

Potěmkinovy Vesnice



albi

Pravidla



Zatímco se Kateřina Veliká plaví na inspekci svého impéria, vy a vaši spoluministři musíte narychlo budovat malované fasády, abyste vytvořili iluzi prosperity. Moudře spravujte své zdroje, abyste tento klam udrželi, protože pokud si všimne jediné chybičky, celému dvoru hrozí zkáza.

Potěmkinovy vesnice je štychová hra o cestě Kateřiny Veliké na Krym. Je to plně kooperativní hra, kde všichni vyhrávají nebo prohrávají společně. Je postavená na speciálních schopnostech hráčských postav, které se aktivují výhrou štychů. Hráči se snaží zbavit všech karet ve svých rukách. Pokud se jim to podaří, společně vyhrávají. Pokud však Kateřina dorazí na místo dříve, než vesnice postaví, jsou poraženi.



Herní komponenty



16 karet postav
(ve čtyřech sadách)



2 přehledové karty



Česká a slovenská pravidla



45 očíslovaných karet
(devět karet v pěti barvách, očíslovaných 1–9)

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



Nechcete číst
pravidla? Podívejte
se na videonávod!



Příprava hry

- 1/** Vyberte si sadu karet postav, se kterou chcete hrát. Hra obsahuje čtyři sady (A, B, C a D), přičemž sada A je považována za vstupní úroveň.
- 2/** Každý hráč si vybere nebo náhodně vylosuje jednu kartu postavy a položí ji před sebe bílou stranou nahoru. Druhá strana karty (s dvoubarevným pozadím) se používá ve hře tří nebo dvou hráčů (viz stranu 6).
- 3/** Zamíchejte všech 45 očíslovaných karet a každému hráči jich rozdejte deset. Hráči tyto karty drží v ruce tak, aby je ostatní hráči neviděli.
- 4/** Ze zbývajících karet vložte čtyři lícem nahoru do řady doprostřed stolu. Tyto karty představují první Potěmkinovy vesnice podél Dněpru. Poslední kartu položte lícem dolů pod nejvíce vlevo ležící Potěmkinovu vesnici. Tato karta (ke které se během hry budou přidávat další) představuje loď Kateřiny Veliké na její cestě na Krym.





Jak hrát

Důležité: Během hry (včetně přípravy) nesmí hráči ostatním prozrazovat, jaké karty drží ve svých rukou – o jakékoli strategii můžete volně diskutovat, ale nesmíte jmenovat žádná čísla ani barvy karet ve své ruce, ani předávat žádné informace, které by k nim přímo vedly (neříkejte například: „Nevyhraju tento štych, pokud začneš modrou kartou.“).

Hra začíná hráčem, který ovládá postavu označenou symbolem . Ten zahraje kartu ze své ruky a vynese ji do prvního štychu. Ostatní hráči ve směru hodinových ručiček zahrají každý po jedné kartě. Poté je štych vyhodnocen a vítěz aktivuje schopnost své postavy.

Po vyhodnocení schopnosti postavy posuňte loď Kateřiny Veliké o jedno pole po proudu (doprava) a začněte nové kolo. Hráč, který vyhrál poslední štych, vynáší do dalšího (pokud schopnost postavy neříká jinak).

Hráči si mohou volně prohlížet jakékoli vesnice nebo jiné lícem nahoru vyložené karty. Loď si lze prohlédnout pouze díky speciální schopnosti některých postav, jelikož tyto karty jsou lícem dolů.



Štychy

Ve svém jádru jsou *Potěmkinovy vesnice* **štychovou** hrou. V prvním kole vynáší první kartu hráč, který ovládá postavu označenou symbolem . Hráči musí cítit barvu: Pokud drží kartu stejné barvy, jako je vynesena karta, musí ji zahrát (ale sami se rozhodnou, s jakým číslem karty barvu ctí). Pokud hráč nemůže cítit barvu, může zahrát libovolnou kartu.

