

LAVANDIA

PRAVIDLA
HRY



VÍTEJ V LAVANDII, FARMÁŘI

Mráz ostrý jako břitva tě štípe do tváře, ale s každým krokem už ztrácí na síle. Lavandia musí ležet na dosah. A skutečně, tam dole, chráněna bílými svahy Pálavy, se do sněhu choulí malá vesnice. Spící levandulová pole ji svírají jako tichý oceán. Z komínů stoupá k šedavému nebi těžký kouř a nese s sebou nezaměnitelnou, nasládlou vůni bylin. Snad tady tou levandulí dokonce topí, probleskne ti myslí, zatímco klopýtáš po zledovatělém svahu. V šeru údolí se náhle rozsvítí zlatavá okna hostince. Dřevěný štít „U Franzla“ tiše sténá ve větru, ale slíbujee to jediné, po čem teď tvé prokřehlé tělo prahne. Teplo.

Vezmeš za masivní kovanou kliku. Dveře s táhlým zavrznutím povolí a ty překročíš práh jako by do jiného světa, plného sálavého horka z krbu a vůně dušeniny. Rychtář Franzl, muž s hlubokýma, chápavýma očima, tě vítá, jako bys byl ztracené dítě, které se konečně vrátilo z cest. Než vůbec stačíš setřást sníh z ramen, už ti pod zkřehlá záda sune horký Bedrohřej. Tělem se začne rozlévat blaho, umocněné těžkou, omamnou párou stoupající ze žejdlíku Levandulima, které přistálo před tebou na stole. Když k němu vzápětí přibude miska dozlatova osmažených pukanců, uvědomíš si zvláštní věc. Jsi stovky mil od míst, která znáš, a přece máš pocit, že jsi konečně doma.

Následujícího jitra, sotva se rozední, překročíš práh rychty. Jdeš si pro svůj kus země. Vzduch uvnitř stojí, mrazivý a prosycený pachem starého popela. Tam, za stolem prohýbajícím se pod břemenem pergamenů, úřaduje Drápal. Muž, jehož ostře řezaná tvář a ostrážitý pohled připomínají vysloužilého ohaře. Dlouze, zkoumavě si tě měří od blátivých bot až po unavené oči.

Teprve pak, se zlověstně suchým odkašláním, ti beze slova vtiskne do dlaně listinu s těžkou voskovou pečetí. Hrotem brku ukáže ven přes zamrzlé okenní tabulky. Tam, pod svahy Pálavy, leží tvůj osud.

Stojíš na hranici svého lánu. Země spí, ledem spoutaná, nevlídná a prázdná. Tvá mysl už ale kreslí obrazy měsíců příštích. Tady vyrostee sušárna, tamhle se potáhnou nekonečné řádky fialových květů, dole pod svahem studna. A jednou, až se zadaří, i lázně, o kterých se bude mluvit až v Dálavách za Pálavou.



Sklady se musí zaplnit, pole rodit a z tvého vlastního komína musí stoupat ten samý voňavý kouř, jaký tě včera přivítal ve vsi. Otočíš se, abys u Franzla najal první čeledíny a pustil se do díla.

Kdesi v dálce už do mrazivého ticha buší kladiva, to jak jiní staví krovy navzdory zimě. Z ostrého vzduchu je cítit čerstvě štípané dřevo. Lavandia se probouzí. Nejsi tu sám, údolí se plní dalšími staviteli, kteří v srdci nesou tu samou horečnatou touhu, vtisknout do podzimu této zemi svou vlastní stopu a vybudovat tu nejlepší levandulovou farmu.

A když se rok nachýlí a vzduch ztěžkne blížící se zimou, nadejde předvečer velkých podzimních hodů. Rychtář Franzl tehdy obchází všechny usedlosti a z pečlivě opečovávaných lánů vybírá ty nejušlechtilejší květy pro výzdobu hodovního sóla. Sám Drápal pak zasedne nad své archy a s neúprosnou pečlivostí sčítá každou obdělanou píď země.

Úředník zvedne zrak a do ticha vyřkne jediné jméno. Kdo z vás dokázal probudit spící hlinu a proměnit ji v nejrozkvetlejší a nejdůmyslněji vedenou usedlost pod Pálavou? Jen jeden může toho večera usednout do čela jako

Farmář roku v Lavandii!



**Radši se díváte,
než čtete?**
Naskenujte kód
a pusťte
si videonávod.

O HŘE

V Lavandii se zhostíte role jednoho ze šesti farmářů, kteří hledají své štěstí v malebném kraji pod Pálavou. Během jednoho roku, rozděleného do čtyř ročních období, budete budovat vlastní usedlost, abyste se na podzimních hodech utkali o titul Farmáře roku v Lavandii.

CO VE HŘE DĚLÁTE?

Každé období vám na farmu přibudou čeledíni a právě čeledíni jsou vaše ruce v kraji. Posíláte je na pole sbírat suroviny, na místa v budovách i za prací na Dvůr řemeslníků.

Za suroviny stavíte budovy ze stavebních plánů. Budovy vám přinášejí zisky a cenné lavantolary, ale hlavně odemykají cestu k pokročilejším stavbám. Klíčem k úspěchu je jejich souhra, protože promyšlené propojování pečeti vytváří harmonii, která vám na konci roku vynese slušnou nadílku bodů.

JAK BĚŽÍ ROK?

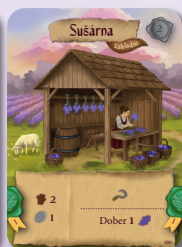
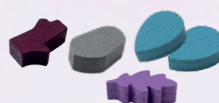
Každé období otevírá nečekaná událost. Ať už jde o přírodní živly, nebo úřednické vrtochy, s měnícími se podmínkami se musí vyrovnat celý kraj.

Vaše snažení se přitom neomezuje jen na vlastní pozemky. Svého farmáře můžete vysílat na průzkum okolí, kde na něj čekají jedinečné příležitosti, cenné nástroje či nová setkání, ovšem ne každá cesta je bez rizika. Soupeření navíc přiostruhují společné úspěchy opřené o Pálavu, u kterých platí neúprosné pravidlo, že slávu získá pouze ten nejrychlejší.

Každé období pak vrcholí na centrálním Tržišti, které dává prostor k vyjednávání a volnému obchodu mezi hráči.

JAK SE VYHRÁVÁ?

Na slavnosti podzimních hodů se sečtou všechny vítězné body a lavantolary. Kdo jich má nejvíc, stává se vítězem a získává titul Farmář roku v Lavandii!



CO NAJDETE V KRABICI



Herní plán
s mapou Lavandie

Čeledini
32 figurek, po 8 v barvě každého hráče



Farmáři
6 dřevěných figurek farmářů a 6 podstavců



Lavantolary
140 žetonů lavantolarů

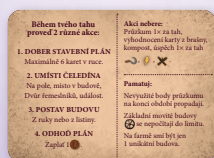


70 ks
hodnoty 1

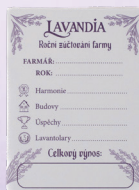
45 ks
hodnoty 3

25 ks
hodnoty 5

A aby toho nebylo málo



4 karty
s přehledem tahu



bloček ročního
zúčtování farmy
a tužka



Pálava
prostorová kulisa, o kterou se opírají karty úspěchů

Karty
168 karet 63 × 88 mm



84 stavebních plánů budov



16 karet úspěchů



48 karet průzkumu, 24 zelených a 24 fialových



16 karet událostí ve dvou balíčcích s rozdílným rubem

6 karet
farmářů
80 × 120 mm



Suroviny
160 dřevěných surovin



40 dřev



40 kamenů



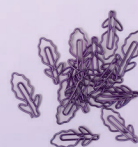
40 vod



40 levandulí



vonný pytlíček



30 kovových
levandulových
sponek



dřevěná
kostka

5

PŘÍPRAVA HRY

1. Položte **herní plán** doprostřed stolu, ať na něj všichni dosáhnou.

2. Rozložte stojan „**Pálava**“ a přiřaďte jej k horní části **herního plánu**.

3. **Suroviny, lavantolary a sponky** rozložte podél plánu. Tvoří dohromady **herní zásobu**. Nezapomeňte si nachystat **kostku**.

4. Zamíchejte balíček **stavebních plánů**. Na listinu vyložte **11 karet** lícem nahoru a na označené místo na plánu položte dobírací balíček lícem nahoru. Vidět je tedy **12 stavebních plánů**.

