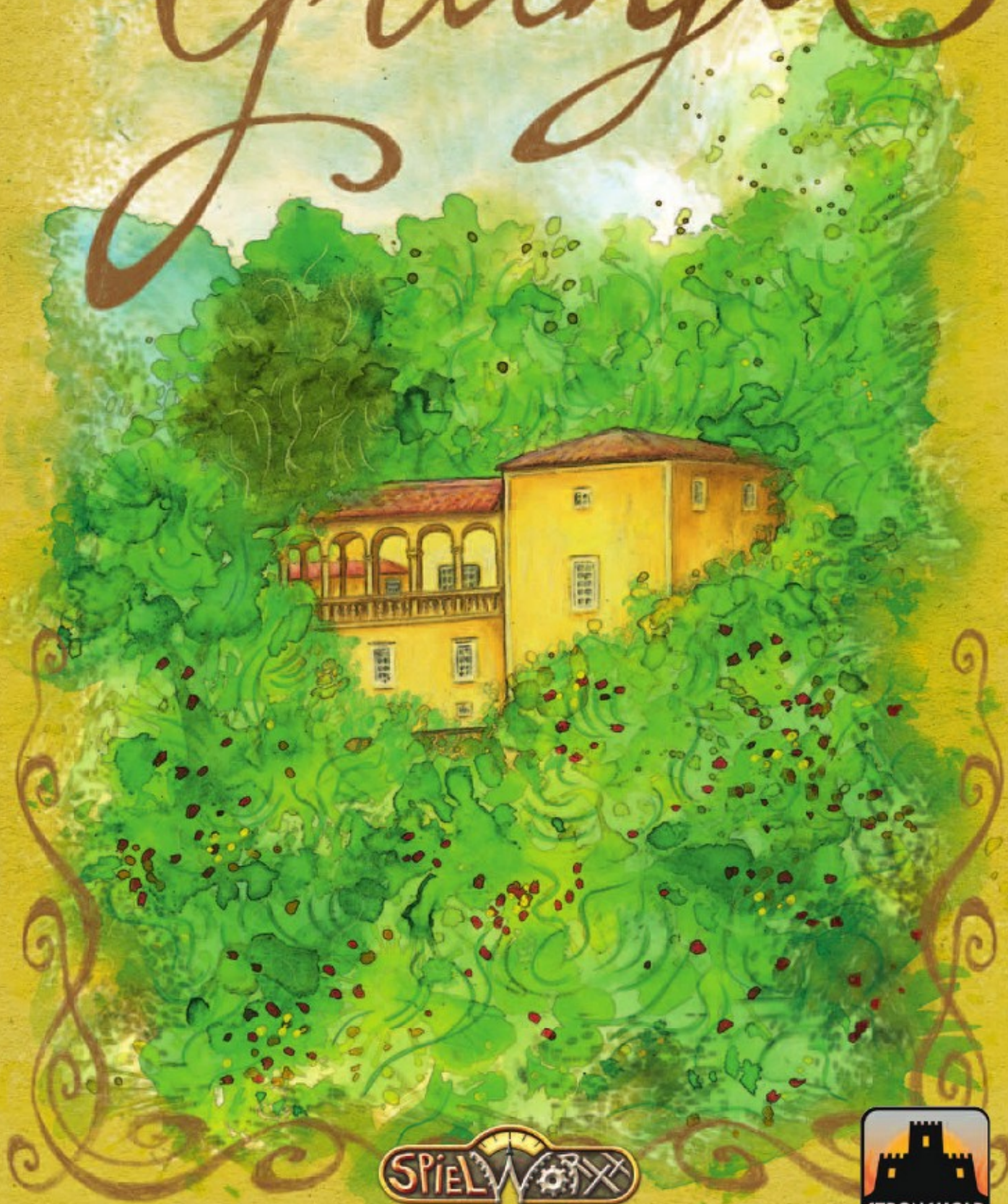


La

Hra od
Andrease Odendahla a Michaela Kellera
pro 1-4 hráče

Granjia



2.0 KOMPONENTY A DŮLEŽITÉ POJMY

OBSAH

- 1.0 Úvod
- 2.0 Komponenty a důležité pojmy
- 3.0 Cíl hry
- 4.0 Příprava hry
- 5.0 Průběh hraní
- 6.0 Farmářská fáze
- 7.0 Příjmová fáze
- 8.0 Převážná fáze
- 9.0 Bodovací fáze
- 10.0 Konec hry
- 11.0 Hra jednoho hráče

Každá kopie hry **La Granja** obsahuje:

- ✿ 1 hrací desku
- ✿ 4 hráčské desky
- ✿ 66 karet farmy
- ✿ 9 kostek příjmu
- ✿ 100 hráčských ukazatelů (dřevěné osmihrany; 25 v každé ze 4 hráčských barev)
- ✿ 4 dřevěné kulaté žetony siesty (1 v každé ze 4 hráčských barev)
- ✿ 16 kartiček oslů (4 kartičky pro každého hráče)
- ✿ 38 stříbrných „mincí“ (o hodnotách 1 a 3)
- ✿ 66 žetonů vítězných bodů (o hodnotách 1, 3, 5, 10)
- ✿ 4 kartičky herního pořadí (s čísly 1 až 4)
- ✿ 24 kartiček střech
- ✿ 24 kartiček řemesel
- ✿ 3 kartičky blokování budov (s čísly 1 až 3)
- ✿ 4 hráčské nápovědy
- ✿ 2 návody (v angličtině a němčině)
- ✿ 2 glosáře (v angličtině a němčině)

1.0 ÚVOD

Ve hře **La Granja** 1-4 hráči ovládají malé farmy u jezírka Alpích poblíž vesnice *Esporles* na ostrově *Malorca*.

V průběhu hry hráči vyvíjejí své farmy a dodávají zboží do vesnice ve snaze získat pro svou venkovskou usedlost titul **La Granja**. Načasování je klíčové!

La Granja je fascinující hra, která vyžaduje pečlivé plánování. Úspěšní hráči se musejí naučit poradit si s kostkami a kartami.

2.1 Hrací deska

Uprostřed hrací desky hry **La Granja** je zobrazeno tržiště ve vesnici *Esporles*. Skládá se z šestiúhelníkových políček trhu, z nichž každé má číslo (hodnotu) od 2 do 6. Na políčka trhu s označením „X“ nelze vstoupit ve hře 2 a 3 hráčů (viz 4.0). Na kraji tržiště je zobrazeno šest řemeslnických budov. Každé budově jsou přiřazeny čtyři různé řady symbolů (jedna pro každého hráče). Každý hráč smí dodávat farmářská zboží nebo obchodní komodity do každé budovy podle zobrazených symbolů. Vedle řad symbolů jsou na příslušných políčkách naskládány kartičky řemesel.

Na levé straně hrací desky se nacházejí políčka příjmu (se zobrazenými kostkami s hodnotami od 1 do 6). V levém dolním rohu se nacházejí políčka pro kartičky střech. V pořadí kol jsou na nich naskládány kartičky pro 2. až 6. kolo, jak je na desce zobrazeno. Nad hromádkami jsou jednotlivě vyloženy kartičky pro právě probíhající kolo.



Na pravé straně hrací desky je umístěna stupnice siesty. Ukazuje, jak „odpočinit“ jsou hráči v daném kole, a stanovuje tahové pořadí.

spodku farmy je pomocník se zvláštními schopnostmi.

2.2 Karty farmy

La Granja obsahuje 66 karet farmy. V průběhu hry si hráči dobírají karty do ruky a pak je hrají tak, že je zasunou pod jednu ze čtyř stran své farmy. Po zahrání karty je „aktivní“ a ovlivňuje hru pouze strana, kterou si hráč zvolil. Informace na ostatních třech stranách karty nemá pro zbytek hry žádný význam.