Výhra štychu: Nejvyšší karta vynesené barvy vyhrává, pokud není nastavená trumfová barva – v takovém případě vyhrává nejvyšší karta barvy trumfu.

Trumfové karty: Na začátku hry není určen žádný trumf. Nicméně schopnosti některých postav umožňují umístit štych nebo kartu (karty) pod loď Kateřiny, čímž se tato barva určí jako trumf. Od tohoto okamžiku jsou všechny karty této barvy trumfem a přebíjejí jakékoli jiné barvy. Může zde ležet i více karet, pokud hráči během hry barvu trumfu několikrát změni. Trumf ale určuje vždy pouze vrchní karta.

Odhazovací balíček: Na rozdíl od jiných štychových her nemají *Potěmkinovy vesnice* běžný odhazovací balíček. Kdykoli vás hra vyzve k odhození jakýchkoli karet, položte je lícem dolů navrch balíčku lodi. V balíčku lodi musí být v každém okamžiku alespoň jedna karta. Hráč nemůže provést žádnou akci, která by způsobila, že balíček lodi zmizí.



Po proudu a proti proudu

Ve hře se termín **po proudu** vztahuje ke směru na **pravé straně lodi** Kateřiny Veliké, včetně pole nejvíce vpravo a jakýchkoli polí mezi vesnicemi (kartami). Termín **proti proudu** se vztahuje na jakékoli vesnice a pole mezi nimi, které se nacházejí **na levé straně lodi** Kateřiny Veliké, včetně pole nejvíce vlevo.



Vítězství nebo porážka

Potěmkinovy vesnice jsou kooperativní hra: Všichni hráči společně buď vyhrají, nebo prohrají. Pokud hráči na konci kola nemají žádné karty na ruce, tak vyhrávají hru. Kdykoli se Kateřinina loď přesune na pole, nad kterým není v horní řadě postavena žádná vesnice, Kateřina prohlédne klam a hráči okamžitě prohrávají.

Poznámka: Hráči prohrávají i v případě, že se loď Kateřiny přesune pod prázdné pole nejvíce vlevo proti proudu.



Zvláštní efekty očíslovaných karet

Pokud hráč vyhraje štych s 9, okamžitě přesuňte loď o jedno pole po proudu (doprava). Pokud hráč vyhraje štych s 1, okamžitě přesuňte loď o jedno pole proti proudu (doleva).



Mějte na paměti, že na konci kola se loď jako obvykle posune o jedno pole po proudu. To znamená, že pokud vyhrajete s 9, loď se během daného kola posune dvakrát!

Poznámka: Nyní víte, proč jsou devítky nebezpečné a jedničky cenné. Během hry se snažte hrát jakékoli devítky takovým způsobem, aby nevyhrály štych. Na druhou stranu, pokud se vám podaří vyhrát štych s jedničkou, získáte cenný čas. To se může stát, pokud je vynesena barva, kterou žádný jiný hráč nemůže ctít, nebo pokud se jedná o barvu trumfu.



Pravidla pro hru tří a dvou hráčů

Ve hře tří hráčů ovládá jeden hráč dvě postavy. Ve hře dvou hráčů ovládá každý hráč dvě postavy. Pokud jeden hráč ovládá dvě postavy, jejich schopnosti se spouštějí na základě barvy vítězného štychu. Pokud například hráč vyhraje štych s modrou kartou, aktivuje schopnosti své postavy s modrým pozadím. Tato postava je považována za vítěze, což je důležité ve hře dvou hráčů.



Hra tří hráčů

Během přípravy hry otočte všechny postavy na jejich stranu se dvěma barvami a vyberte dvě postavy s odlišným pozadím, například Ženistu a Kulisáka (sada A); tyto postavy bude ovládat jeden z hráčů. Zbývající dva hráči si vezmou každý jednu ze zbývajících postav a otočí ji na běžnou bílou stranu.

