

SAVANA

Pravidla

„Posad' se, Omugenzi, a zaposlouchej se do příběhu Kitary. Před mnoha staletími vzkvétala na území okolo velkých afrických jezer rozlehlá kitarská říše. Čwezijští panovníci vybudovali monumentální stavby, naučili svůj lid obrábět kov a k jeho uživení poskytli velká stáda ankolského dobytka.

Během jejich vlády panovala v říši jednota a mír, ale po třech generacích Čweziové zmizeli. Dříve silná, nedobytná říše se rozpadla na menší, mezi sebou se hašteřící království.

Lidé pláčou nad rozvalinami kdysi nádherných čwezijských paláců a teskní po Kitaře, Říši světla, doufajíce v to, že opět povstane, mocná a vznešená jako kdysi.”

Přehled a cíl hry

Ve hře **Savana** se stanete vůdcem malého království, jenž sní o obnovení kitarské říše pod svojí nadvládou. Vaše ambice ale sdílí i vůdci ostatních království!

Ve svém tahu budete draftováním karet království rozšiřovat svoji říši. Karty vám poskytnou nové brance, umožní přesuny vašich armád a přinesou body blahobytu. Donuťte své soupeře k ústupu, nakrmte své poddané, ochraňte úrodné savany, jež živí váš lid, a využijte tajemné síly čwezijských rozvalin, abyste prokázali, že jste hodni sjednotit kitarské království.

Konec hry nastane při příchodu pátého věku. Hráč s nejvíce body blahobytu se stane novým vládcem Kitary!

Herní komponenty

- 2 herní plány (jeden z nich je oboustranný)
- 20 dřevěných komponent v každé ze 4 barev (10 válečníků, 5 šamanů, 3 šampioni, 1 žeton blahobytu, 1 žeton pohybu)
- 1 žeton náčelníka
- 4 listy království
- 2 balíčky karet království (36 modrých a 36 červených karet království)
- 39 žetonů války
- 1 látkový pytlík

Herní prvky a příprava partie

1. Herní plán

Vezměte si **správný herní plán** a rozložte jej doprostřed stolu (v případě herního plánu pro 3 a 4 hráče zvolte správnou stranu). Herní plány se **liší podle počtu hráčů** a řídí se počtem symbolů . Nepoužitý herní plán nechte v krabici.

Příklad: pro partii ve 4 hráčích použijte herní plán s označením

Na každém herním plánu jsou bílé a černě ohraničená území. Počáteční pozice jednotlivých hráčů jsou označeny . Na plánu jsou tři druhy území: **rozvaliny** a **savany** jsou ohraničené bíle; **jezera** černě. Po okraji herního plánu se vine stupnice bodů blahobytu.

2. Figurky a žetony

Žeton náčelníka dejte hráči, který naposledy viděl africké zvíře. Tento hráč bude hrát jako první.

Každý hráč si zvolí barvu a v dané barvě si vezme **všechny herní komponenty** (10 válečníků, 5 šamanů, 3 šampiony, 1 žeton blahobytu, 1 žeton pohybu), které položí k sobě do své soukromé zásoby.

Každý hráč umístí svůj **žeton blahobytu** na políčko nula na počítadle blahobytu na okraji herního plánu.

Pak v pořadí hráčů (počínaje náčelníkem, poté se hráči střídají ve směru hodinových ručiček) **umístí všichni hráči postupně 3 válečníky na volné počáteční území** (). Každý hráč si vybere, jaké území chce. Ostatní dřevěné komponenty prozatím zůstávají v zásobě každého hráče.



Válečník



Šaman



Šampion

Tyto figurky vám umožňují **ovládat území na herním plánu** a získávat jejich efekty.



Žeton pohybu se používá ke **sledování využitého pohybu** v průběhu tahu hráče.



Žeton náčelníka připomíná po zbytek hry, **kdo byl začínající hráč**.



Žeton blahobytu slouží k **počítání bodů blahobytu** na stupnici, která se vine po okraji herního plánu.