- ✿ Karta zahráná na *levou stranu* farmy je pole. Na poli roste specifická plodina – olivy, obilí anebo hrozny.
- ✿ Karta zahráná do jednoho ze tří výřezů na *vrchu* farmy je tržní vozík.
- ✿ Karta zahráná na *pravou stranu* farmy je rozšíření farmy.
- ✿ Karta zahráná do jednoho ze tří výřezů na



2.3 Kostky příjmu

Ve hře se nachází devět hracích kostek. Používá se z nich určitý počet v závislosti na počtu hráčů. Kostky jsou přiřazeny na políčka příjmu na hrací desce.





2.4 Hráčské desky

Každý hráč má hráčskou desku, která představuje jeho farmu. Na jeho farmě je šest políček pro získané kartičky řemesel, několik sklepů (pro plodiny a zpracované zboží), ceny za zpracování, nákupní a prodejní ceny surovin, prostřední políčko pro obchodní komodity, prasečí chlév se dvěma místy, tabulka znázorňující 9 druhů farmářského zboží a cenu rozšíření farmy (která se s každým rozšířením zvyšuje), farmářský dům s pěti políčky pro zakoupené kartičky střechy, místo pro zahrané kartičky oslů a políčka pro dvě kostky příjmu, které si hráč v každém kole zvolí.

Upozornění: Zatímco na políčkách pro obchodní komodity a ve sklepech na plodiny a zpracované zboží může být libovolný počet žetonů, prasečí chlév má místo pouze pro dvě prasata (dvě osmiúhelníková políčka).

Karty farmy mohou být umístěny na příslušná

místa na čtyřech stranách farmy; jejich použití se liší podle jejich umístění na farmě. Na vrch a na spodek farmy lze umístit nejvýše tři karty – do každého „výřezu“ jednu. Karty umístěné doleva a doprava se částečně zasunují pod již dříve zahrané karty tak, aby byla vidět jen příslušná část karty. Počet karet na těchto dvou místech není omezen.



2.5 Herní žetony

2.5.1 Stříbrné „mince“

Stříbrňáky jsou měnou hry *La Granja*. Hra obsahuje „mince“ o hodnotě 1 a 3. Hráč si kdykoli během hry může vyměnit tři mince „1“ za jedinou minci „3“ z banku nebo naopak. Je-li v pravidlech uvedeno „1 stříbrňák“, myslí se tím jedna stříbrná mince o hodnotě 1.



2.5.2 Žetony vítězných bodů

Když hráč získá vítězné body, okamžitě si ze společné zásoby vezme příslušný počet žetonů vítězných bodů. Ve hře jsou žetony o hodnotě 1, 3, 5 a 10 vítězných bodů. Hráč si kdykoli může své žetony „rozměnit“ (např. vzít si jeden žeton o hodnotě 3 za tři žetony o hodnotě 1). Hráči mohou udržovat svůj počet vítězných bodů v tajnosti. Je-li v pravidlech uvedeno „1 vítězný bod“, myslí se tím jeden žeton vítězných bodů o hodnotě 1.



2.5.3 Kartičky řemesel

Každá řemeslnická budova ve vesnici má svou vlastní kartičku řemesla. Každý hráč může z každé budovy získat jednu kartičku. Přední strana kartičky zobrazuje její „okamžitou funkci“, viz 8.3.1.



2.5.4 Kartičky střechy

Každý hráč si může koupit jednu kartičku střechy za kolo. Kartička střechy poskytuje svému majiteli jednorázový bonus. Hráči obdrží za kartičku střechy ihned po zakoupení vítězné body, uvedené na hráčské desce (počínaje druhou kartičkou).



2.5.5 Kartičky oslů

Každý hráč má stejnou sadu čtyř kartiček oslů. Hráči si vybírají kartičku oslů v každém kole. Kartička zobrazuje počet dodávek (zobrazeno osly) a někdy počet kroků, které hráč učiní na stupnici siesty na hrací desce (zobrazeno klobouky).



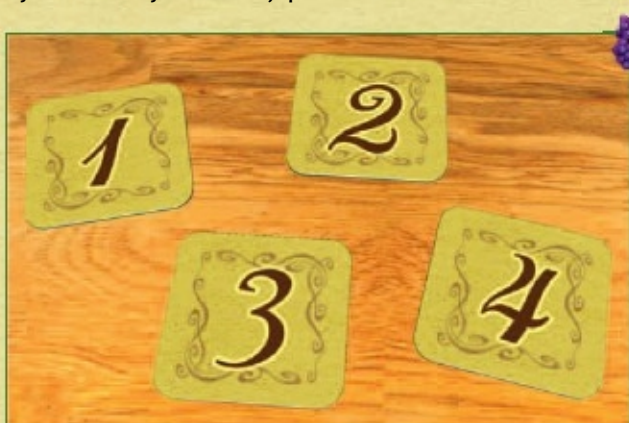
2.5.6 Kartičky blokování budov

La Granja obsahuje tři kartičky blokování budov. Na začátku hry se umístí na tři z šesti řemeslnických budov ve vesnici a zpočátku brání v přístupu do těchto budov.



2.5.7 Kartičky tahového pořadí

Tyto kartičky stanovují pořadí hráčů.



2.6 Hráčské nápovědy

Hráčské nápovědy shrnují průběh herního kola. Na druhé straně je uveden seznam způsobů, jakými hráči mohou získávat vítězné body.



2.7 Dřevěné komponenty

2.7.1 Hráčské značky

Každý hráč obdrží 25 hráčských značek ve své barvě. Ty představují různé předměty, které hráč vlastní nebo použil, podle toho, kde na farmě nebo hrací desce jsou umístěny.



Příklad: Nachází-li se hráčská značka na políčku obchodní komodity, je to obchodní komodita; nachází-li se na olivovém poli, je to oliva; nachází-li se na vesnickém tržišti, je to stánek na trhu, atd.



25 značek je maximální počet, jaký hráč může mít! Jestliže hráč využil všech 25 značek (to se stává jen málokdy), může odstranit libovolnou značku ze své farmy nebo hrací desky, aby ji mohl použít ve své právě probíhající akci.

2.7.2 Žetony siesty

Hráči si umístí své žetony siesty na políčko „0“ na stupnici siesty na hrací desce. V průběhu herního kola mohou žetony postupovat dál.

2.8 Vysvětlení pojmů

Ve hře **La Granja** mají následující pojmy zvláštní význam:

✿ **Plodiny:** Ve hře existují tři druhy plodin – olivy, obilí a hrozny. Umísťují se na pole a sklepy a lze je zpracovávat. Všechny plodiny, které si hráč vezme a které nevyrostly na jeho polích, musí hráč umístit do příslušných sklepů.

- ✿ **Suroviny:** Olivy, obilí, hrozny a prasata (tradiční rasa *porc negre*) jsou herními surovinami. Lze je nakupovat, prodávat nebo zpracovávat.
- ✿ **Zpracování (zpracované zboží):** Hrozny se zpracovávají na víno, prasata na uzené maso, olivy a obilí na jídlo. Zpracování může stát stříbrňáky.
- ✿ **Příjem:** Hráč dostává příjem z kostky. Příjmem mohou být suroviny, stříbrňáky, dodávka, jedno či dvě zpracování zdarma, jeden nebo dva kroky na stupnici siesty a dobrání nebo zahrání karty.
- ✿ **Barevné odlišení:** Čtyři fáze herního tahu a jeho rozličné kroky jsou barevně odlišeny.
 - I Farmářská fáze – modrá
 - II Příjmová fáze – zelená
 - III Přepavní fáze – šedá
 - IV Bodovací fáze – červená
- ✿ **Obchodní komodita:** Obchodní komodity lze vyměňovat za suroviny a akce.