5. O Pálavu opřete **5 zamíchaných karet úspěchů** a na poslední místo na podstavci položte dobírací balíček lícem nahoru. Vidět je tedy **6 úspěchů**.

6. **Karty průzkumu** rozdělte podle barvy rubu na **zelený** a **fialový** balíček. Oba zamíchejte zvlášť a položte lícem dolů vedle herního plánu. Které období se z kterého balíčku líže, poznáte podle barvy směrovky.

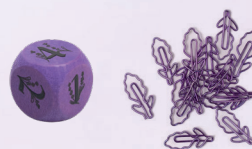
7. **Karty událostí** rozdělte podle rubu na **balíček I.** pro zimu a jaro a **balíček II.** pro léto a podzim. Oba zamíchejte zvlášť a položte na jejich místo na plánu.

8. Zamíchejte **karty farmářů** a každý si jednu vylosuje. Vezměte si příslušnou figurku farmáře.

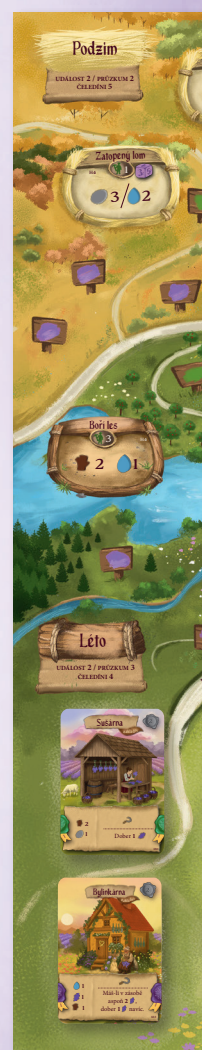
9. Zvolte si barvu **čeledínů** a umístěte je do čeledníku po levé straně karty farmáře. Vezměte si **kartu s přehledem tahu** a do zásoby **2 dřeva**, **1 vodu** a **1 kámen**. **Levandulovou sponku** na ukazateli průzkumu na kartě farmáře nastavte na **hodnotu 1**.

10. Vonný pytlíček dostane ten, kdo byl naposledy na levandulové farmě ve Starovičkách. Ten také začíná.

3.



10.



4. **MISTR SUŠIČ**
Postav 2 Sušárny.
8

5. **DIV SVĚTA**
Postav 3 speciální budovy.
5

6. **HAMOCIN**
Shromáždí 12 surovin.
2

7. **KAMENOZROČIT**
Shromáždí 8
4

8. **DUŠE VODY**
Postav 3 budovy s ve stavební ceně.
2

DUŠE VODY
Postav 3 budovy
s 10 ve stavební
ceně.

[illegible]

The cards are identical and feature a landscape with a tree in the foreground and a cloudy sky in the background. The word 'CUDILOSTU' is written in a stylized font at the top of each card.

Během svého tahu provedl 2 různé akce:

- 1. DOBER STAVĚNÍ PLÁN**
Maximálně 6 karet v ruce.
- 2. UMÍSTÍ ČELEDNÍ**
Na pole, místo v budově,
Nevytáhnout žádnou, sdílet.
- 3. POSTAV BUDOVOU**
Z ruky nebo z látky.
- 4. ODHOĎ PLÁN**
Zaplat 1

Stanley

🔦 Víte šifru? 🎯
 Můžeš umlavit v poměru 1:1.

🔪 Řež kerám.
 Mat-li před obchodem nejmenší, nebo nejvíce? Ako ostatní hráči, dober 1 a 2 zisk!

Bonus
 KINOVI, UTALECI, VYHOŘELÉ ČERVEN.

1 2 3
 PŘÍKAZNÍK



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje po čtyři období. Začíná se v zimě, následuje jaro, léto a podzim. Každé z nich proběhne ve čtyřech fázích:

1. UDÁLOSTI

V **zimě** a na **jaře** se otočí vždy jedna karta z **balíčku I.**, v **létě** a na **podzim** vždy dvě karty z **balíčku II.** Události platí dle popisu na kartě.

2. AKCE HRÁČŮ

Hráči provádějí **dvě různé akce** ze čtyř dostupných a střídají se v tazích po směru hodinových ručiček, dokud všichni neodejdou na **Tržiště**.

3. TRŽIŠTĚ

Hráči mezi sebou mohou obchodovat **suroviny**.

4. PŘECHOD

Hráči se připraví na další období.

Kolik čeledínů a bodů průzkumu období přináší, je vytištěné na cedulích přímo na herním plánu.

KOLIK POLÍ SE HRAJE

V závislosti na počtu hráčů se některá pole herního plánu nepoužívají. Pole pro dva hráče jsou neoznačená. Při třech hráčích se k nim přidají pole s **H3+** a při čtyřech i pole s **H4**, hraje se tedy na všech polích. Pole, která se v dané partii nehrají, zůstávají po celou hru prázdná.



Poznámka:

Události se vyhodnocují ve chvíli, kdy mají všichni hráči čeledíny v čeledníku. Imunity farmářů jsou vytištěné na kartách farmářů a ochrany budov na kartách budov. Platí vždy, i když je událost nezmiňuje.



ANATOMIE KARTY

Každá budova říká totéž a vždycky na stejném místě. Když si přečteš tyhle čtyři, přečteš všechny.



1. Název budovy.

2. Stupeň. Barevný pruh prozradí, jak vysoko budova v kraji stojí. Postavená **základní** budova ti dovolí stavět **pokročilou**, bez ohledu na to, do které harmonie patří. Od **Sušárny** (základní) se člověk propracuje k **Lázním** (unikátní), ne naopak.

3. Cena. Suroviny, které hráč za budovu zaplatí do herní zásoby.

4. Spouštěč efektu. Poznáš ho podle ikony a každá ze tří karet má jiný, viz níže.

5. Efekt. Nahoře požadavek, dole odměna. Co musí hráč mít nebo dát a co za to dostane.

6. Bodová hodnota. Připočte se na konci hry.

7. Pečetě harmonie. Poloviny pečetí na bočních hranách. Karty na fotografii patří do jedné harmonie, a proto jejich pečetě líčují. Poskládané vedle sebe přinesou body navíc. Podrobně na straně 16.



Kolo od vozu: movitá budova, nepočítá se do limitu 12 budov na farmě.



Kostka: efekt se vyhodnotí hodem kostkou.



Lavantolar: hnědý žeton je měna, kterou hráč skutečně dostane do své zásoby. Na konci hry se počítá za 1 bod.



Vítězné body: stříbrná pečetě na budovách, červená na úspěších. Sečtou se na konci hry.



Suroviny: levandule, voda, dřevo a kámen.



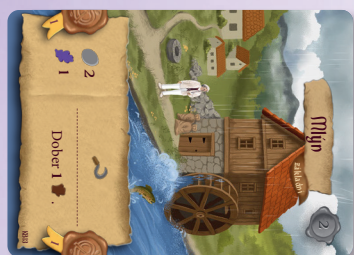
Sklizeň: kartu otočíš o 90 stupňů a získáš úrodu. Nebere akci, při přechodu období se karta narovná.



Čeledín: tvá pracovní síla v kraji. Posíláš ho na pole i do budov na farmě.



Vyčerpání: silný efekt, který proběhne jednou za celou hru. Kartu si označíš sponkou, aby bylo vidět, že je využita.



1.

Mlýn má **sklizeň**, poznáš ji podle **srpu**. Kartou otočíš o 90 stupňů a získáš úrodu. Kdykoliv ve svém tahu a nebere to akci. Při přechodu období se karta zase narovná.



2.

Pekárna má místo pro **čeledína**. Efekt spustíš tím, že na to místo umístíš čeledína, a bere to akci. **Pekárna** má navíc vytištěnou podmínku Postav **Mlýn**, která místo pro **čeledína** odemyká.



3.

Hostinec má **vyčerpání**, poznáš ho podle **X**. Silný efekt proběhne jednou za celou hru a kartu si označíš **sponkou**.

Karta farmáře je tvoje velitelské stanoviště.



1. **Jméno farmáře.**

2. **Dvě schopnosti.** To, co tvůj farmář umí líp než ostatní v kraji. Kdy se schopnost používá, říká její popis.

3. **Bonus.** Karta události, kterou tvůj farmář ignoruje.