Odstaňte ze hry všech 9 bílých karet s čísly; nebudou se používat. Zbytek zamíchejte a rozdejte každému hráči deset karet. Zbývající karty použijte k přípravě vesnic a lodí stejně jako ve hře čtyř hráčů – s tím rozdílem, že loď nyní začíná se dvěma kartami.



Příklad: Anička začíná štych oranžovou 2. Tomáš nemůže cítit barvu, protože ve své ruce nemá žádné oranžové karty, a tak se rozhodne zbavit jedné z 9, což jsou nebezpečné karty. Karel vyhrává štych oranžovou 7. Protože hraje za dvě postavy, zkontroluje jejich barvy pozadí. Kulísák má oranžové pozadí, takže musí použít právě jeho schopnost. V tomto štychu nemůže použít schopnost Ženisty, protože to by vyžadovalo vyhrát štych modrou nebo červenou kartou.



Hra dvou hráčů

Každý hráč ovládá dvě postavy s odlišným pozadím.

Zamíchejte všechny karty s čísly a rozdejte deset každému hráči do ruky. Poté rozdejte každému hráči dalších deset karet a tyto karty hráči náhodně rozdělí do dvou balíčků po pěti. Poté každou z nich položte lícem nahoru nad své karty postav (musí zůstat viditelná pouze malá čísla v horních rozích).



Ve hře dvou hráčů musí první zahraná karta **od druhého štychu dále** pocházet z karet postavy (nikoli z ruky hráče!), která vyhrála předchozí štych. Vítězem je postava vyhrávajícího hráče, jejíž barva pozadí odpovídá barvě vítězného štychu. Bílá karta je považovaná za žolíka. Pokud tedy vyhraje štych bílá karta, můžete spustit efekt na jakékoli své kartě postavy.



Když postava začíná štych, vezměte vrchní kartu z jejího balíčku a použijte ji jako první kartu ve štychu. Následně druhý hráč zahraje kartu ze své ruky a nakonec hráč, jehož postava začala štych, zahraje kartu ze své ruky. Obě karty tohoto hráče (z postavy i z ruky) se počítají jako patřící tomuto hráči.

V případě, že by postava měla zahrát kartu a v jejím balíčku už žádné nejsou, zahraje se vrchní karta z druhé postavy ovládané tímto hráčem.

Pro podmínku vítězství neberte v úvahu karty nad postavami jako karty v ruce. Jinými slovy, oba hráči musí zahrát všechny karty ze svých rukou a dokončit kolo, aby hru vyhráli.



Příklad: Karel začíná štych modrou 5 zahrnou z vrchu své dříve vítězné postavy (Správce). Anička ctí barvu modrou 1. Je to cenná karta, ale jelikož je to jediná modrá karta v její ruce, nemá jinou možnost. Karel poté ze své ruky zahraje modrou 8. Vyhraje štych, a protože vítězná karta je modrá, vítěznou postavou je jeho Stavitel. Schopnost Stavitele se spouští a první karta v dalším štychu bude zahrána z balíčku Stavitele. Je to nebezpečná bílá 9! Doufejme, že si s ní hráči poradí.



Historická poznámka

Kateřinu Velikou lze vnímat zcela odlišnými způsoby, v závislosti na úhlu pohledu: Z pohledu její vlastní doby byla považována za mocnou a efektivní vládkyni – osvícenou panovnici, která rozšířila své impérium, posílila jeho pozici v Evropě a podporovala kulturu, vzdělávání a umění.

Z dnešní perspektivy je její odkaz složitější. Ačkoli je stále uznávána za své úspěchy a vliv, je také kritizována za posilování nevolnictví, autokratickou vládu a potlačování místní autonomie v regionech pod její kontrolou.

Pokud vás toto téma zajímá, stojí za to jej prozkoumat – historie zřídka nabízí jednoduché odpovědi a je to jeden z nejlepších způsobů, jak se jako společnost učit, reflektovat a lépe porozumět současnosti.