- ✿ **Farma:** Hráčovu farmu představuje jeho deska (plus přiložené karty farmy).
- ✿ **Farmářské zboží:** Všeobecný pojem, který zahrnuje následující:
 - ☞ stříbrňáky
 - ☞ vítězné body
 - ☞ plodiny (olivy, obilí, hrozny)
 - ☞ zpracované zboží (jídlo, víno, uzené maso)
 - ☞ prasata
 V pravém horním rohu hráčovy farmy se nachází přehled cen rozšíření farmy a veškerého dostupného farmářského zboží.
- ✿ **Dodávka:** Symbol osla představuje jednu dodávku. Dodávka je definována jako přesun jednoho zboží z pole nebo sklepa (a někdy z karty) buď do řemeslnické budovy ve vesnici, nebo na tržní vozík na hráčově farmě.

3.0 CÍL HRY

V průběhu šesti herních kol budou hráči rozšiřovat své farmy a dodávat zboží do vesnice *Esporles*, což jim bude vynášet vítězné body.

Hráči mají dvě možnosti, jak ve vesnici získávat vítězné body:

1. Když hráč plně zásobí řemeslnickou budovu, obdrží vítězné body a kartičku řemesla, která mu zaručuje bonus po zbytek hry.
2. Když hráč plně zásobí tržní vozík na své farmě (tj. karty farmy na vrchu své farmy), obdrží vítězné body a obchodní komoditu.

V průběhu hry je důležité sledovat akce ostatních hráčů, manipulovat s tahovým pořadím a přizpůsobovat se rozmarům kostek a karet.

Hráč, který do konce hry získá nejvíce vítězných bodů, se stává vítězem hry a jeho statek získává titul *La Granja!*

4.0 PŘÍPRAVA HRY

Umístěte hrací desku doprostřed stolu.

Každý hráč obdrží hráčskou desku (farmu), 25 hráčských značek ve své barvě a jednu sadu kartiček oslů (čtyři kartičky obsahující jeden, dva, tři a čtyři symboly oslů).

Každý hráč obdrží 1 vítězný bod a 1 stříbrňák, které si umístí vedle své farmy. Každý hráč také položí svou hráčskou značku na políčko *obchodní komodity* na své farmě. Ostatní hráčovy značky budou tvořit jeho zásobu.

Jeden hráč zamíchá všech 66 karet farmy a rozdá každému hráči skrytě 4 karty. Ostatní karty se umístí lícem dolů na stůl, kde budou tvořit dobírací hromádku.

Upozornění: Jestliže bude z dobírací hromádky dobrána poslední karta, všechny odložené karty se zamíchají a vytvoří novou dobírací hromádku.



Jeden hráč roztřídí kartičky střech podle jejich čísel herních kol a naskládá je na hromádky lícem dolů. Hrají-li méně než čtyři hráči, náhodně odstraňte z každé hromádky tolik kartiček, aby zbylý počet kartiček byl roven počtu hráčů. Umístěte hromádky na hrací desku na příslušná políčka, vyznačená na desce (podle čísel herních kol). Kartičky střechy pro 1. kolo se umístí lícem nahoru nad ně na vyznačená políčka.

Umístěte kartičky řemesel na desku na políčko, které je pro ně vyznačeno, vedle příslušných řemeslnických budov na hrací desce. Na každé ze světle šedých políček sousedících s řemeslnickými budovami (ta se čtyřmi políčky pro hráčské značky) umístěte 1 vítězný bod.

Hod'te kostkou. Umístěte kartičku blokování budovy 1 a vítězný bod na řemeslnickou budovu, jejíž číslo padlo. Hod'te kostkou ještě dvakrát a stejným způsobem umístěte kartičky blokování budov 2 a 3.



Na každou kartičku položte vítězný bod. Je-li již na budově kartička blokování budovy, hod'te kostkou znovu. **POZNÁMKA:** Kartičky blokování budov by měly být umístěny doprostřed řad symbolů.

Náhodně stanovte začínajícího hráče. Ten obdrží kartičku tahového pořadí 1. Ve směru hodinových ručiček od něj každý hráč obdrží následující kartičku tahového pořadí. Nepoužité kartičky vraťte do krabice.

Vyberte kostky podle počtu hráčů. **Počet použitých kostek se rovná dvojnásobku počtu hráčů plus jedna.**

2 hráči	5 kostek
3 hráči	7 kostek
4 hráči	9 kostek

V tahovém pořadí každý hráč umístí jednu svou hráčskou značku na jedno z prostředních políček trhu (s hodnotami 2, 3, 4 a 5) na hrací desce. První hráč umístí svou značku na políčko s hodnotou 2, další hráči následují ve vzestupném pořadí. Ve hře 3 hráčů budou obsazeny hodnoty 2, 3 a 4; ve hře 2 hráčů budou obsazeny hodnoty 2 a 3.

V obráceném tahovém pořadí každý hráč položí svůj žeton siesty na políčko na spodku stupnice siesty. Žetony naskládejte na sebe – žeton začínajícího hráče by tedy měl být nahoře.

Vítězné body a stříbrňáky umístěte vedle desky, kde budou tvořit zásobu.

Upozornění: Ve hře 2 a 3 hráčů nelze vstoupit na většinu vnějších políček trhu. Uprostřed těchto políček je uvedeno „X“.





5.0 PRŮBĚH HRY

La Granja se hraje na šest herních kol. Jedno herní kolo se skládá ze čtyř fází:

- I Farmářská fáze (viz 6.0)
- II Příjmová fáze (viz 7.0)
- III Přepavní fáze (viz 8.0)
- IV Bodovací fáze (viz 9.0)

Upozornění: **La Granja** neobsahuje ukazatel herního kola. Hráči mohou poznat, které kolo právě probíhá, podle rubů kartiček střechy a prázdných políček pro kartičky střechy.

5.1 Kdykoli proveditelné akce

La Granja je velmi flexibilní hra – většinu času může pouze aktivní hráč provádět různé akce v pořadí, jaké si zvolí. To je obzvláště důležité pro určité akce, které mohou být během hry provede-

ny kdykoli nezávisle na tom, jaká fáze kola probíhá. Mezi tyto akce patří vrácení obchodních komodit, nákup, prodej a zpracování surovin.

5.1.1 Používání obchodních komodit



V průběhu hry hráč čas od času získá obchodní komodity (většinou díky dokončeným tržním vozíkům). Každá obchodní komodita je reprezentována hráčovou značkou na prostředním políčku farmy.

Hráč může vrátit obchodní komoditu do své zásoby, aby provedl jednu z následujících akcí:

- ✦ **Vzít si 4 stříbrňáky**
Hráč si vezme ze společné zásoby 4 stříbrňáky.
- ✦ **Vzít si 2 různé plodiny**
Hráč si vezme dvě různé plodiny a umístí si dvě své hráčské značky na odpovídající sklepy své farmy.

✦ Dobrat si jednu kartu nebo zahrát jednu kartu

Hráč buď zasune jednu ze svých karet z ruky pod svou farmu (vezme v úvahu cenu za rozšíření farmy, viz 6.0), anebo si dobere do ruky vrchní kartu z dobírací hromádky.

✦ Vzít si jedno prase

Hráč si vezme jedno prase a umístí jednu ze svých značek na políčko prasete v chlévě.

✦ Zpracovat zdarma dvě suroviny

Hráč může zdarma zpracovat libovolné dvě ze svých surovin a přesunout je z jejich sklepů nebo polí do příslušných sklepů pro zpracované zboží. Udělá to tak, že přesune svou značku ze sklepa nebo pole ve směru šipky do odpovídajícího sklepa pro zpracované zboží. Cenu zobrazenou na šipce neplatí.