3. Listy království a karty

Vezměte si list království odpovídající vámi zvolené barvě a položte jej před sebe. Poté si vezměte počáteční kartu království (označenou číslicí 0) a umístěte ji vpravo hned vedle listu království.



blahobytu



List království vysvětluje symboly na kartách, schopnosti jednotlivých figurek a fáze každého tahu. Počáteční karta království poskytuje základní armádu a možnosti pro draft karet a pohyb; všechny počáteční karty jsou totožné. Všechny karty vpravo od vašeho listu království jsou považovány za součást vašeho království.

Zvolte si jeden ze dvou možných balíčků karet království (modrý nebo červený balíček), nepoužitý balíček nechte v krabici. Roztřídte karty zvoleného balíčku podle čísel v jejich spodní části (1) (tedy podle věku). Karty každého věku zamíchejte zvlášť a potom je lícem dolů poskládejte na sebe, počínaje kartami pátého věku (budou vespod balíčku) a konče kartami prvního věku (navrchu balíčku). Takto připravený balíček karet království položte poblíž herního plánu a postupně vyložte lícem nahoru šest karet vedle sebe. Modrý a červený balíček se mírně liší, vaši první partii doporučujeme hrát s modrým.



Symboly na kartách království se dělí do čtyř řádků (v případě červeného balíčku pěti řádků). Symboly na každém řádku jsou relevantní v jednotlivých fázích vašeho tahu. Čím více symbolů je na každém řádku, tím mocnější karta je. Karty království jsou postupem věků čím dál mocnější. Číslo ve spodní části karty označuje věk, do kterého karta patří.

4. Žetony války a losovací pytlík

Vložte 39 žetonů války do látkového pytlíku.



Žetony války přináší 2 až 5 bodů blahobytu (lícová strana; rub je u všech totožný). Z pytlíku losujete žetony náhodně, jak si později vysvětlíme.



Průběh hry

Savana se hraje na jednotlivá kola, dokud není odhalena první karta pátého věku. V ten moment se dohraje aktuální kolo (tedy tak, aby měli všichni hráči stejný počet tahů) a poté má každý hráč ještě jeden závěrečný tah.

V každém kole se hráči střídají na tahu ve směru hodinových ručiček počínaje náčelníkem (začínající hráč).

PRŮBĚH TAHU


Ve svém tahu každý hráč postupně odehraje následujících 5 fází. Poté je na řadě další hráč po jeho levici.

1. DRAFT
2. VERBOVÁNÍ
3. POHYB
4. BODOVÁNÍ
5. SPRÁVA


1. Draft

- 1 Vyberte si jednu kartu z nabídky 6 karet království vyložených lícem nahoru vedle balíčku karet království (viz níže).

JAK DRAFTOVAT

Každý symbol  v horním řádku vašich karet království vám zvyšuje počet karet, ze kterých si můžete vybrat novou kartu.

Sečtěte všechny symboly  ve vašem království. Z tolika karet si můžete při draftu vybírat (počínaje kartou nejvíce vlevo, tedy nejdále od balíčku).

Příklad: V druhém tahu máte 3 symboly  na svých dvou kartách, takže si můžete vybrat první, druhou či třetí kartu zleva.

- 2 Umístěte vybranou kartu do svého království vpravo od poslední karty.
- 3 Posuňte zbývající karty v nabídce doleva tak, abyste zaplnili volné místo po vámi vybrané kartě. Poté z balíčku otočte další kartu a přiložte ji do nabídky na místo úplně vpravo (hned vedle balíčku).



2. Verbování

Ve druhém řádku karty vybrané v předchozí fázi jsou zobrazeny až tři symboly figurek (některé karty ale mohou mít druhý řádek prázdný). Za každou zobrazenou figurku můžete ze své zásoby umístit figurku na herní plán na území, kde je alespoň jedna vaše figurka (z jedné karty lze umístit figurky na různá území).

Příklad: vybrali jste si kartu se symbolem 1 válečníka. Vezmete figurku válečníka ze své zásoby a umístíte ji na území, kde už máte nějakou vaši figurku.