Potěmkinovy vesnice jsou však v prvé řadě hrou. Jejím cílem je poskytnout poutavý a tematický zážitek, nikoli kriticky zkoumat nebo plně reflektovat historické složitosti a kontroverze obklopující Kateřinu Velikou.



Schopnosti postav

Když hráč vyhraje štych, vezme si všechny zahranié karty, umístí svou vítěznou kartu navrch a balíček použije k vyhodnocení schopnosti své postavy. Tyto schopnosti jsou **povinné**, pokud není výslovně uvedeno jinak. Pokud vám schopnost prikazuje postavit novou vesnici, vždy si vezmete celý vítězný štych a vítěznou kartu použijete jako fasádu dané vesnice.

Pokud vám není výslovně nařizeno postavit vesnici proti proudu nebo po proudu, smíte stavět v obou směrech. Loď označuje předěl, takže vesnice postavená přímo nad ní se nepočítá ani jako proti proudu, ani po proudu.

Pokud je štych umístěn mezi dvě stávající vesnice, posuňte vesnice doprava nebo doleva v závislosti na pozici lodí: Pokud stavíte po proudu (vpravo od lodí), posuňte karty doprava. Pokud stavíte proti proudu (vlevo od lodí), posuňte karty doleva. Stejně tak, když odstraňujete vesnici z řeky, posuňte ostatní vesnice směrem k lodí, aby mezi nimi nezůstalo žádné prázdné místo.



Sada A



Ženista ♀ – Poté, co vyhraje štych, vezměte jakékoli dvě vesnice z řeky a odhodte je do balíčku lodí. Poté ze svého vítězného štychu postavte novou vesnici na libovolném místě. Pokud jste nuceni odhodit vesnici nad lodí, okamžitě prohráváte hru.



Kulisák – Poté, co vyhraje štych a v balíčku lodí jsou alespoň dvě karty, vyberte z balíčku kartu a umístěte ji pod loď navrch jakékoli předchozí karty (pokud tam nějaká je). To bude nová barva trumfu. Nemusíte si vybrat kartu, která se shoduje s barvou vašeho vítězného štychu. Ale pokud se shoduje, postavíte novou vesnici kdekoli chcete. V opačném případě odhodte štych navrch balíčku lodí.



Kancelér – Ze svého vítězného štychu postavte proti proudu vesnici. Navíc kdykoli vyhraje štych zahráním trumfové karty, všichni hráči odhodí kartu z ruky na balíček lodí.



Zvěď – Kdykoli vyhraje štych a jsou postavené alespoň dvě vesnice proti proudu, vyberete si jednu z nich a přesunete ji kamkoli po proudu. Odhodte svůj vítězný štych na balíček lodí. Pokud je proti proudu postavená jedna nebo žádná vesnice, jednoduše odhodte svůj štych a nedělejte nic dalšího.

Určení trumfu:





Tesař ♣ – Poté, co vyhraje štych, postavte vesnici ve své herní oblasti (vedle vaší karty postavy). Poté můžete přesunout jakékoli ze svých vesnic kamkoli na řeku. Přesunutá vesnice musí mít stejnou barvu jako všechny vesnice nalevo od ní.

Pokud ze své herní oblasti přesunete vesnici odpovídající barvě trumfu, můžete ji považovat za vesnici, která má všechny barvy. Jinými slovy, když vyhraje štych, vesnici odpovídající barvě trumfu můžete přesunout vždy.



Umělec – Poté, co vyhraje štych, dejte karty ze štychu jednu po druhé navrch jakýchkoli vesnic, včetně těch v herní oblasti Tesaře. Na jednu vesnici můžete umístit více karet. Nebo, pokud je určená trumfová barva, můžete odhodit svůj štych navrch balíčku lodi a přesunout trumf (všechny karty v daném balíčku) jako novou vesnici kamkoli na řeku.



Tajemnice – Pokud není určen trumf, svým vítězným štychem ho určíte tak, že ho položíte pod loď.