Navíc hráč může v přepravní fázi přesunovat obchodní komodity do jedné řemeslnické budovy ve vesnici, viz 8.3.1.

5.1.2 Nákup a prodej surovin

Když hráč kupuje suroviny, umístí do příslušného sklepa nebo chléva tolik svých hráčských značek, kolik surovin koupil.



Když hráč prodává suroviny, odstraní své příslušné hráčské značky ze svých sklepů nebo chlévů. Plodiny nelze prodávat z polí!

Výjimka: Karta č. 35 Rolník.

Upozornění: Nelze přímo kupovat nebo prodávat zpracované zboží. Hráč může koupit zpracované zboží nepřímým zakoupením suroviny za její nákupní cenu a pak jeho zpracováním za stříbrňák.

5.1.3 Zpracování zboží

Hráč může zpracovávat plodiny a prasata – pak z nich vznikne zpracované zboží. Udělá to tak, že přesune svou hráčskou značku z políčka pro surovinu na políčko pro zpracované zboží.

Ceny za zpracování jsou uvedeny na farmě mezi sklepy a poli pro plodiny a prasečími chlévy a sklepy pro zpracované zboží.



5.1.4 Plodiny na polích

Plodiny se nikdy nepřesunují mezi polem a sklepem. Zůstávají na polích, než se s nimi stane jedno z následujících:

- ✦ Jsou zpracovány na zboží (viz 5.1.3)
- ✦ Jsou použity k zaplacení ceny rozšíření farmy (viz 6.0)
- ✦ Jsou použity k dodávce (viz 8.3)

6.0 FARMÁŘSKÁ FÁZE I

Farmářská fáze se skládá ze čtyř kroků. Každý krok vždy dokončí všichni hráči předtím, než začne příští krok. Poté, co se hráči s hrou obeznámí, mohou první tři kroky farmářské fáze provádět současně. Jinak se farmářská fáze hraje v tahovém pořadí.

1. Zahrání karty farmy a dobrání nové karty (karet)

Každý hráč smí zahrát jednu kartu a na konci tohoto kroku si dobrat jednu nebo více nových karet.



Výjimka: V prvním kole všichni hráči hrají dvě karty!

Hráči by si měli umisťovat karty na svou farmu podle toho, jak je chtějí použít:

- ✿ Karta umístěná na levou stranu farmy se stává polem. Na prázdném poli bude vypěstována plodina – olivy, obilí nebo hrozny (viz krok 3 farmářské fáze). Kartu zahranou jako pole zasuňte pod levou stranu své hráčské desky tak, aby byla vidět pouze levá strana karty. Hráč může mít libovolný počet polí. Pole vstupuje do hry vždy „prázdné“ (tj. bez plodiny)!
- ✿ Karta umístěná do jednoho ze tří výřezů na vrchu farmy se stává tržním vozíkem. Zasuňte kartu pod vrch své hráčské desky tak, aby byla vidět pouze informace na vrchu karty. Jsou tam zobrazena určitá zboží pomocí odpovídajících symbolů. Tato zboží musí hráč dodat na tento vozík. Až bude tržní vozík plně zásoben, bude poslán na vesnické tržiště a vynese hráči obchodní komoditu a vítězné body podle řádku 2 pod symboly (viz 8.o).
- ✿ Karta umístěná na pravou stranu farmy se stává rozšířením farmy. Kartu zahranou jako rozšíření farmy zasuňte pod pravou stranu své hráčské desky tak, aby byla vidět pouze pravá strana karty. Rozšíření farmy nabízí různé výhody.
- ✿ Karta umístěná do jednoho ze tří výřezů na spodku farmy se stává zvláštním pomocníkem, který dává hráči zvláštní schopnosti. Zasuňte kartu pod spodek své hráčské desky tak, aby byla vidět pouze schopnost pomocníka! Pomocníci a jejich funkce jsou podrobně popsáni v glosáři.

Zahrání karty jako tržní vozík, pomocníka nebo pole je vždy zdarma. Má-li hráč již na své farmě tři tržní vozíky (nebo tři pomocníky) a chtěl by zahrát dalšího, musí jednoho odložit, aby uvolnil místo pro nový tržní vozík (nebo pomocníka).

Zahrání karty jako rozšíření farmy vyžaduje zaplacení příslušné ceny. Za rozšíření farmy se platí farmářským zbožím. Každá karta rozšíření farmy zahrnaná na farmu stojí o jedno odlišné farmářské zboží více, než předešlá. Cena za první rozšíření farmy činí jedno farmářské zboží, za druhé dvě různá farmářská zboží, za třetí tři různá zboží atd.

Poznámka: Počínaje druhou kartou rozšíření farmy musí být placeno různými farmářskými zbožím. Hráči najdou přehled farmářských zboží a ceny za rozšíření farmy v pravém horním rohu své farmy.



Na konci tohoto kroku si každý hráč dobírá karty, až dosáhne maxima své ruky. Každý hráč začíná hru s maximem ruky tři karty. To je uvedeno na hráčově farmě.

Maximum ruky zvyšuje každé rozšíření farmy, které hráč vlastní, a někteří pomocníci.



Upozornění: Maximum ruky má vliv pouze v tuto chvíli; po zbytek kola hráč může mít na ruce více karet, než jeho maximum ruky umožňuje. Jestliže hráč musí odložit přebytečné karty, může si vybrat, které ze svých karet odloží, aby se znovu dostal na maximum své ruky.

2. Vzetí příjmu

Každý hráč si vezme příjem ze společné zásoby.



Na začátku hry nemá žádný hráč žádný pravidelný pří-

jem. Příjem hráči poskytují modré kartičky řemesel na farmě (jsou tři, viz 8.3.1) a rozšíření farmy s modrou částí. Příjmem mohou být stříbrňáky, plodiny, prasata nebo obchodní komodity.



3. Růst na polích a množení prasat

Každý hráč obdrží nové plodiny na svá pole a nová mláďata k prasatům.



Na každé hráčovo **prázdné** pole se položí jedna plodina. Hráč vezme jednu svou hráčskou značku a umístí ji na toto pole.



Má-li hráč **nejméně** dvě prasata, vezme si jedno prase jako mládě.

Poznámka: Aby hráč toto prase navíc obdržel, musí pro ně mít ve svých chlévech potřebné místo. Nemá-li místo, nezíská mládě (hráč nesmí nově narozené prase ihned prodat!).

Farma má místo pro dvě prasata, každé vhodné rozšíření farmy má místo pro jedno prase. Hráč získá pouze jedno prasečí mládě, i když má více prasat.



4. Nákup kartiček střechy

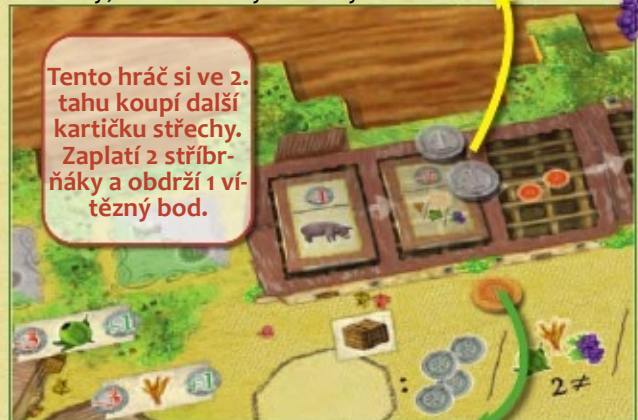
V tahovém pořadí si každý hráč může koupit jednu kartičku střechy pro právě probíhající kolo.



Upozornění: V prvním kole hráči nakupují kartičky střechy v obráceném tahovém pořadí!