Pokud již v zásobě nemáte žádnou figurku daného typu nebo na kartě není žádný symbol ve druhém řádku, fázi Verbování přeskočte. Pokud můžete verbovat jen některé z figurek vyznačených na právě vybrané kartě, umístěte tolik figurek, kolik je možné.

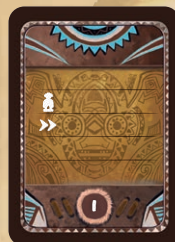
Důležité: verbujete pouze figurky zobrazené na NEJNOVĚJŠÍ kartě – NIKOLIV na kartách, které již leží ve vašem království z předchozích tahů.

3. Pohyb

Ve třetím řádku všech karet ve vašem království máte určitý počet symbolů >>>. Každý symbol >>> vám umožní jeden pohyb. Nemusíte využít všechny své pohyby (ale nelze je šetřit na další tahy).

Na začátku fáze Pohybu umístíte žeton pohybu na symbol >>> nejvíce vlevo (nejblíže vašemu listu království). Po každém provedeném pohybu posuňte tento žeton na další symbol >>> nejblíže vpravo. Díky tomu budete schopni si udržet přehled o použitých a zbyvajících pohybech pro daný tah.

Během fáze pohybu může dojít k útoku a ústupu (viz další strana). Jakmile použijete všechny své >>> (případně když už v pohybu nechcete pokračovat), můžete přejít do fáze Bodování.



POHYB

Jeden pohyb znamená přesun jedné figurky (nebo skupinky figurek) na jedno území, které sousedí s územím, na němž figurka nebo skupinka figurek pohyb započala. Během pohybu musí být vždy dodržena následující pravidla:

- Všechny figurky, které se přesouvají v rámci jednoho pohybu, se musí přesunout z jednoho území na druhé. Při pohybu není možné překročit černé hranice (tedy vstoupit do jezera).
- Figurky mohou provést v rámci jednoho tahu více pohybů, různé skupinky se mohou pohybovat na různá území, případně můžete kombinovat obě tyto možnosti.
- Na území obsazené figurkami jiného hráče mohou vaše figurky vstoupit jen tehdy, když mohou provést útok (viz další strana).
- Před tím, než začnete další pohyb, musíte kompletně dokončit předchozí pohyb.
- Není nutné pohybovat všemi figurkami na jednom území – je možné nechat některé figurky na původním území.

ÚTOK

- K útoku dojde vždy, když přesunete svoje figurky na území obsazené figurkami jiného hráče. Aby bylo možné provést útok, musí útočící skupinka přečíselit obránce (tedy mít alespoň o jednu figurku více, než kolik jich je na území, na které útočíte). Všechny typy figurek (👤 👤 👤) jdou do boje a každá z nich přidává k síle útoku 1 (nezávisle na typu figurky).
- Pokud má některý z hráčů figurky pouze na jednom území, není povoleno na toto území zaútočit.
- Všechny útoky, které splní výše uvedené podmínky, jsou automaticky úspěšné a území je dobyt.
- Pokud se ve skupince, která dobyla území, nachází alespoň jeden šampion 👤, vylosujte si z pytlíku žeton války, tajně se podívejte na jeho hodnotu a umístěte jej lícem dolů vedle svého listu království.
- Figurky protihráče, které byly na dobytém území, nyní musí ustoupit (viz níže **Ústup**).
- Jakmile je útok vyhodnocen, může aktivní hráč pokračovat v pohybech, případně zaútočit na další území.






ÚSTUP


- Úspěšně provedený útok donutí obránce k ústupu. Obránce musí všechny figurky z dobytého území přesunout na nejbližší území obsazené jeho figurkami (nejbližší = při ústupu figurky překročí nejméně bílých hranic).
- Při ústupu je možné přecházet přes území obsazené figurkami protihráčů, útok se nespustí. Figurky při ústupu nesmí přecházet přes jezera.
- Pokud by bylo možné ustoupit na více než jedno území (tedy dvě či více území jsou stejně daleko od dobytého území), může si ustupující hráč zvolit, na které území ustoupí. Na zvolené území musí vždy ustoupit všechny figurky z dobytého území, při ústupu nelze skupinky figurek dělit.