4. **Ukazatel průzkumu.** Sponka na něm ukazuje, kolik bodů průzkumu ti v tomto období zbývá. Za každý průzkum ji posuň o jedno pole a při přechodu ji nastav na hodnotu nového období.

5. **Čeledník.** Podél levé strany karty čekají tví čeledíni, které právě nepoužíváš.

6. Na rubu karty farmáře najdeš životopis.

TAH HRÁČE

Hráči se střídají po směru hodinových ručiček. Začíná ten, kdo drží vonný pytlíček.

Hráč ve svém tahu smí provést až dvě akce, které musí být odlišné.

1. Dober stavební plán

2. Umístí čeledína

3. Postav budovu

4. Odhoď stavební plán

Druhá akce není povinná. Když hráč nechce nebo nemůže pokračovat, pasuje a odchází na Tržiště, jak je popsáno na straně 14. Pasování znamená, že hráč ukončí své tahy v tomto období a přesune farmáře na tržiště.

Příklad (2 hráči):

Adam si dobere stavební plán a umístí čeledína na Levandulové pole. To jsou dvě akce a tah předává. Markéta umístí čeledína na Milovický les a dobere si plán. Také dvě akce, tah se vrací k Adamovi.

1. DOBER STAVEBNÍ PLÁN

Hráč si vezme jednu z karet stavebních plánů do ruky. Vybírá z jedenácti plánů na stavební listině i z vrchní karty dobíracího balíčku, která leží lícem nahoru. **Na výběr má tedy vždy dvanáct plánů.**

Jakmile kartu dobere, mezera se ihned zaplní. Na uvolněné místo na listině se přesune vrchní karta z dobíracího balíčku a na balíčku se hned odkryje další. Nabídka je tak pořád plná.

V ruce smí hráč držet **nejvýše 6 stavebních plánů**. S plnou rukou si dobrat nesmí, dokud nějaký plán nepostaví nebo neodhodí.

Plán sám o sobě nic nepřináší, budovou se stane teprve ve chvíli, kdy za něj hráč zaplatí uvedenou cenu. Každý nevyužitý plán v ruce znamená na konci hry minus 1 bod, je tedy vhodné nakládat s nimi s rozvahou.



2. UMÍSTÍ ČELEDÍNA

Hráč vezme **čeledína** z čeledníku po levé straně **karty farmáře** a postaví ho na **volné surovinné pole**, ze kterého si ihned dobere jeho výnos. Umístit ho smí i na místo ve vlastní budově, na Dvůr řemeslníků nebo na kartu události, která to dovoluje.



Čeledíny smí hráč umístit na **kterékoliv hrané pole** na mapě, nejsou vázaní na zónu probíhajícího období. Umístěný čeledín zůstává na místě **do konce období**.

Kolik čeledínů se na pole vejde, je vidět podle čísla u ikony **čeledína na cedulce**¹. Na místo v budově smí za období jen jeden čeledín a vždycky jen na vlastní farmu hráče. Na Dvůr řemeslníků jich smí libovolně.

Kdo dřív přijde,
ten dřív sbírá.



12

POLE NÁROČNÁ PRO SBĚR

V každé zóně mapy je jedno pole s ikonou kostky. Smí na něj jen jeden čeledín a o výnosu rozhodne hod kostkou:

1 až 3 menší výnos (2 vody)

4 až 5 větší výnos (3 dřeva)

6 obojí (3 dřeva a 2 vody)



Příklad:

Lužní lesy dají na hod 1 až 3 dvě vody, na 4 až 5 tři dřeva a na 6 celé pole, tedy 3 dřeva a 2 vody. S prázdnou hráč neodejde nikdy.

TIP: Každý Strašák na farmě hráče přičítá +1 k hodu při sběru na poli. Upravený hod nikdy nepřesáhne 6, sedmička je tedy pořád šestka, a to je obojí výnos. Štěstí přeje odvážným, Strašák připraveným.



3. POSTAV BUDOVU

Stavět lze z plánů v ruce i rovnou ze stavební listiny. Hráč zaplatí cenu do herní zásoby a položí kartu na svou farmu.

Budovy mají čtyři stupně: **základní, pokročilé, speciální a unikátní**. Vyšší stupeň smí hráč postavit, teprve když už na farmě má libovolnou budovu o stupeň nižší. Jedna budova nižšího stupně odemyká vyšší stupeň natrvalo a v libovolném počtu. **Unikátní budovu smí mít jen jednu.**

Příklad:

Hráč postaví Bylinkárnu. Ta mu odemkne pokročilé budovy, takže může postavit Sýpku. Sýpka odemkne speciální, třeba Svičárnu. A se speciální budovou smí postavit i unikátní. Odemykání funguje napříč harmoniemi, jakákoliv budova nižšího stupně odemyká celý vyšší stupeň, bez ohledu na harmonie.

Na farmě smí být nejvýše **12 nemovitých budov**. S dvanácti postavenými už hráč stavět nesmí, nejdřív musí nějakou odstranit. Movité budovy se poznají podle ikony kola od vozu a do limitu se nepočítají.

Slevy z různých zdrojů se sčítají, cena ale nikdy neklesne pod 1 surovinu. Hráč si sám vybírá, které suroviny mu sleva odpustí.

DŮLEŽITÉ!

Podmínka vytištěná na pokročilé budově, například „Postav Sušárnu“ na Sýpce, se týká jejího místa pro čeledína, ne stavby. Sýpku lze postavit i bez Sušárny, nese body i pečete, ale její místo spí, dokud Sušárna není postavena.

ODSTRANĚNÍ POSTAVENÉ BUDOVY

EXISTUJÍ TŘI MOŽNOSTI:

Dvůr řemeslníků na plánu, karta **Rychlá rota** z průzkumu a schopnost farmářky **Pomony**. Každá vrací suroviny jiným způsobem, podrobnosti jsou v rejstříku. Vyčerpanou budovu odstranit nelze. Stál-li na odstraněné budově čeledín, odloží se do čeledníku a v tomto období ho už nelze použít, hráči se vrací při přechodu.

4. ODHOŘ STAVEBNÍ PLÁN

Hráč zaplatí **1 lavantolar** a odhodí jeden plán z ruky. Mrhat listinou od Drápala stojí peníze.

CO AKCI NEBERE (VOLNÉ AKCE)

Tohle všechno smí hráč ve svém tahu dělat bez použití akce:

- otočit kartu se srpem
- vyhodnotit blesk na kartě průzkumu nebo farmáře
- vyčerpání budovy (✕)
- použít předmět z brašny (viz strana 15)
- kompostovat 4 libovolné suroviny za 1 lavantolar

Akci nebere ani průzkum, ten smí hráč provést pouze jednou za tah.

Sklizeň proběhne jen jednou za období, ohlídá to otočení karty. Co je jednou otočené, znovu použít nelze, dokud se karta při přechodu do dalšího období nenarovná. Efekt se sponkou proběhne oproti tomu jen jednou za celou hru.

Poznámka

Dá-li karta hráči akci navíc, může to být libovolná akce. Klidně i taková, kterou už v tomto tahu provedl. **Do omezení dvou odlišných akcí se bonusová akce nepočítá.**



TRŽIŠTĚ A PŘECHOD

PASOVÁNÍ

Když už hráč ve svém tahu nechce nebo nemůže provést další akci, pasuje. Přesune svého farmáře na Tržiště a v tomto období už nehraje.

Pasovat lze i po jediné akci, druhá není povinná. Kdo nemůže provést žádnou, pasuje rovnou.

Kdo pasoval, nemůže už plnit ani úspěchy a neprovádí žádné efekty karet. Ani ty, které jinak akci neberou. Farmář je na Tržišti, ne na farmě. Nevyužité body průzkumu mu propadají.

TRŽIŠTĚ

Jakmile farmář dorazí na Tržiště, hráč okamžitě vyhodnotí své schopnosti označené **před obchodem**. Každý je vyhodnocuje ve chvíli, kdy jeho farmář dorazí, ne až na konci.

Až na Tržiště dorazí všichni, začíná obchod. Hráči si mezi sebou vyměňují jen suroviny, v jakémkoli poměru a množství, na čem se domluví, to platí. Klidně tři kameny za čtyři vody. Obchodovat smí každý kolikrát chce a s kýmkoliv. Lavantolary se mezi hráči nesměňují.