Na kartičce střechy je zobrazena její cena ve stříbrňácích. **Poznámka:** Cena odpovídá aktuálnímu kolu, začíná tedy na 1 stříbrňáku v 1. kole a zvyšuje se až na 6 stříbrňáků v šestém, závěrečném kole.

Zakoupenou kartičku střechy si hráč umístí na prázdné políčko pro kartičku střechy **nejvíce** vlevo na své farmě (toto políčko nemusí odpovídat aktuálnímu hernímu kolu!). Když hráč zakryje políčko pro kartičku střechy, na něm jsou uvedeny vítězné body, okamžitě tyto body získá.



Každá kartička střechy poskytuje zvláštní **jednorázovou** výhodu, kterou hráč může využít během některého svého tahu. Všechny kartičky střechy mají barvu odpovídající fázi, v níž mohou být využity. Poté, co jsou použity, se otočí lícem dolů.

Poznámka: Každý hráč si může koupit jednu kartičku střechy za kolo. Jelikož farma má jen pět políček pro kartičky střechy, hráč si může koupit celkem nejvýše pět kartiček střechy (jediná výjimka viz karta Stavitel skladů). Zakoupenou kartičku střechy nelze odložit.

Kartičky střechy mají následující funkce:

✧ **Vzít si jednu olivu (vzít si jeden hrozen)**



Hráč si vezme jednu olivu/hrozen a umístí svou hráčskou značku na odpovídající sklep na své farmě.

✧ **Vzít si jedno obilí nebo jednu olivu**



Hráč si vezme jedno obilí nebo jednu olivu a umístí svou hráčskou značku na odpovídající sklep na své farmě.

✧ **Vzít si libovolnou plodinu**



Hráč si vezme jednu libovolnou plodinu (olivou, obilí nebo hrozen) a umístí svou hráčskou značku na odpovídající sklep na své farmě.

✧ **Vzít si dvě různé plodiny**



Hráč si vezme dvě různé plodiny a umístí dvě své hráčské značky na odpovídající sklep na své farmě.

✧ **Vzít si jedno prase**



Hráč si vezme jedno prase a umístí svou hráčskou značku na jeden ze svých prasečích chlévů. Nemá-li pro prase volné místo, musí je okamžitě prodat.

✧ **Zpracovat zdarma jednu surovinu**



Hráč může zpracovat zdarma jednu surovinu a posunout svou hráčskou značku z pole nebo sklepa na odpovídající sklep pro zpracované zboží.

✧ **Uskutečnit jednu dodávku**



Hráč může uskutečnit jednu dodávku (viz 8.3).

✧ **Zahrát jednu kartu nebo dobrat si jednu kartu**



Hráč zahraje na svou farmu jednu ze svých karet v ruce (bere v úvahu cenu za rozšíření farmy, viz 6.0!) anebo si dobere do ruky vrchní kartu z dobírací hromádky.

✧ **Vzít si 1 vítězný bod**



Hráč si vezme ze společné zásoby 1 vítězný bod.

✧ **Vzít si 2 stříbrňáky**



Hráč si vezme ze společné zásoby 2 stříbrňáky.

✧ **Otočit jednu kartičku střechy**



Hráč otočí použitou kartičku střechy lícem nahoru, čímž tato kartička bude k dispozici pro druhé použití.

✧ **Postoupit o 1 nebo 2 kroky dopředu na stupnici siesty**



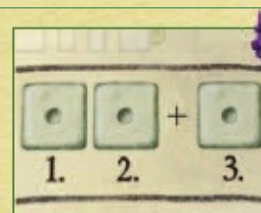
Hráč může postoupit o jeden nebo dva kroky dopředu na stupnici siesty (viz 8.2). Posune svůj žeton na této stupnici o jedno nebo dvě políčka dopředu.



7.0 PŘÍJMOVÁ FÁZE II

7.1 Vzetí kostky příjmu

Začínající hráč vezme určitý počet kostek podle počtu hráčů (viz 4.0), hodí jimi a rozmístí je nalevo od odpovídajících políček příjmu.



V tahovém pořadí si každý hráč vezme kostku, položí ji na levé políčko pro kostku na své farmě a vykoná příslušnou akci. Až to každý hráč učiní, v tahovém pořadí si každý hráč vezme druhou kostku,



umístí ji na pravé políčko pro kostku na své farmě a vykoná příslušnou akci.



Vedle políček odměn by pak měla zůstat jedna kostka. Akci na této kostce nyní v tahovém pořadí vykonávají všichni hráči.

7.2 Políčka odměn



✿ Kostka s číslem 1: Vzít si jedno prase

Hráč si vezme jedno prase a umístí svou hráčskou značku na políčko na prasečím chlévě. Nemá-li hráč pro prase volné místo, musí je okamžitě prodat.



✿ Kostka s číslem 2: Zahrát kartu, dobrot kartu nebo vzít si plodinu

Hráč si může vybrat mezi následujícími možnostmi:

1. Zasune jednu kartu ze své ruky pod svou farmu (bere v úvahu cenu za rozšíření farmy!) nebo si dobere vrchní kartu z dobírací hromádky a přidá si ji do ruky.
2. Vezme si libovolnou plodinu (olivou, obilí, hrozen) a umístí svou hráčskou značku na odpovídající sklep na své farmě.



✿ Kostka s číslem 3: Vzít si dvě různé plodiny

Hráč si vezme dvě různé plodiny a umístí dvě své hráčské značky na odpovídající sklepy na své farmě.



✿ Kostka s číslem 4: Vzít si 4 stříbrňáky

Hráč si vezme ze společné zásoby 4 stříbrňáky.

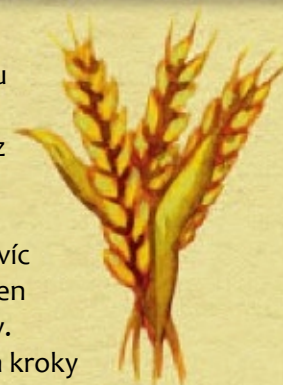


✿ Kostka s číslem 5: Zpracovat zdarma dvě suroviny, zpracovat zdarma jednu surovinu a postoupit na stupnici siesty o jeden krok, nebo postoupit na stupnici siesty o dva kroky

Hráč si může vybrat mezi následujícími možnostmi:

1. Může zdarma zpracovat libovolné dvě své suroviny a přesunout je z jejich polí nebo sklepů do sklepů pro zpracované zboží.

2. Může zpracovat jednu svou libovolnou surovinu a přesunout ji z jejího pole nebo sklepa do sklepa pro zpracované zboží. Navíc může postoupit o jeden krok na stupnici siesty.
3. Může postoupit o dva kroky na stupnici siesty.



✿ Kostka s číslem 6: Provést jednu dodávku nebo vzít si 2 stříbrňáky

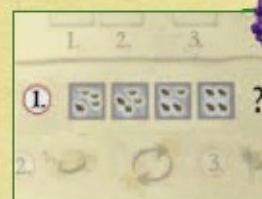
Hráč buď provede jednu dodávku (viz 8.3), nebo si vezme 2 stříbrňáky ze společné zásoby.

8.0 PŘEPRAVNÍ FÁZE III

Přepravení fáze se skládá ze čtyř kroků. Krok 1 se provádí současně, zbývající kroky hráči provádějí v tahovém pořadí. Každý krok je třeba kompletně provést předtím, než začne další krok.

8.1 Výběr kartičky oslů

Každý hráč si tajně zvolí jednu ze svých kartiček oslů, které má k dispozici, a položí ji před sebe lícem dolů. V prvním kole mají hráči k dispozici všechny čtyři kartičky oslů. Ve druhém kole je kartička oslů zvolená v prvním kole nedostupná; ve třetím kole jsou nedostupné kartičky oslů, zvolené v prvním a druhém kole.