Konec partie

4. Bodování

 Ve čtvrtém řádku všech karet království můžete (ale nemusíte) mít určitý počet symbolů . Přidejte si 1 bod blahobytu za každý symbol  ve svém království.

 Přidejte si 2 body blahobytu za každé území rozvalin, na kterém máte alespoň 1 šamana (NE 2 body za každého šamana v rozvalinách!).


Všechny body blahobytu si přidávejte na stupnici blahobytu.

 Tajně se podívejte na všechny žetony války, které jste si vylosovali v tomto tahu. 1 z nich si položte na list království (ten s nejvyšší hodnotou), ostatní vraťte zpátky do pytlíku.



Nyní můžete přejít do fáze **Správa**.

5. Správa

Každá karta ve vašem království představuje obyvatele království, které je třeba nasytit. Pokud nejste schopni některou kartu (nebo karty) nakrmit, ztratí tyto poddaní důvěru ve vaše schopnosti a vaše království opustí.

 Každé území savany, na kterém máte alespoň jednoho válečníka, vám umožní v této fázi nasytit (tedy nechat si v království) 1 kartu. Určete množství karet, které jste schopni nasytit. Pokud je jich méně, než kolik karet máte ve svém království, musíte si vybrat karty, které z vašeho království odhodíte. Všechny figurky na kartě, kterou odhodíte, opustí vaše království a musíte je z herního plánu odstranit zpět do své zásoby. Figurky mohou být odstraněny z kteréhokoliv území. Pokud v tomto kroku odstraníte válečníka z území savany, **nemusíte** ihned přepočítávat, zda všechny karty nasytíte i potom – pamatujte však, že vás tento krok čeká i v příštím kole.

Máte-li ve svém království **pouze jedinou kartu s 1 nebo více symboly válečníků**, tuto kartu **neodhazujte** (i kdyby nebyla nasycena).

 Některé karty v červeném balíčku karet království mají v pátém řádku symbol . Tyto karty se nasytí samy a nemohou být odstraněny.

Po této fázi je na tahu hráč po vaší levici, jehož tah začíná opět fází Draftu.

Ve hře 2 hráčů ještě na konci tahu odstraníte z nabídky kartu nejvíce vlevo, zbývajících pět karet posunete směrem doleva a z balíčku otočíte novou kartu, s níž doplníte nabídku opět do šesti karet.

Pokud je v průběhu fáze Draftu odhalena karta **pátého věku**, spustí se konec partie. Pokračujte ve hře, dokud nepřijde řada znovu na začínajícího hráče (tedy aby měli všichni hráči shodný počet tahů). Pak má každý hráč ještě jeden závěrečný tah.

Závěrečné vyhodnocení

Odhalte **žetony války** a posuňte žeton blahobytu o hodnotu těchto žetonů.

Každý hráč získá **2 body blahobytu za každou kartu**, která na konci hry zůstala v jeho království.

Hráč s nejvíce body blahobytu vyhrává hru! V případě remízy vítězí hráč, který má více žetonů války. Pokud ani tak není rozhodnuto, hráči vítězství sdílí.

Autoři hry

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ: Shannon Applecline, Gaëtan Beaujannot, Jessica Blair, Cedric Blaise, Heather Boshears-Robbins, Cordell Brown III, David Brown, David Boyd, Amy Crook, Evan Denbaum, Michael Economy, Dan Fernandez, Anna Gee, Terrence Gee, Jason Green-Lowe, Tyler Goble, Jos Harrington, Carmen Ho, James, Nick Klumpp, Brent Knudson, Brian Knudson, Eric Lyttle, Mak (Daddy) Mak, David McCracken, Mark Meuser, Daniel O'Neill, David O'Sullivan, Sam Owens, Haley Pitoni, Christina Robinson, Robert Rossney, Chris Ruggiero, Chris Specker, Jon Spinner, Mitchell Stein, David Stansel-Garner, MacKenzie Stuart, Tyler Wallpole, a Martine Wargnier.