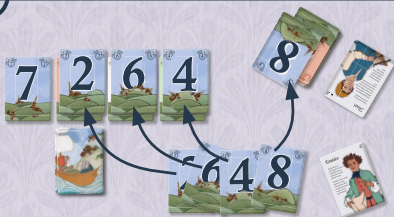
Pokud už je trumf určen, vezmete jakoukoli vesnici proti proudu, která má nižší číslo než váš vítězný štych, a uděláte z ní novou vesnici po proudu. Poté pomocí svého vítězného štychu postavte na uvolněném místě vesnici novou. Pokud to nemůžete udělat (třeba protože neexistují žádné vesnice s nižším číslem), jednoduše odhodte svůj vítězný štych na balíček lodi a nedělejte nic.



Kozák – Během přípravy hry si z ruky vyberte jednu kartu jako kartu Přesunu a položte ji do své herní oblasti. Pro všechny herní účely se tato karta považuje za kartu ve vaší ruce.

Když vyhraje štych, můžete dát jednu kartu z vítězného štychu jakémukoli jinému hráči, kromě sebe. Daný hráč pak odhodí jednu kartu ze své ruky navrch balíčku lodi; může to být i ta stejná karta, kterou hráč právě obdržel. Zbytek vítězného štychu odhodte na balíček lodi.

Pokud vyhraje štych s kartou Přesunu, posuňte loď pod vesnici se stejným číslem, jako má karta Přesunu (pokud je vesnic s tímto číslem více, můžete si mezi nimi vybrat). Poté odhodte svůj vítězný štych a všechny vesnice z řeky, které odpovídají barvě karty Přesunu, a položte je na balíček lodi.



Příklad: Umělec vyhrál tento štych se svou modrou 8. Jelikož není určen trumf, umístí 3 modré karty na vesnice podél řeky a poslední na vesnici Tesaře do jeho herní oblasti. Pokud vyhraje další štych, je připraven postavit novou vesnici po proudu řeky.



Hospodář – Nejprve pošlete vítězný štych s vítěznou kartou navrchu Povožníkovi, který si jej ponechá ve své herní oblasti jako vesnici, kterou může později přesunout na řeku. V dalším štychu jsou karty s číslem 1 nejvyššími kartami ve hře. To znamená, že 1 přebije 9 nebo jakékoli jiné číslo. Pamatujte, že jedničky mají speciální efekt, který posouvá loď o jedno pole proti proudu.



Komoří – Když vyhrajete štych, prohlédněte si balíček lodí. Pokud jsou v něm alespoň dvě karty (pamatujte, že nesmíte nechat balíček lodí zmizet), vyberte jednu jako nový trumf. Může mít stejnou barvu jako předchozí trumf. Jednoduše položte vybranou kartu pod loď navrch jakýchkoli předchozích karet (pokud tam nějaké jsou). Poté odhodte svůj vítězný štych navrch balíčku lodí společně se všemi vesnicemi z řeky a z herní oblasti Povožníka, které se shodují s barvou trumfu.

V případě, že nemůžete určit nový trumf, jednoduše odhodte svůj štych navrch balíčku lodí.



Důstojník – Když vyhrajete štych, vyberte si jednu vesnici proti proudu a pošlete ji Povožníkovi. Ten si ji ponechá ve své herní oblasti k pozdějšímu přesunu. Pokud neexistují žádné vesnice proti proudu, žádnou neposíláte. Pokud jste vyhráli s trumfem, pošlete také svůj vítězný štych s vítěznou kartou navrchu Povožníkovi (takže mu posíláte dvě vesnice naráz). V případě, že neexistují žádné vesnice proti proudu, ale vyhráli jste barvou trumfu, pošlete pouze svůj vítězný štych.

Pokud nemůžete poslat svůj vítězný štych Povožníkovi (protože se neshoduje s barvou trumfu), odhodte jej navrch balíčku lodí.



Povožník ♣ – Důstojník a Hospodář vám mohou posílat vítězné štychy, které si uložíte jako vesnice do své herní oblasti. Důstojník vám může dokonce poslat i vesnici, která se nacházela proti proudu.