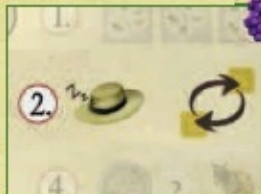
Na začátku přepravení fáze ve 4. kole se hráčům vrátí všechny použité kartičky oslů, takže hráči opět mohou vybírat ze všech čtyř kartiček. Poté v 5. a 6. kole hráči postupují stejně jako ve 2. a 3. kole.

Poté, co si všichni hráči vyberou kartičku oslů, všichni hráči současně svou kartičku otočí.



8.2 Postup na stupnici siesty

V tahovém pořadí hráči postoupí na stupnici siesty podle jejich zvolené kartičky oslů (0, 1, 2 nebo 3 kroky). Skončí-li hráč na políčku, které je obsazeno jiným hráčem, položí svůj žeton na vrch žetonů, které tam již leží.



Poznámka: Jedna kartička řemesel zvyšuje počet kroků, které hráč učiní na stupnici siesty (viz 8.3.1).



Hráč nemůže postoupit za horní políčko stupnice siesty. Tím je stanoveno nové tahové pořadí – hráč, který se na stupnici siesty dostal nejdál, je novým začínajícím hráčem a vezme si kartičku tahového pořadí s číslem 1. Druhý hráč získá kartičku tahového pořadí s číslem 2 atd. Jsou-li dva nebo více hráčů na stejném políčku stupnice, pak hráč, jehož žeton je nahoře, získá kartičku s nižším číslem. **Nové tahové pořadí platí okamžitě. Žetony na stupnici siesty ponechte tam, kde jsou.**

8.3 Uskutečnění dodávek

V novém tahovém pořadí nyní hráči uskuteční své dodávky.

Každý symbol osla na kartičce představuje jednu dodávku.

Počet symbolů osla na kartičce znamená nejvyšší možný počet dodávek, které hráč může uskutečnit.



Poznámka: Jedna kartička řemesla zvyšuje počet dodávek, které hráč může uskutečnit (viz 8.3.1).



Každý hráč uskuteční všechny své dodávky předtím, než své dodávky začne uskutečňovat další hráč. Dodávka je definována jako přesun jednoho farmářského zboží z pole nebo sklepa (někdy z karty) buď do řemeslnické budovy ve vesnici, nebo na tržní vozík na hráčově farmě. Hráč pokračuje v provádění dodávek tak dlouho, až uskuteční tolik dodávek, kolik si přeje.

Když hráč uskuteční všechny své dodávky, umístí svou kartičku oslů lícem dolů na levý horní roh své farmy. Tato kartička nebude nadále k dispozici, než se kartičky oslů znovu vrátí (viz 8.1).

8.3.1 Dodávky do řemeslnických budov

Každý hráč může uskutečnit dodávky do všech šesti budov. Nicméně na začátku hry jsou tři z šesti budov „blokovány“ a mají na sobě kartičku, která to označuje (viz 8.3.2). Hráči nemohou uskutečňovat dodávky do zablokovaných budov.

Každá řemeslnická budova má pro každého hráče řadu symbolů. Tyto řady jsou odděleny čarami. Když hráč uskutečňuje svou první dodávku, vybere si prázdnou řadu a tato řada mu nadále bude přidělena. Symboly zobrazují, které farmářské zboží musí být do řemeslnické budovy dodáno.

Hráč může v jedné přepravní fázi dodávat zboží do několika budov.

Hráč dodává zboží tak, že vezme ze své farmy příslušné farmářské zboží nebo obchodní komoditu a umístí jednu svou hráčskou značku na příslušný symbol v „jeho“ řadě budovy. Farmářská zboží mohou být do budov dodávána v jakémkoli pořadí; hráč nemusí dodávat zboží v pořadí, v jakém jsou zobrazena v jeho řadě. Dodávky do budov mohou být rozděleny do libovolného počtu kol.

Když hráč plně zásobí řemeslnickou budovu (tj. jeho hráčské značky obsadily všechna políčka v jeho řadě), okamžitě přesune jednu z těchto značek na jedno z políček na budově, které jsou zvý-



razněny světle šedě. Tento hráč nadále nemůže uskutečňovat dodávky do této budovy. Jeho zbývající hráčské značky z této budovy se mu vrátí do zásoby. Je-li prvním, kdo tuto budovu plně zásobil, ihned si vezme z šedého políčka vítězný bod.

Hráč si také vezme z budovy jednu kartičku řemesla a umístí ji lícem nahoru na odpovídající políčko na své farmě a obdrží tolik vítězných bodů, které herní kolo právě probíhá. Každý hráč si své kartičky řemesel ponechá až do konce hry.



Hráč může okamžitě jednou použít funkci líce kartičky řemesla! **Poznámka:** Pro rozlišení je líc kartičky trochu světlejší, než rub. Na konci probíhajícího kola se kartičky řemesel otočí rubem nahoru.



Čtyři z šesti kartiček řemesel umožňují majiteli použít svou funkci jednou v příslušné fázi, počínaje příštím herním kolem. Barva kartičky odpovídá barvě fáze (fází), v níž může být kartička použita:

- ✿ **Modrá:** Tyto kartičky poskytují zvýšený příjem.
- ✿ **Šedá/zelená:** Tyto kartičky mohou být použity v příjmové nebo přepravní fázi.
- ✿ **Šedá:** Tyto kartičky poskytují bonusovou funkci pro přepravní fázi.

Tyto čtyři kartičky řemesel mají následující efekty:

✿ **Kupecký dům**



Kupecký dům poskytuje hráči v kroku 3 farmářské fáze 3 stříbrňáky navíc. Když si hráč tuto kartičku vezme, okamžitě si vezme 3 stříbrňáky.

✿ **Kolárna**



Kolárna umožňuje hráči krok navíc na stupnici siesty v kroku 2 přepravní fáze a dodávku zdarma navíc v kroku 3 přepravní fáze (ale ne v kroku 4 – extra dodávky!). Když si hráč tuto kartičku vezme, okamžitě uskuteční dodávku zdarma a vezme si vítězné body (jednorázově), které jsou stanoveny polohou jeho žetonu na stupnici siesty.

✿ **Lahůdkářství**



Lahůdkářství poskytuje hráči v kroku 3 farmářské fáze jednu obchodní komoditu. Když si hráč tuto kartičku vezme, okamžitě si vezme jednu obchodní komoditu.

✿ **Zelinářství**



Zelinářství umožňuje hráči vzít si v kroku 3 farmářské fáze jednu libovolnou surovinu. Když si hráč tuto kartičku vezme, okamžitě si vezme jednu libovolnou surovinu.

Následující dvě kartičky poskytují svému majiteli vítězné body navíc pokaždé, když je splněna jejich podmínka (počínaje příštím kolem):

✿ **Vesnický krámk**



Vesnický krámk přidává hráči 2 vítězné body v následujících kolech (ale ne v právě probíhajícím kole!) vždy, když tento hráč získá kartičku řemesla. Když si hráč tuto kartičku vezme, okamžitě si vezme 2 vítězné body.

Obvykle se vesnický krámk používá v kroku 4 přepravní fáze – může být však použit v příjmové fázi, jestliže hráč obdrží kartičku řemesla po dodávce při použití kostky s číslem 6.

✿ Řeznictví



Řeznictví přidává hráči 1 vítězný bod navíc vždy, když hráč obdojuje tržní vozík.

Když si hráč tuto kartičku vezme, ihned obdrží tolik vítězných bodů, kolik tržních vozíků má na své farmě (0 až 3).