Každý svého štěstí strůjce.

Neobchoduje se na dluh. Sklad se hlídá jen při přechodu.

Na Tržišti probíhá výhradně obchod. Neprovádějí se žádné akce ani efekty karet, tedy ani **srpy**, **blesky**, **kompostování** nebo **karty z brašny**.

PŘECHOD DO DALŠÍHO OBDOBÍ

1. Vraťte všechny své čeledíny do čeledníku. Vracejí se i ti, které odstranila událost.
2. Vezměte si jednoho nového čeledína své barvy. Podle cedule nadcházejícího období na herním plánu. Víc než 8 jich mít nelze.
3. Narovnejte všechny své otočené karty se srpem.
4. Zkontrolujte sklad. Nad 12 surovin a dalších 12 za každou Stodolu. Během tahu ani na Tržišti se kapacita nehlídá, jen tady.
5. Posuňte sponku na ukazateli průzkumu na hodnotu nadcházejícího období podle cedule na herním plánu.
6. Předejte vonný pytlíček dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.
7. Otočte karty událostí nového období.

DŮLEŽITÉ!

Mezi jarem a létem obměňte stavební listinu. Všechna dvanáct viditelných plánů, tedy jedenáct z listiny i odkrytou kartu balíčku, dejte naspod dobíracího balíčku. Pak dobírací balíček zamíchejte, vyložte jedenáct nových karet na listinu a jednu odkryjte na balíčku. Letní vítr rozfoukal Drápalovy papíry.



PRŮZKUM A BRAŠNA

Práce na poli není všechno. Kraj kolem farmy stojí za to poznat, a proto má každý hráč na každé období daný počet bodů průzkumu.

Průzkum nebere akci. Ve svém tahu ho smí hráč provést nejvýše jednou a stojí 1 bod. Přesune farmáře na volnou směřovku a lízne si vrchní kartu balíčku barvy směřovky.



Farmář smí jen na směřovky v zóně **právě probíhajícího období**. Čeledíní chodí po celé mapě od začátku hry, farmář jen po svém období. Na obsazenou směřovku farmář nemůže. Uvolní se, jakmile se její farmář přesune jinam nebo na Tržiště.

Nevyužitý body na konci období bez náhrady propadají.

Pozor, ne každé setkání na cestách je přátelské, v krásné Lavandii žije spousta divotvorů a nekalých postavíček.

JAK SE KARTA VYHODNOTÍ

Podle ikony na spodní části karty hráč pozná, jak s kartou může manipulovat.

Blesk je okamžitý. Vyhodnotí se ihned při líznutí a karta se odhodí.

Brašna dočasná putuje do brašny hráče. Použije ji, kdy se mu to hodí, a po vyhodnocení ji ihned odhodí.

Brašna trvalá putuje do brašny také, ale slouží až do konce hry.

DŮLEŽITÉ!

Blesk se vyhodnocuje vcelku. Během jeho vyhodnocování nelze aktivovat jiné efekty a co splnit nelze, přeskočí se bez náhrady. Blesky se vyhodnotí vždycky, limit brašny se jich netýká, jelikož do brašny ani neputují.

BRAŠNA

V brašně smí mít hráč **nejvýše 3 karty** a počítá se všechno: dočasné, trvalé. Místo v brašně je vzácné.

Líznutí karty do plné brašny se řeší hned. Hráč buď odhodí jednu ze svých tří karet a novou si nechá, nebo novou rovnou odhodí.

Odhozené karty průzkumu se vracejí naspod svého balíčku, zelené do zeleného a fialové do fialového. Balíčky proto nikdy nedojdou.



HARMONIE



Většina budov nese na bočních hranách přepůlené pečete. Když spolu dvě sousední karty pečeti lícují, vznikne propojení a na konci roku ti přinese body.

Propojení vznikne, jen když platí všechny tři podmínky.

- 1. Karty leží vedle sebe v jedné řadě.** Řady nad sebou se nepropojují, horní a dolní hrany karet pečete nenesou.
- 2. Sousedé jdou vzestupně po stupních bez přeskočení.** Základní vedle základní i speciální vedle speciální je v pořádku. Základní vedle speciální ne, mezi ně patří pokročilá. Řada přitom nemusí začínat základní budovou.
- 3. Pečete k sobě patří barvou.** Včelín a Medomet se propojí, Včelín a Sýpka nikdy.

Karty se pokládají do souvislé mřížky napravo od karty farmáře, tvar si každý zvolí podle místa na stole. S kartami na své farmě smí hráč kdykoliv volně přeskupovat, harmonie se počítá až na konci hry. Nic není ztraceno, dokud nespadne první snůh.

JAK SE HARMONIE BODUJE

Na konci hry se za každou harmonii zvlášť sečte plná hodnota pečeti všech budov v jednom souvislém řetězu:

STUPEŇ BUDOVY	HODNOTA PEČETI
základní	1
pokročilá	2
speciální	3
unikátní	3

Příklad:

Včelín a Medomet vedle sebe: $1 + 2 = 3$ body. Řetěz základní, pokročilá, speciální a unikátní: $1 + 2 + 3 + 3 = 9$ bodů. Řetěz může být i delší, stupně se smějí opakovat: Včelín, Včelín, Medomet, Medomet, Svíčárna a Čajovna dá $1 + 1 + 2 + 2 + 3 + 3 = 12$ bodů. Delší řetěz nese vždycky víc, hráče brzdí jen jediná unikátní budova na farmu a místo na stole.

Karta, která nemá souseda své harmonie, do součtu nepřidá nic. Dobrá farma se pozná podle toho, jak do sebe zapadá.

ÚSPĚCHY A UKÁZKOVÉ OBDOBÍ



Úspěchy jsou společné cíle opřené o Pálavu. Splní-li hráč podmínku úspěchu, vezme si kartu k sobě nad svou kartu farmáře a z dobíracího balíčku se ihned odkryje nová.

Úspěch si hráč vezme ihned, jakmile ve svém tahu splní jeho podmínku. Nebere to akci.

Za svůj tah si smí vzít jen jeden úspěch. Splní-li v jednom tahu podmínky hned několika, vybere si jeden a na získání dalšího si počká do svého příštího tahu. Splněnou podmínku už má, jen si pro kartu nemůže sáhnout hned, a tak mu ji mezitím může někdo vyfouknout.

Úspěchy se plní jen ve vlastním tahu, kdo odešel na Tržiště, už je neplní.

Sláva čeká jen na toho, kdo si pro ni přijde první.

JAK VYPADÁ JEDNO OBDOBÍ?

Je zima, na stole leží karta události a Adam s Markétou mají po dvou čeledínech.

Adam začíná. Dobere si stavební plán a umístí čeledína na Levandulové pole, odkud si vezme tři levandule. To jsou dvě akce a tah předává.

Markéta umístí čeledína na Milovický les, odkud si bere tři dřeva. Druhou akcí postaví Sušárnu, zaplatí za ni kámen a dvě dřeva a položí ji na svou farmu. Sušárna má sklizeň, a tak ji Markéta rovnou otočí a přidá si levanduli. Sklizeň akci nebere, tak proč ne.

Adam umístí druhého čeledína na Mokřady. To je pole s ikonou kostky, takže hodí. Padne pětka, což je větší výnos, bere si tři vody. Druhou akcí postaví Bylinkárnu, zaplatí za ni vodu, levanduli a dřevo. A protože mu ještě zbývá bod průzkumu, pošle farmáře na zimní směrovku a lízne si kartu. Průzkum akci nebere.

Markéta má oba čeledíny na mapě a stavět už nemá z čeho. Provede tedy jen jednu akci, dobere si plán a odchází na Tržiště.

Adam si ještě dobere plán a odchází také. Na Tržišti si vymění, co potřebují, Adam dá Markétě vodu za dřevo.

Pak přijde přechod. Oba vrátí čeledíny do čeledníku, vezmou si jednoho nového, narovnájí otočené karty a předají vonný pytlíček. Otočí se karta jarní události a jde se dál.

KONEC HRY

Hra končí po podzimním Tržišti.
Podzimní přechod se už neprovádí.