Kdykoli vyhrajete štych, můžete přesunout libovolný počet vesnic ze své herní oblasti kamkoli na řeku. Poté položte svůj vítězný štych navrch jakékoli vesnice, včetně vesnice ve vaší herní oblasti.

Příklad: Povožník vyhrál tento štych se svou oranžovou 7. Z předchozích kol obdržel 1 vesnici od Hospodáře a 2 vesnice od Důstojníka, který vyhrál s trumfovou kartou. Může tak postavit 3 vesnice po proudu řeky ze své herní oblasti a položit svůj štych na jednu z vesnic.





Stavitel 🏰 – Položte vítězný štych lícem nahoru na řeku jako novou vesnici. Může být umístěna mezi karty nebo na nejvíce

levé či pravé pole. Nová vesnice musí mít vždy vyšší číslo než všechny vesnice nalevo od ní. Místo stavby nové vesnice může Stavitel umístit svůj štych na kteroukoli stávající vesnici.



Malířka – Položte vítězný štych pod loď. Vrchní karta určuje novou barvu trumfu. Pokud již existuje balíček trumfu, přesuňte jej na jakékoli pole po proudu, kde vytvoří novou vesnici. Poté musíte určit, který jiný hráč bude začínajícím hráčem v dalším kole.

Poznámka: Ve hře dvou hráčů rozhodujete o nové postavě, která zahájí další kolo. Může to být vaše druhá postava nebo jakákoli postava druhého hráče.



Správce – Zamíchejte všechny karty vesnic proti proudu a rozdejte jednu každému hráči. Zbytek odhodte na balíček lodi. Pokud není dostatek karet k tomu, aby každý hráč dostal jednu, jednoduše je odhodte všechny. Poté použijte vítězný štych k postavení nové vesnice po proudu na libovolném poli. Pro stavbu neplatí žádná omezení. Následně musíte určit jiného hráče, který bude začínat v dalším kole.

Poznámka: Ve hře dvou hráčů rozhodujete o nové postavě, která zahájí další kolo. Může to být vaše druhá postava nebo jakákoli postava druhého hráče.



Velitel – Pokud má vaše vítězná karta ve štychu stejnou barvu jako nejvíce vlevo ležící vesnice proti proudu, postavte z vašeho vítězného štychu novou vesnici na libovolném poli. Pokud se vaše vítězná karta ve štychu neshoduje s barvou nejvíce vlevo ležící vesnice proti proudu, odhodte svůj štych a nejvíce vlevo ležící vesnici proti proudu navrch balíčku lodi.

Tato hra je věnována Ekaterině a Ondřeji Bystroňovým za jejich nekonečnou podporu.

Autor by rád poděkoval všem testerům, obzvláště Ondrovi a Honzovi Malým, Fishbonovi, Janu Kaplanovi, Janu Winklerovi, Richardu Lenherrovi, Janě Langrové, Johnu Megowovi, Haymírovi a všem v Albi za jejich neocenitelnou zpětnou vazbu, podporu a obětavost během vývoje hry.

Zvláštní poděkování patří Johnu Megowovi za pomoc s editací původních pravidel hry.

Autor hry: Petr Čáslava

Ilustrace: Ekaterina Bystroň

Grafika a sazba: Anežka Bělohoubková

Vývoj: Petr Čáslava, Ondřej Bystroň

Vedení projektu: Michal Šmíd

Produkce: Jan Cizner

Editace pravidel: Barbora Šulcová, Tomáš Benda

Korektury: Hynek Palatin

Tato sada byla původně součástí bezplatné verze hry určené k vytištění (*Print and Play*), která získala několik ocenění v rámci soutěže 54-Card Game Design Contest na serveru BoardGameGeek. Jako poděkování všem testerům jsme tuto sadu pro vaše pohodlí přidali do krabice.

Albi

Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich
hrách popovídat s dalšími
nadšenými hráči? Připojte se
do skupiny „Hry nás baví“!