Obvykle se řeznictví používá v kroku 3 přepravní fáze – může být však použito v příjmové fázi, jestliže hráč obodoval tržní vozík po dodávce při použití kostky s číslem 6.



Ve druhém herním kole tento hráč nejprve uskuteční všechny tři dodávky zpracovaného zboží do kolárny. Umístí jednu svou hráčskou značku na jedno šedé políčko a zbylé dvě značky si vrátí do své zásoby. Byl prvním hráčem, který zaplnil kolárnu, takže navíc ke kartičce řemesla získává 4 vítězné body – 1 žeton vítězného bodu z šedého políčka, 1 vítězný bod z budovy, kterou odblokuje (viz 8.3.2), a 2 body za dokončení dodávky ve 2. kole. Ihned poprvé použije kartičku řemesla, uskuteční dodávku a vezme si tolik vítězných bodů, kolik ukazuje jeho žeton na stupnici siesty.

8.3.2 Zablokované řemeslnické budovy

Na začátku hry jsou tři řemeslnické budovy „zablokovány“ (tj. přístup do nich je znemožněn) a leží na nich kartičky blokování budov. Do těchto

budov nelze uskutečňovat dodávky, dokud některý hráč plně zásobí řemeslnickou budovu, která je k dispozici. Když je některý hráč první, kdo plně zásobí nezablokovanou řemeslnickou budovu (a přesune jednu svou hráčskou značku na světle šedé políčko), kartička blokování budovy 1 se odstraní a vrátí do krabice. Tato nová řemeslnická budova je okamžitě všem hráčům k dispozici pro dodávky (dokonce již v tomtéž herním kole). Hráč, který tento efekt spustil, si jako odměnu za odblokování budovy vezme vítězný bod z řady symbolů.



Tato řemeslnická budova je první, kterou některý hráč zcela zásobil. Bude odstraněna jedna kartička blokování budov.

Kartička blokování budovy 2 se odstraní podobně, až některý hráč plně zásobí druhou řemeslnickou budovu; kartička blokování budovy 3 podobně, když hráč plně zásobí třetí řemeslnickou budovu. Tyto nové budovy jsou obdobně okamžitě dostupné pro dodávky všem hráčům. Hráči, kteří odemknou budovy 2 a 3, také obdrží vítězný bod z řady symbolů po odemčení příslušných řemeslnických budov.

8.3.3 Dodávky na tržní vozíky

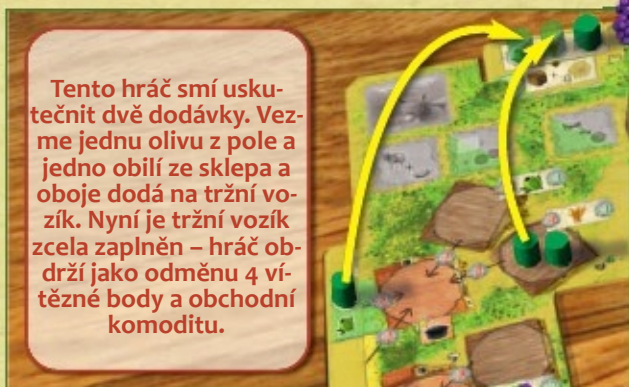
Hráč může uskutečnit dodávku na jeden nebo více svých tržních vozíků.

Symbolsy na tržním vozíku (kartě farmy) stanovují, jaké zboží musí být na tento vozík dodáno. Farmářské zboží může být na vozík dodáváno v jakémkoli pořadí a v průběhu několika herních kol.

Když hráč uskutečňuje dodávku na tržní vozík, odstraní ze své farmy farmářské zboží a umístí jeho hráčskou značku na odpovídající symbol na tržním vozíku.

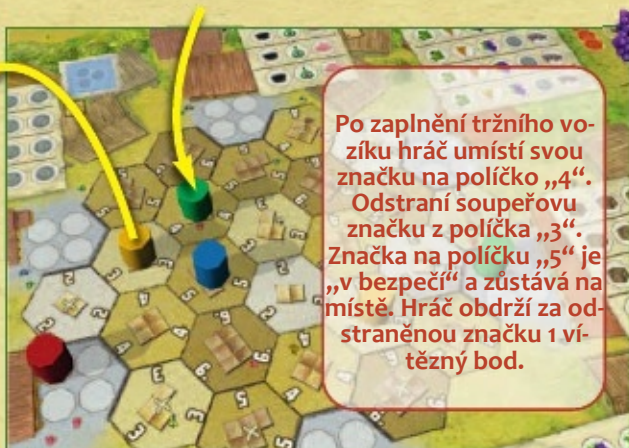
Když hráč úplně zásobil tržní vozík (tj. na každém

symbolu leží hráčova značka), vezme si počet vítězných bodů uvedený na kartě (2 až 6) a položí hráčskou značku ze své zásoby na prostřední políčko své farmy, kde bude představovat obchodní komoditu. Karta se odstraní z farmy a položí se lícem nahoru na odkládací hromádku. Hráčské značky na kartě si hráč vrátí do své zásoby.



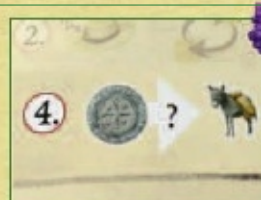
Pak si hráč vezme hráčskou značku ze své zásoby a umístí ji na prázdné políčko na oblasti trhu, jehož číslo odpovídá počtu vítězných bodů na tržním vozíku, který právě dokončil. Všechny značky jeho soupeřů na sousedních políčkách trhu, která mají nižší hodnotu, se odstraní a vrátí do zásoby svých majitelů. Hráč si za každou takto odstraněnou značku vezme 1 vítězný bod.

Upozornění: Jsou-li všechna políčka trhu odpovídající číslu na tržním vozíku již obsazena, hráč si zvolí značku jiného hráče na políčku, které odpovídá číslu na dokončeném tržním vozíku, odstraní ji z desky a místo ní umístí svou značku. Všechny značky soupeřů na sousedních políčkách s nižší hodnotou se odstraní a vrátí do zásoby jako obvykle a hráč obdrží 1 vítězný bod za každou značku, kterou odstranil (včetně té, kterou nahradil svou značkou).



8.4 Nákup a provádění extra dodávek

V tahovém pořadí si každý hráč smí koupit extra dodávky (za cenu 1 stříbrňák za dodávku). Hráči nemusejí využít všechny extra dodávky, které mají k dispozici.



Upozornění: Počet extra dodávek, které jsou hráči k dispozici, se rovná počtu symbolů extra dodávky na farmě (úplně vpravo) a na šedých polích rozšíření farem. Každá extra dodávka umožňuje hráči uskutečnit jednu dodávku do řemeslnické budovy nebo na tržní vozík (viz 8.3).

Každý hráč zahajuje hru s 1 extra dodávkou (jak je uvedeno vpravo nahoře na desce jeho farmy). Některá rozšíření farmy poskytují hráči extra dodávky navíc.

Ve svém tahu si hráč koupí tolik extra dodávek, kolik si přeje, a uskuteční je.

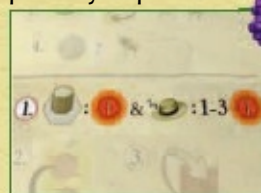
Opět platí, že hráč nemusí koupit všechny extra dodávky, které má k dispozici!