Naposledy lze zkompostovat libovolné suroviny
v poměru 4:1. Pak si vezměte bloček ročního
zúčtování farmy a sečtěte body:

- **Budovy** na farmě podle jejich hodnoty
- **Úspěchy**, které hráč získal
- **Harmonie** podle strany 16
- **Lavantolary**, každý za 1 bod
- **minus 1 bod** za každý stavební plán,
který hráči zůstal v ruce

Příklad bodování:

*Budovy 48 + Úspěchy 6 + Harmonie 24
+ Lavantolary 21. Celkem 99 bodů.*

Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů a získává titul Farmář roku v Lavandii. Při shodě rozhoduje počet zbylých surovin, každá se počítá za 1 bod. Je-li i ten stejný, hráči sdílejí vítězství.

A pod girlandami fialových květů padne Drápalův verdikt.

LAVANDIA	
Roční zúčtování farmy	
FARMÁŘ:	Adam
ROK:	2026
Harmonie	24
Budovy	48
Úspěchy	6
Lavantolary	21
Celkový výnos: 99	

PUKANCE PANA JUSTERLEKA

Kdo ochutnal pukance u pana Justerleka v pekárně, ten ví, proč se po nich má člověk v bříšku jak v pokojíčku a síly za dva. Není na nich nic složitého. Trocha mouky, mléka a droždí, a hlavně čas, který jim člověk musí dopřát.

Na dvacet kousků potřebuješ půl kila polohrubé mouky, čtvrt litru vlažného mléka, půl kostky droždí, lžíci cukru, dva žloutky a špetku soli. K tomu sádlo nebo olej na smažení.

Do poloviny mléka rozdrob droždí, přisyp cukr a lžíci mouky a nech deset minut stát v teple, dokud kvásek nevzejde. Pak přidej zbytek mouky, žloutky, sůl a po troškách i zbylé mléko a těsto pořádně propracuj, ať je hebké a nelepí se. Nech je hodinu kynout pod utěrkou.

Vykynuté těsto rozděl na bochánky velké jako dlaň a nech je ještě chvíli odpočinout. Každý pak prsty roztláč od středu k okrajům, aby uprostřed vznikl důlek a kraje zůstaly silnější.

Smaž v rozpáleném tuku z obou stran dozlatova.

Podávají se horké, potřené povidly a posypané mákem s cukrem, nebo se lžící tvarohu a kysanou smetanou. Kdo je má rád naslano, mastí je sádlem a jí k polévce, jak se to dělávalo o pátcích.

Nejlepší jsou ten den, co se usmaží!

PŘEHLED POJMŮ A IKONOGRAFIE

IKONY



SKLIZEŇ: je efekt označený srpem. Kartu otočíš o 90 stupňů a získáš úrodu. Nebere akci, při přechodu období se karta narovná.



BLESK: okamžitý efekt, vyhodnotí se ihned.



KOSTKA: pole náročné pro sběr a některé průzkumy vyžadují hod.



VYČERPÁNÍ: je jednorázový efekt označený X. Proběhne jednou za hru a kartu si označíš sponkou, aby bylo vidět, že je využita.



PEČEŤ HARMONIE: poloviny pečeti na hranách karet, bodují na konci hry.



ČELEDÍN: pracovník hráče.



BRAŠNA: karta z průzkumu uložená na později.



KOLO OD VOZU: movitá budova, nepočítá se do limitu.



LAVANTOLAR: žeton, který si hráč skutečně bere z herní zásoby a na konci hry se počítá za 1 bod.



VÍTĚZNÉ BODY: stříbrná pečeť na budovách, červená na úspěších. Sečtou se na konci hry.



SUROVINY: levandule, voda, dřevo, kámen.

POJMY

Herní zásoba je společná zásoba surovin, lavantolarů a sponek u plánu. Je omezená. Co v ní není, nelze získat.

Stavební listina je nabídka vyložených plánů. Odsud si je dobíráš do ruky, nebo z nich rovnou stavíš.

Stavební plán je karta v ruce nebo na listině. Budovou se stane ve chvíli, kdy za ni zaplatíš.

Nemovitá budova je běžná budova na farmě, počítá se do limitu 12.

Movitá budova má hnědý pruh jako základní a pozná se podle ikony kola od vozu. Do limitu se nepočítá.

Sklad pojme 12 surovin, každá Stodola přidá dalších 12. Skladují se jen suroviny, ne lavantolary a plány. Kapacita se kontroluje pouze při přechodu do dalšího období.

Čeledník je lišta na kartě farmáře, kde čekají čeledíni, které hráč právě nepoužívá.

Místo pro čeledína je vyznačené pole na kartě budovy. Hráč na ně umístí čeledína a spustí tím efekt budovy.

Vyčerpání je zasponkování karty. Silný efekt proběhne jednou a karta se do konce hry nenarovná.

Období je jedno ze čtyř kol hry: zima, jaro, léto, podzim.

Získej: hráč si vezme z herní zásoby lavantolary, body nebo čeledína.

Dober: hráč si vezme z herní zásoby suroviny nebo kartu z balíčku.

Zaplat: hráč vrátí uvedené do herní zásoby.

Odhod: karta jde naspod svého balíčku.

Narovnej: hráč otočí svou vyhodnocenou kartu zpět.

Směň: hráč vymění suroviny v uvedeném poměru.

DRÁPALOVA UPŘESNĚNÍ

Odpovědi na to, na co se u stolu ptáte nejčastěji.

Hod mincí. Vyzývá-li karta k hodu mincí, hází se žetonem lavantolaru. Strana s hodnotou je líc, opačná strana je rub.

Odemykání stupňů. Stačí jediná budova nižšího stupně. Odemyká vyšší stupeň natrvalo a v libovolném počtu, nepáruje se kus za kus.

Sklad. Kapacita se hlídá jen při přechodu do dalšího období. Během tahů i na Tržišti smíte mít surovin kolik chcete a stavět za ně.

Kompost. Kompostují se libovolné suroviny, nemusí být stejného druhu.

Místo pro čeledína u pokročilé budovy. Podmínka vytištěná na kartě omezuje jen místo pro čeledína, ne stavbu samotnou.

Omezená zásoba. Suroviny, lavantolary i sponky

jsou v herní zásobě v omezeném počtu. Když něco dojde, Lavandia už víc nedá. Hráč si vezme, co zbylo, a zbytek propadne bez náhrady.

Nechce se ti otáčet kartami? Otočení o 90 stupňů je jen značka, že je efekt využitý. Komu se karty nechce přerovnávat, může na ni místo toho položit levandulovou sponku a při přechodu období jí zase odstranit.

Odhod' versus Ztrácíš. Odhod' je platba, za kterou něco je (mýto, zahánání kňoura, přehoz Nieznajoma). Ztrácíš bez náhrady. Bez surovin není v obou případech co odevzdat, efekt propadá.

Strašák a hod na poli. Každý Strašák na farmě hráče přičítá +1 k hodu při sběru na náročném poli. Upravený hod nikdy nepřesáhne 6, sedmička je pořád šestka, a to je obojí výnos. Bonus platí jen pro hody na polích, na hody z karet a schopností nedává nic.

OTÁZKY OD STOLU

Můžu budovu použít hned, jak ji postavím?

Ano. Sklizeň i vyčerpání se spouští kdykoliv ve tvém tahu.

Můžu stavět z listiny, když mám plnou ruku?

Ano. Plná ruka brání jen dobírání, ze stavební listiny se staví přímo.

Můžu použít kartu z brašny hned, jak ji vytáhnu z průzkumu?

Ano, ještě v tomtéž tahu. Jen se musí vejít do tří míst v brašně.

Postavím budovu, která odemkne místo pro čeledína. Můžu tam hned dát čeledína?

Ano. Podmínka se kontroluje při každém použití místa, ne při stavbě. Postav první akci, umístí druhou.

Můžu mít devátého čeledína?

Nikdy. Osm je strop, ať čeledín přijde odkudkoliv. Víc lidí v kraji prostě není.

Můžu poslat čeledína na plné pole?

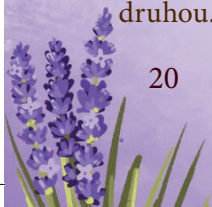
Ne. Obsazené pole není volba, hráč rovnou vybírá jinam.

Odstranil jsem základní budovu pod pokročilou. Co se stane?

Pokročilá zůstane stát, nese body i pečeti, jen její místo pro čeledína usne. Co bylo vyhodnoceno dřív, platí. A pečeť odstraněné budovy z řetězu zmizí, takže se přepočítá i harmonie.

