné body, protože jsou buď na okraji, ale nebyly vypuštěny, nebo nejsou na okraji, přestože byly vypuštěny.



2 hrany desky jsou propojeny: 1 bod za balón. Každý získá body za propojení 2 okrajů hrací plochy pouze svými balónky. Zkontrolujte, zda jste propojili 2 hrany desky. Vyberte si přesně jednu z nich

odkazy a skóre: Spočítejte minimální počet balónků potřebných k propojení hran. To bude počet bodů, které získáte. Objíždky a větve se nepočítají.



Příklad: Zde jsou 2 možnosti bodování, z nichž lze vybrat pouze jednu. Čtyři červené ležící balónky (v příkladu nahoře) získají 4 body. Bíle označené balónky by naopak získaly 8 bodů, protože spojení přesahuje 8 balónků. Není však dovoleno udělat objíždku přes červeně označené balónky, abyste získali více bodů.



Minimálně 4 vzájemně propojené pavilony: 8 bodů. Každý získá body, pokud propojí alespoň 4 pavilony se svými balony.



Příklad: 4 pavilony jsou vzájemně propojeny a... proto získáte 8 bodů



Největší propojený vozový park: 1 bod za každý vypuštěný balón v rámci flotily. Každý získává body za každý vypuštěný balón ve své největší spojené flotile. Balóny v této flotile nemusí být vypuštěny. v průběhu hry, ale všechny musí být propojeny.



Příklad: Balóny označené bílou barvou získávají 7 bodů jako největší flotila. Ležící balóny označené červeně nespojují výše vypuštěnou flotilu s tou níže.



Balónky vypuštěné na šterkové cestě: Za každý balonek 1 bod. Každý získává body za každý svůj vypuštěný balonek, který se nachází na šterkové cestě.



Příklad: Balónky označené bílou barvou byly vypuštěny na šterkovou cestu a získaly 2 body. Červeně označené balónky nezískávají žádné body. Jeden z nich nebyl vypuštěn, zatímco druhý vypuštěn byl, ale není na šterkové cestě.



Většina vypuštěných balónů: Hráč, který na konci hry vypustí nejvíce balónků, získá 8 bodů. **Poznámka:** Ve hře se 3 a 4 hráči získá hráč na druhém místě 4 body. V případě remízy, všichni hráči s nerozhodným výsledkem obdrží plný počet bodů. V případě rovnosti bodů mezi hráči na prvních místech se boduje hráči na druhém místě nezískají žádné body.







Balónky, které nesousedí s balónky soupeře: 1 bod za každý balónek. Každý získává body za každý svůj balónek, který nesousedí s balónky soupeře. Prázdná startoviště, pavilony, a dráha vzducholodě se nepočítají jako balóny soupeře.



Příklad: Balónky označené bílou barvou nesousedí s žádnými balónky soupeře, a proto získávají 5 bodů. Balónky označené červenou barvou sousedí alespoň s jedním soupeřovým balónkem, a proto nezískávají žádný bod.



Příklad:  má nejvíce vypuštěných balónků (7) a získává 8 bodů.  má druhý největší počet balónků (4) proto stále získává 4 body.  (3) a  (0) bodů získávají žádné body.

Stručný přehled

1. Hodíte kostkou a přesuňte vzducholod' o odpovídající počet políček po směru hodinových ručiček podél své dráhy.
2. Umístíte svůj balón buď na volné startovací místo v jedné ze dvou linií dohledu vzducholodě, vedle jednoho z vašich balónů ve stejné oblasti, nebo rozšíříte jeho skupinu. K dispozici máte také své speciální balóny, pokud jste je ještě nepoužili.
3. Pomocí žetonu bodů si zaznamenejte všechny body, které jste získali posunem nahoru v žebříčku.

Body můžete získat následujícími

způsoby: Vypouštění balónů flotily



Vytváření a rozšiřování skupin

Alespoň 3 vlastní balóny tvoří skupinu v **rámci jedné oblasti**. Za skupinu 3 balónů získáte okamžitě 3 body. Pokud ji později zvýšíte na skupinu 4 balónů, získáte okamžitě 4 body atd.

Designér: Ilustrace: Reiner

Knizia Lukas Siegmon

Layout: Lukáš Siegmon

Daniel Müller

Redakce: Kaddy Arendt, Andreas Langkamp

Realizace: Schmitt **Překlad:** Michael

Schmitt Abel a Vanessa Abel **Podpora:**

Jason Abel a Vanessa Abel Cyrill


Callenius

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Všechna práva vyhrazena.


Reiner Knizia by rád poděkoval všem, kteří se podíleli na vývoji Havalandí, zejména Iainu Adamsovi, Sebastianu Bleasdaleovi, Drakovi, Gavinu Hamiltonovi, Rossu Inglisovi, Kevinu Jacklinovi, Simonu Kaneovi a Davidu Springovi.

Umístění balónků vedle pavilonů

Kdykoli **poprvé** umístíte balón vedle pavilonu, získáte 3 body. Bonusové body získáte, pokud umístíte balónky vedle všech pavilonů jedné barvy:

7 bodů (strana A  herního plánu, pouze 1krát)

nebo

3 body (strana B  hracího plánu, maximálně 3krát)

Speciální balónky



Sdílení: Umístíte sdílecí balon **místo** běžného balonu na již obsazené startovací místo. Toto startovací místo můžete použít i vy.



Sousedství: Tento balónek můžete **navíc** umístit do sousedství právě umístěného balónku.



Vítr: místo umístění běžného balónu můžete tento speciální balón umístit na libovolné prázdné startovací místo na hrací ploše.

Konec hry

Hra končí poté, co všichni umístí na hrací plochu svůj poslední pravidelný balónek. Nepoužité speciální balónky propadají. Hráč, který má po kontrole výsledkových karet na konci hry nejvíce bodů, vyhrává hru. V případě remízy vyhrává ten hráč z nerozhodných, který má více nepoužitých speciálních balónků.

© 2023 Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlín, Německo

www.edition-spielwiese.de

v1.0 Všechna práva vyhrazena. Přetisk nebo zveřejnění návodu, herního materiálu nebo ilustrací je povoleno pouze s předchozím souhlasem.

Distribuce: Pegasus

Spiele GmbH Am

Straßbach 3

61169 Friedberg, Německo

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



[/pegasusspieleNA](#)