NÁVRH HRY: Eric B. Vogel

ILUSTRACE: Miguel Coimbra

AGENTURA: Forgenext

VEDENÍ PROJEKTU: Ludovic Papaïs

GRAFICKÝ DESIGN: Vincent Mougénot

EDITOR: Xavier Taverner

ČESKÁ VERZE: David Navrátil a Marek Dvořák

WWW.BOARDBROS.CZ

FACEBOOK.COM/BOARDBROSGAMES

INSTAGRAM.COM/BOARD_BROS_CZ



POZNÁMKA AUTORA

Nenechte se zmást zdánlivou jednoduchostí herního systému **Savany**. Na hře jsem, s občasnými pauzami, pracoval 10 let a v průběhu této doby se postupně vyvíjela. Nakonec bylo potřeba vrhnout se na rešerše a úzce spolupracovat s produkčním týmem z IELLO, abychom pro hru našli ten správný tematický rámec. Věděli jsme, že ji chceme zasadit do prostředí afro-fantasy, takže jsem studoval literaturu zaměřenou na historii a mytologii, abych našel, co hře sedne nejlépe. Z několika možných variant jsme po delším zvažování vybrali starověkou kitarskou říši, nazývanou také Čwezijská říše.

Učenci se neshodují v názoru, zda byla kitarská říše historické nebo mytologické povahy (1, 3). Mohla pokrývat většinu mezijezerní oblasti středovýchodní Afriky v neznámém období, které mohlo trvat až do 14. či 15. století našeho letopočtu. Legenda praví, že říše vznikla spojením dříve volně uspořádané konfederace vytvořené čwezijskými králi, kteří oplývali mystickými schopnostmi a do oblasti přinesli znalost nových technologií. Legenda dále zmiňuje, že se čwezijské králové rozzlobili na svůj neposlušný lid a zmizeli pod hladinou velkých jezer. Jejich říše se poté rozpadla na několik království, z nichž jedno, Buňoro-Kitara, dodnes existuje na západě Ugandy. Některé státy v této oblasti se pokoušely zvýšit svoji prestiž odvoláváním se

na dědictví kitarské říše a Čweziů. Přestože myšlenka království bojujících o kitarské rozvaliny je můj nápad, třeba krádeže ankolského dobytka, které ve hře vypodobňuje boj o savany, byly po staletí součástí místních půtek. Buňoro-Kitara a další sousední království se snažila získat nadvládu nad územím tehdejší kitarské říše až do doby kolonizace tohoto regionu.

Šaman je v originále označen jako Master-Animal (2), což je vědecký termín pro bytosti z africké mytologie, které mají magické schopnosti a kombinují podobu zvířete s antropomorfními vlastnostmi. Vzhled tohoto tvora v naší hře nepochází přímo ze středoafriické či východoafriické mytologie; je spíše dílem představivosti našich malířů, kteří se inspirovali kouzelnými stvořeními z pověstí kmenů Bantu.

1. Doyle, S. (2006). *From Kitara to the Lost Counties: Genealogy, Land and Legitimacy in the Kingdom of Bunyoro, Western Uganda*. *Social Identities*, 12:4, 457-470, DOI: 10.1080/13504630600823684
2. Ford (1999). *The Hero with an African Face*. New York. Bantam.
3. Uzoigwe, G. N. (2012). *Bunyoro-Kitara Revisited: A Reevaluation of the Decline and Diminishment of an African Kingdom*. *Journal of Asian and African Studies*. 48(1) 16–34.

©2020–2021 IELLO. IELLO, Kitara, Savana a jejich loga jsou registrované ochranné známky IELLO. Všechna práva vyhrazena.

Kontakt na pův. vydavatele pro Evropu:

IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt, France.

Vyrobeno v Jiaxingu, Čína firmou Whatz Games.

V češtině vydáno společností BoardBros.

Skutečné komponenty se od ilustrace mohou mírně lišit.