Může jedna karta patřit do dvou harmonií?

Ne. Obě půlpečeti na kartě jsou téže harmonie, unikát ji má jen vlevo. Karta propojí souseda vlevo i vpravo, ale vždy v jednom řetězu.



REJSTŘÍK KARET

BUDOVY

Přehled všech karet hry s upřesněním efektů

Alchymistická dílna: Vyčerpání (X) - Zaplať 2 kameny a získej 4 lavantolary. Umístíš-li sem zároveň čeledína, získej místo toho 8 lavantolarů. Jednou za celou hru, kartu si označíš sponkou. Umístění čeledína bere akci, samotné vyčerpání ne. Čeledína musíš umístit ve chvíli vyčerpání, dodatečně ho přidat nelze.

Bylinkárna: Srp - Máš-li v zásobě aspoň 2 levandule, dober 1 levanduli navíc. Rozhoduje stav zásoby v okamžiku otočení karty. Dobraná levandule se do podmínky nepočítá. Máš-li dvě Bylinkárny, každá se vyhodnocuje zvlášť.

Cech řemeslníků: Před obchodem, movitá - Máš-li před obchodem v zásobě 2 nebo méně surovin, dober 1 surovinu, kterou v zásobě nemáš. Vyhodnotíš se, jakmile tvůj farmář dorazí na Tržiště. Nebere akci. Máš-li více kopií, každá se vyhodnotí zvlášť a po první dobrané surovině se podmínka kontroluje znovu.

Cukrárna: Vyčerpání (X) - Zaplať 1 vodu a 1 levanduli a získej 4 lavantolary. Umístíš-li sem zároveň čeledína, získej místo toho 8 lavantolarů. Suroviny musíš zaplatit vždy, i s čeledínem.

Čajovna: Vyčerpání (X) - Zaplať 2 vody a získej 4 lavantolary. Umístíš-li sem zároveň čeledína, získej místo toho 8 lavantolarů.

Destilérka: Vyčerpání (X) - Zaplať 1 levanduli a 1 dřevo a získej 4 lavantolary. Umístíš-li sem zároveň čeledína, získej místo toho 8 lavantolarů.

Dílna švadlenek: Místo pro čeledína - Umístíš-li sem čeledína, získej 3 lavantolary. Vyžaduje postavenou Tkalcovnu. Podmínka váže jen tohle místo, ne stavbu. Dílnu postavíš i bez Tkalcovny, nese body i pečete, jen její místo zůstane spící. Ztratíš-li Tkalcovnu později, místo přestane fungovat.

Galanterie: Vyčerpání (X) - Zaplať 2 levandule a získej 4 lavantolary. Umístíš-li sem zároveň čeledína, získej místo toho 8 lavantolarů.

Hostinec: Vyčerpání (X) - Zaplať 3 lavantolary a získej čeledína do konce hry. Čeledín přichází okamžitě do čeledníku a smíš ho použít ještě v tomto období. Strop 8 čeledínů platí vždy, přes něj Hostinec nedá nic.

Koloniál: Srp - Směň až 2 suroviny s herní zásobou v poměru 1:1 a získej 2 lavantolary. Lavantolary získáš, i když nesměníš nic. Směňovat můžeš i dvě suroviny stejného druhu za dva různé.

Lázně: Vyčerpání (X) - Zaplať 1 vodu a 1 dřevo a získej 4 lavantolary. Umístíš-li sem zároveň čeledína, získej místo toho 8 lavantolarů.

Limonádovna: Srp - Zaplať 2 vody a získej 3 lavantolary. Nemáš-li dvě vody, srp otočit nesmíš. Platí se vždy celá cena.

Lisovna: Místo pro čeledína - Umístíš-li sem čeledína, získej 3 lavantolary. Vyžaduje postavené Ovocnářství.

Marmeládovna: Srp - Zaplať 1 vodu a 1 levanduli a získej 3 lavantolary.

Medomet: Místo pro čeledína - Umístíš-li sem čeledína, narovnej 2 své srpové karty a získej 2 lavantolary. Vyžaduje postavený Včelín. Narovnat smíš libovolné své karty se srpem, i ty otočené v tomto období. Narovnané karty smíš hned zase použít. Máš-li otočenou jen jednu, narovnáš jednu a lavantolary dostaneš celé.

Mlýn: Srp - Dober 1 dřevo.

Mýdlárna: Místo pro čeledína - Umístíš-li sem čeledína, získej 3 lavantolary. Vyžaduje postavenou Bylinkárnu.

Ovocnářství: Srp - Máš-li čeledína na poli s vodou, dober 1 dřevo. Počítá se jen tvůj vlastní čeledín a jen na poli, jehož výnos obsahuje vodu. Více Ovocnářství smí ukázat na téhož čeledína.

Parfumerie: Srp - Zaplať 2 levandule a získej 3 lavantolary.



Pekárna: Místo pro čeledína - Umístíš-li sem čeledína, získej 3 lavantolary. Vyžaduje postavený Mlýn.

Pojízdná tržnice: Srp, movitá - Směň 1 surovinu s herní zásobou v poměru 1:1. Není-li požadovaná surovina v herní zásobě, směnit ji nelze.

Ptačí budka: Srp, movitá - Je-li Ptačí budka propojena alespoň jednou pečeti, dober 1 dřevo. Ignoruje událost Škůdci. Propojením se myslí lícující pečť se sousední kartou na farmě. Ochrana před Škůdci platí i tehdy, když Budka propojená není.

Stodola: Trvale, movitá - Zvyšuje kapacitu skladu o 12 surovin za každou tvou Stodolu. Základní sklad je 12 surovin. Kapacita se kontroluje jen při přechodu do dalšího období.

Strašák: Trvale, movitá - Přičti +1 k hodu při sběru na poli s kostkou za každého svého Strašáka. Ignoruje událost Špačci. Upravený hod nikdy nepřesáhne 6. Bonus platí výhradně pro sběr na poli s kostkou, na hody z karet a schopností se nevztahuje.

Studna: Srp, movitá - Je-li Studna propojena alespoň jednou pečeti, dober 1 vodu. Ignoruje událost Požár.

Sušárna: Srp - Dober 1 levanduli.

Svíčárna: Srp - Zaplať 1 dřevo a 1 levanduli a získej 3 lavantolary.

Sýpka: Místo pro čeledína - Umístíš-li sem čeledína, získej 3 lavantolary. Vyžaduje postavenou Sušárnu.

Tkalcovna: Trvale - Při stavbě budovy s pečeti Krejčovství zaplať o 1 libovolnou surovinu méně. Slevy se sčítají, cena nikdy neklesne pod 1 surovinu. Surovinu si vybíráš sám. Máš-li dvě Tkalcovny, slevy se sčítají.

Včelín: Srp - Máš-li čeledína na poli s levandulí, dober 1 libovolnou surovinu z jeho pole. Vybíráš z výnosu toho pole, ne libovolnou surovinu ze zásoby. Počítá se jen tvůj čeledín. Více Včelínů smí ukázat na téhož čeledína.

KARTY PRŮZKUMU · zelený balíček

Bludný kořen: Blesk - Ztrácíš 1 libovolnou surovinu. Dober si ihned další kartu průzkumu ze stejného balíčku. Dobraná karta se vyhodnotí normálně, včetně případného dalšího blesku. Dobrání nestojí bod průzkumu. Nemáš-li surovinu, kartu si dobereš stejně.

Brusný kámen: Brašna dočasná - Při sběru ze základního pole s dřevem dober navíc 2 dřeva. Na náročném poli s kostkou nefunguje. Použiješ ji ve chvíli, kdy umísťuješ čeledína.

Dřevokaz: Blesk - Ztrácíš 1 dřevo.

Jožka: Brašna dočasná - Narovnej 1 svou srpovou kartu. Narovnanou kartu smíš hned zase otočit a použít.

Justerlekovy pukance: Blesk - Umístí farmáře na základní neobsazené surovinové pole a získej jeho surovinovou hodnotu. Farmář sebere výnos a ihned se vrací na svou směrovku, pole nezůstává obsazené. Není-li volné základní pole, efekt propadá. Náročné pole s kostkou není základní.

Kristýnino stádo: Blesk - Dober 1 libovolnou surovinu. Kšeftík jenom pouhý: Blesk - Směň až 2 levandule, každou za 1 lavantolar. Nemáš-li levanduli, nesměníš nic.