9.0 BODOVACÍ FÁZE IV

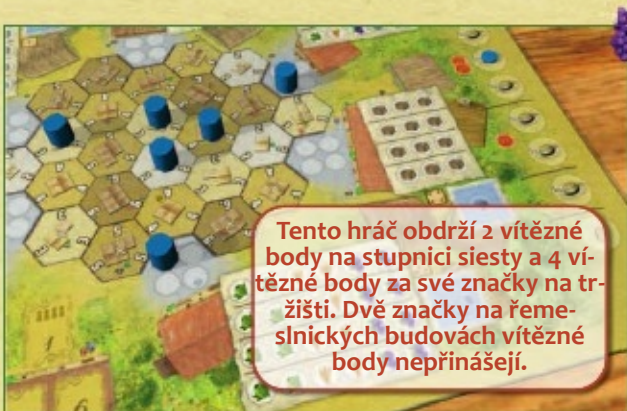
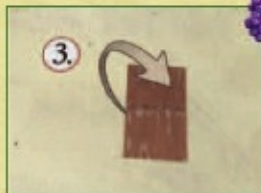
Hráči si vrátí hráčské značky z použitých pomocníků do své zásoby a provedou bodování a úklid na konci kola. Poslední dva kroky se v šestém, závěrečném kole neprovádějí.

1. Každý hráč si vezme tolik vítězných bodů, kolik svých značek má na tržišti



(za své značky na řemeslnických budovách si hráči body neberou).

2. Každý hráč si vezme 0, 1, 2 nebo 3 vítězné body, jak je stanoveno jeho pozicí na stupnici siesty.
3. Žetony hráčů na stupnici siesty se vrátí na počáteční políčko následovně: naskládají se na ně do sloupku tak, že žeton začínajícího hráče je nahoře a žetony ostatních hráčů jsou seřazeny pod ním v tahovém pořadí.
4. Otočte kartičky střechy pro následující kolo. Hráči si otočí kartičky řemesel, které získali v tomto kole, na opačnou stranu, což jim umožní využívat je po zbytek hry, kdykoli to bude možné.



10.0 KONEC HRY

La Granja končí po šesti kolech.

Na konci šestého kola všichni hráči provádějí následující:

1. Vymění si hráčské značky na farmě podle běžných prodejních cen (surovin) nebo převodních cen (obchodních komodit) za stříbrňáky. Všimněte si, že zpracované zboží nelze vyměnit za stříbrňáky. Všimněte si také, že za stří-

brňáky nelze vyměnit plodiny na polích – jediné plodiny v hráčových sklepech.

2. Vyměňte si stříbrňáky za vítězné body v poměru 5:1 (5 stříbrňáků za 1 vítězný bod).

Vítězem je hráč, který má nejvíce vítězných bodů. Nastane-li shoda, vítězem je ten z hráčů ve shodě, kterému zbylo nejvíce stříbrňáků. Je-li stále shoda, je vítězství pro všechny hráče ve shodě společné.

11.0 SOLITÉRNÍ HRA

La Granja se dá hrát soliterně, zvláště pro osvojení klíčových mechanik. Platí všechna pravidla s následujícími výjimkami.

Příprava hry

1. Používají se komponenty jednoho hráče plus hráčské značky druhého hráče (ty se použijí pro „neutrálního hráče“).
2. Použijte 5 kostek.
3. Použijte kartičky tahového pořadí 2 a 3. Skryté je zamíchejte a jednu si vezměte; položte hráčskou značku na políčko uprostřed tržnice, které odpovídá kartičce, kterou jste si vzali. Na druhé šestiúhelníkové políčko uprostřed tržnice položte hráčskou značku neutrálního hráče.
4. V každém kole umístěte pro nákup dvě kartičky střechy.

Průběh hry

1. **Příjmová fáze:** Když je hráč začínajícím hráčem (má kartičku tahového pořadí 2), zvolí si jednu kostku a vykoná její akci. Hráč pak jednu kostku odloží – v prvním, druhém a třetím kole kostku s nejnižším číslem, ve čtvrtém, pátém a šestém kole kostku s nejvyšším číslem. Pak si hráč zvolí druhou kostku a výše uvedeným způsobem odloží další kostku. Pak hráč použije zbývající kostku. Není-li hráč začínajícím hráčem, odloží jednu kostku podle výše uvedeného pravidla předtím, než si zvolí kostku. Když hráč odstraní značky neutrálního hráče z tržniště, vezme si tolik vítězných bodů, kolik značek odstraní.

2. **Přepavní fáze:** Je-li hráč začínajícím hráčem, vykoná celou svou přepravní fázi. Doberte si jednu kartu z dobírací hromádky. Neutrální hráč umístí svou hráčskou značku na políčko na tržišti, které odpovídá bodové hodnotě dobrané karty (v části tržního vozíku). Při umisťování platí následující pravidla:

- Zvolte políčko trhu, které neutrálnímu hráči umožňuje odstranit co nejvíce hráčových značek.
- Odpovídá-li této podmínce více políček, umístěte značku tak, aby bylo co nejobtížnější ji odstranit (tj. co nejdále od ostatních značek neutrálního hráče nebo na políčka, kde jsou sousední vyšší čísla již obsazena).
- Nemá-li hráč na tržišti žádnou značku (nebo žádnou, kterou by bylo možné odstranit), neutrální hráč umístí svou značku tak, aby ji bylo co nejobtížnější odstranit (viz výše).

Není-li hráč začínajícím hráčem, pak si dobere kartu z dobírací hromádky a neutrální hráč umístí jednu svou značku na políčko tržiště, jehož hodnota odpovídá bodové hodnotě dobrané karty (v části tržního vozíku) *předtím*, než hráč vykoná svou přepravní fázi.

3. **Bodovací fáze:** Jestliže hráč dosáhne na stupnici siesty třetího políčka, bude v následujícím herním kole začínajícím hráčem. Jestliže ne, bude hrát jako druhý.



Autoři: Andreas Odendahl, Michael Keller

Vývoj: Henning Kropke, Uli Blennemann

Grafika: Harald Lieske

Úprava: Lin Lutke-Glanemann

Editace pravidel: Garry Rice

Český překlad: Otmar Onderek

Poznámky na konec

Základ návrhu hry *La Granja* tvoří hra Michaela Kellera „Dice for the Galaxy“. Mechanika rozdělávání kostek pochází z nepublikovaného návrhu hry „Arriba“ Matthiase „Matzeho“ Cramera a byla inspirací pro systém rozdělávání kostek v této hře. Ve hře „Glory for Rome“ (2005) Carl Chudyk předvedl výborný způsob použití karet; doufáme, že přicházíme s pěknou variací. Ústřední prvek středu stolu byl inspirován chrámem ve hře „Luna“ (Hall Games 2010) od Stefana Felda.

Autoři by obzvláště rádi poděkovali Stefanu Feldovi, Hall Games, Uwemu Rosenbergovi a v neposlední řadě svým drahým polovičkám Lindě a Claudii za jejich podporu.

Testeři

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Husges, Christian Stohr, Julius Kundiger, Tobias Miliz, Uta Dohlenburg, Till Ullrich, Matthias Cramer, Susanne Cramer, Stefan Molz, Johanna Engels, Herbert Harengel, Henning Schroder, Stefan Heine, Tim Melkert, Johanna Moratz, Jens Grotholtmann, Jonas Blohm, Mathias Saurer, Selim Hamdani, Michael Keller, Andre Ruch, Marcel Ruch, Thomas Schmitz, Daniel Bader, Roan Weber, Marc Schmitz, Peter Raschdorf, Nicole Vogt, Andre Schroder, Monika Harke, Rainer Harke, Jan Degler, Marlies Strassburger, Rolf Raupach, Dirk Schroder, Carsten Buttemeier, Dagmar Bock, Dirk Bock, Jorg Schroder, Martina Weidner, Katharina Bock, Markus „Kusi“ Haldemann, Richard Buchi, Alexander Blaser, Dario Manzone, Markus Krug, Steffen Rieger, Eva Hein, Stefan Trumpler, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschlager, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Kruger, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta a testeři v Bodefeldu a Majorce.