Levandulimo (2 kopie): Blesk - Umístí farmáře na základní neobsazené surovinové pole a získej jeho surovinovou hodnotu. Stejně jako u Pukanců se farmář ihned vrací na směrovku.

Levandulový čaj: Brašna dočasná - Přehoď nepovedený hod kostkou. Platí pro libovolný tvůj hod, na poli i z karet. Hlásí se ihned po hodu, ne až po hodech ostatních. Platí druhý hod, i když je horší.

Levandulový med: Blesk - Prodej med za 2 lavantolary, nebo získej čeledína do konce tohoto období. Strop 8 čeledínů platí. Čeledín odchází při nejbližším přechodu.

Nabroušené nůžky: Brašna dočasná - Při sběru ze základního pole s levandulí dober navíc 2 levandule.



Nevrlý sedlák: Blesk - Odhod' 1 stavební plán z ruky. Nemáš-li v ruce plán, nestane se nic.

Obří síla: Brašna dočasná - Při sběru ze základního pole s kamenem dober navíc 2 kameny.

Omámení: Blesk - Hod' kostkou: 1 až 3 ztrácíš 1 libovolnou surovinu, 4 až 6 dober 1 libovolnou surovinu. Strašák se na tento hod nevztahuje. Nemáš-li surovinu, není co ztratit.

Pálavský Ryzlink: Blesk - Hod' mincí: líc dober 1 libovolnou surovinu, rub dober 1 dřevo. Hází se žetonem lavantolaru, strana s hodnotou je líc.

Pašerák ze Slovácka: Blesk - Směň až 2 suroviny s herní zásobou v poměru 1:1.

Prošívání brašna: Brašna dočasná - Při sběru s čeledínem ze základního pole zdvojnásob 1 získanou surovinu. Zdvojnásobuje se jen výnos pole. Bonusy Nůžek, Brusného kamene a Obří síly se přičítají až potom.

Přísný cestář: Blesk - Odhod' 1 libovolnou surovinu.

Sedlákův glejt: Blesk - Máš-li v ruce stavební plán, odhod' 1, nebo zaplať 1 lavantolar za kolky. Volbu máš jen tehdy, když máš lavantolar. Nemáš-li v ruce plán, nestane se nic.

Strejda Michal: Blesk - Umístí farmáře na základní neobsazené surovinové pole a získej jeho surovinovou hodnotu.

Zapomenuté spisy: Blesk - Můžeš odhodit 1 stavební plán z ruky a získat za něj 1 lavantolar.

Zednický fortel: Brašna dočasná - Při stavbě speciální nebo unikátní budovy zaplať o 2 libovolné suroviny méně. Slevy se sčítají, cena nikdy neklesne pod 1 surovinu. Na základní a pokročilé budovy neplatí.

Ztracený měšec: Blesk - Rozhodni se: každý hráč získá 1 lavantolar, nebo získej 2 lavantolary pouze ty. Lavantolar dostanou jen hráči, kteří ještě nepasovali. Ty sám dostaneš v obou případech.

KARTY PRŮZKUMU • fialový balíček

Drápalova protekce: Blesk - Dober 1 stavební plán. Dobírá se z listiny nebo z odkryté karty balíčku, mezera se doplní ihned. Při plné ruce efekt propadá.

Falešné levandulimo: Blesk - Ztrácíš 1 vodu. Nemáš-li vodu, ztrácíš 1 bod průzkumu. Nemáš-li vodu ani zbývající bod průzkumu, nestane se nic.

Fůra hnoje: Brašna trvalá - Do konce hry kompostuješ v poměru 3:1. Platí i pro závěrečné kompostování na konci hry. Zabírá místo v brašně do konce hry.

Houby magický: Blesk - Nahlédni na vrchní kartu balíčku událostí nebo zvoleného balíčku průzkumu a vrať ji zpět. Ostatním ji neukazuješ.

Letonic: Blesk - Nahlédni na 2 horní karty zvoleného balíčku průzkumu. 1 ihned vyhodnoť jako běžný průzkum, druhou vrať na vrch balíčku. Vyhodnocení nestojí bod průzkumu. Je-li vyhodnocená karta brašnová a brašna je plná, řešíš to jako každé jiné líznutí do plné brašny.

Mastičkář: Brašna dočasná - V rámci 1 akce použij čeledína 2× pro sběr surovin. Tentýž čeledín sklídí své pole dvakrát. Na náročném poli se hází dvakrát a Strašák platí pro oba hody.

Nieznajoma z ježem: Brašna dočasná - Odhod' 1 levanduli a přehoď nepovedený hod kostkou. Padne-li 6, dober 1 levanduli zpět. Rozhoduje číslo na kostce, Strašák se nezapočítává. Bez levandule kartu použít nelze.

Osvěžení u studánky: Brašna dočasná - Narovnej 1 svou srpovou kartu.

Pan Rohatý: Blesk - Odmítni hru, nebo vsaď 1 surovinu a hod' mincí: líc ponech si surovinu a získej 1 lavantolar, rub odevzdej vsazenou surovinu. Odmítnout smíš vždy, i když suroviny máš.

Projekt Bedrohřej: Brašna trvalá - Za každou Dílnu švadlenek na tvé farmě získej na konci roku 2 lavantolary navíc. Počítá se stav farmy na konci hry. Budova odstraněná Tornádem, Peticí nebo Rotou se nepočítá.



Projekt Krkohřej: Brašna trvalá - Za každou Sýpku na tvé farmě získej na konci roku 2 lavantolary navíc.

Rychlá rota (2 kopie): Brašna dočasná - Odstraň 1 svou nevyčerpanou budovu na farmě a vezmi si zpět její náklady v surovinách. Vrací se vytištěná cena budovy bez ohledu na slevy při stavbě, stejně jako u Pomoniny Rekonstrukce. Stál-li na budově čeledín, odloží se k hernímu plánu a v tomto období ho už nelze použít. Odstraněním se přepočítá harmonie a může přestat fungovat místo pro čeledína, které takhle budova odemykala.

Sázka v hospodě: Blesk - Každý hráč smí vsadit 1 lavantolar do banku. Kdo vsadil, hodí kostkou a nejvyšší hod bere celý bank. Při shodě nejvyšších hodů remízuující přehazují. Sázky se účastní jen hráči, kteří ještě nepasovali. Strašák se na hody nevztahuje. Vsadí-li jediný hráč, vezme si vklad zpět.

Stavební povolení: Brašna trvalá - Zaplať na místě 1 lavantolar, jinak kartu odhoď. Na tvé farmě smí stát o 1 budovu více. Počítá se do limitu 3 karet v brašně. Nemáš-li lavantolar, karta se odhazuje bez náhrady.

Strápatá Květa: Blesk - Odhoď 2 karty plánů ze stavební listiny a doplň nové. 1 z nově doplněných dober do ruky bez akce. Máš-li plnou ruku, výměna listiny proběhne, ale kartu si nedobíráš. Vybíráš jen z nově doplněných, ne z celé listiny.

Teleskop: Blesk - Nahlédni na 2 horní karty balíčku událostí nebo zvoleného balíčku průzkumu a vrať je v libovolném pořadí.

Vodní meloun: Blesk - Směň až 2 vody, každou za 1 lavantolar.

Vrbový proutek: Brašna dočasná - Na poli s kostkou hoď kostkou dvakrát a vyhodnoť lepší hod. Strašák se připočítává až k vybranému hodu.

Vyhlášený jarmark: Polož na Tržiště - Ve fázi obchodu může každý hráč 1× směnit s herní zásobou až 2 suroviny v poměru 1:1. Na konci období kartu odhoď. Týká se jen hráčů, kteří ještě nepasovali. Karta leží na Tržišti a platí pro všechny, i pro tebe.

Zdivočelý kňour: Blesk - Odhoď 1 kámen a zažeh kňoura, z rozrytého úhoru dober 1 dřevo. Nemáš-li kámen, ztrácíš všechny zbývající body průzkumu tohoto období.

Zevrubný plán: Blesk - Nahlédni na 2 horní karty zvoleného balíčku průzkumu. 1 ihned vyhodnoť jako běžný průzkum, druhou vrať na vrch balíčku. Vyhodnocení nestojí bod průzkumu.

Zkratka přes humna: Blesk - Proveď ihned 1 akci navíc v tomto tahu. Akce navíc může být i stejná, jakou jsi už provedl, a nepočítá se do limitu dvou odlišných akcí.

KARTY UDÁLOSTÍ • balíček I (zima a jaro)

Čištění náletů - Při každém sběru čeledínem na poli dober navíc 1 dřevo. Platí pro každého čeledína zvlášť. Sběr farmářem z karet průzkumu se nepočítá.

Dopis z úřadu - Všichni hráči odstraní jednoho svého čeledína na toto období. Čeledína si vybíráš sám, odloží se k hernímu plánu a vrací se při přechodu. Denisa událost ignoruje.

Pečetní trhlina - Smíš si zdarma dobrat 1 plán ze stavební listiny a zdarma odhodit 1 plán z ruky. Obojí je dobrovolné a nebere akci. Odhozený plán jde naspod dobíracího balíčku.

Požár - Sběr dřeva s čeledínem vynáší o 1 dřevo méně. Studna před událostí chrání. Pole, které dřevo nedává, událost nepostihuje.

Sprežení z Dálav - Každý hráč smí jedenkrát směnit až 2 suroviny s herní zásobou v poměru 1:1, kdykoliv během období. Nebere akci. Jedna směna za celé období, ne za tah.

Zavalený důl - Sběr kamene s čeledínem vynáší o 1 kámen méně. Rudolf událost ignoruje.

KARTY UDÁLOSTÍ • balíček II (léto a podzim)

Formani z Dálav - Dober 1 libovolnou surovinu z herní zásoby, nebo sem místo toho umístí nejvýše 1 čeledína a získej 3 lavantolary. Odměna 3 lavantolary patří jen k větvi s čeledínem. Kdo jen dobere surovinu, lavantolary nezískává. Umístění čeledína bere akci, čeledín se vrací při přechodu.

Období sucha - Sběr vody s čeledínem vynáší o 1 vodu méně. Petronela událost ignoruje.

Petice proti farmářům - Vrať svou nevyčerpanou budovu s nejvyšší bodovou hodnotou zpět do ruky jako stavební plán, nebo zaplať 3 lavantolary.



Zaplacené suroviny se nevrací. Máš-li více budov stejné nejvyšší hodnoty, vybíráš si. Limit ruky 6 platí vždy, vrací-li ti Petice budovu do plné ruky, nejprve zdarma odhod' 1 plán naspod balíčku. Podrick událost ignoruje.

Předvečer hodovní - Každý hráč smí umístit nejvýše 1 čeledína a zaplatit 2 levandule pro získání 4 lavantolarů. Umístění čeledína bere akci, čeledín se vrací při přechodu. Bez dvou levandulí nemá umístění smysl.

Špačci - Nemáš-li Strašáka, odhod' 2 levandule. Máš-li jen jednu levanduli, odhodíš ji.

Škůdci - Nemáš-li Ptačí budku, odhod' 2 dřeva a 1 levanduli.

Tady se bude makat! - Každý hráč získá jednoho čeledína na toto období. Strop 8 čeledínů platí. Čeledín odchází při přechodu.

Tornádo - Vyber a odstraň 1 svou základní budovu. Základní budovou se myslí i movitá. Vyčerpané budovy Tornádo nebere. Nemáš-li základní budovu, nestane se nic. Pomona událost ignoruje.

Vyhořelý čeledín - Všichni hráči odstraní jednoho svého čeledína na toto období. Čeledína si vybíráš sám, vrací se při přechodu. Stanley událost ignoruje.

Výkvět farmářstva - Hráč s nejvíce postavenými budovami získá 1 lavantolar. Počítají se všechny budovy na farmě včetně movitých. Při shodě získávají lavantolar všichni remízující.

FARMÁŘI

Petronela

VODNÍ ZDROJ (blesk): Postavíš-li pokročilou budovu, dober 1 vodu. Vodní zdroj funguje při každé postavené pokročilé budově, bez omezení počtu. **OBCHODNÍK S DEŠTĚM** (před obchodem): Máš-li před obchodem více vody než ostatní hráči, získej 2 lavantolary. Ignoruje událost OBDOBÍ SUCHA.

Stanley

VŮŇ STŘÍBRA (blesk): Můžeš směňovat levanduli za lavantolary v poměru 1:1. Vůně stříbra není omezená počtem směn a nebere akci. Prodáš-li

levanduli před obchodem, můžeš si tím splnit podmínku Řeči květin. **ŘEČ KVĚTIN** (před obchodem): Máš-li před obchodem nejméně, nebo stejně levandule jako ostatní hráči, dober 1 levanduli a získej 1 lavantolar. Ignoruje událost VYHOŘELÝ ČELEDÍN.

Denisa

HANDLÍŘKA (blesk): Jednou za období můžeš směnit 1 libovolnou surovinu s herní zásobou v poměru 1:1. **BRIGÁDA** (vyčerpání): Od jara zaplať 1 lavantolar a získej čeledína do konce hry. Brigáda je jednou za celou hru a v zimě ji použít nelze. Čeledín přichází okamžitě do čeledníku, strop 8 platí. Ignoruje událost DOPIS Z ÚŘADU.

Podrick

HRA OSUDU (blesk): Jednou za období můžeš hodit kostkou: 1 nic, 2 až 4 dober 1 libovolnou surovinu, 5 až 6 získej 1 lavantolar. **SÁZKA NA JISTOTU** (obchod): Při obchodu na letním a podzimním Tržišti dober 1 libovolnou surovinu z herní zásoby. Sázce na jistotu stačí, že probíhá fáze Tržiště, obchodovat nemusíš. Strašák se na Hru osudu nevztahuje. Ignoruje událost PETICE PROTI FARMÁŘŮM.

Rudolf

ŠTOLA HOJNOSTI (trvale): Při sběru na poli s kostkou dober 1 libovolnou surovinu navíc. Štola funguje při každém takovém sběru. Surovina navíc je libovolná z herní zásoby, nezávisle na výsledku hodu. Přehozený hod platí, i když je horší. **ŠTĚSTÍ HORNÍKŮ** (blesk): Jednou za období smíš přehodit svůj hod na poli s kostkou. Ignoruje událost ZAVALENÝ DŮL.

Pomona

EFEKTIVNÍ STAVITEL (blesk): Jednou za období při stavbě pokročilé, speciální nebo unikátní budovy ignoruj 1 libovolnou surovinu z ceny. Stavitel neplatí na základní budovy. Rekonstrukce vrací vytištěnou cenu bez ohledu na slevy. Vyčerpanou budovu odstranit nelze, stál-li na ní čeledín, odloží se k hernímu plánu. **PEČLIVÁ REKONSTRUKCE** (vyčerpání): Jednou za rok můžeš odstranit 1 budovu na farmě a vrátit si zpět její náklady v surovinách. Ignoruje událost TORNÁDO.



TVŮRCI, PODĚKOVÁNÍ

Autor hry, vývoj a produkce: Patrik Michna

Ilustrace, grafická úprava a sazba:

Marcela Jurasová

Ilustrace farmářů: Petra Židlíková

Vedení projektu: Stanislav Bíza

Vydává: Lavandia s.r.o., Starovičky,
kraj levandulových polí pod Pálavou.

TESTOVÁNÍ HRY A PODĚKOVÁNÍ

Adéla Fialová · Blanka Ocelíková · Dana Bízová ·
Daniel Dlabaja · David Rott (Deskárna) · Dryus ·
Hana Kašová · Hana Michnová · Igor Goldmann ·
Jana Nadlická · Jiří Podborský · Kateřina Dlabajová ·
Kory · Ladislav Bednařík · Libuše Očenášková ·
Lukáš Falta (Lazy Cat BG) · Marcela Jurasová ·
Marek Hořava · Marek Michna · Michaela Kristová ·
Michal Bařina · Nicole Kristová · Patrik Kaláb ·
Patrik Možíš · Petra Holubová · Petra Židlíková ·
Ráchel Bartoňová · Radek Možný · Richard Sláma ·
Stanislav Bíza · Štěpán Kőkény · Tereza Michnová ·
Tomáš Plšek · Václav Šrámek · Vendy Poláčková ·
Viktor Bednařík · Vilém Vitoul

SLOVO AUTORA

Kdyby mi tenkrát někdo řekl, že kvůli tomuhle nápadu budu za dva roky ve tři ráno měřit šuplerou dřevěné kostičky, asi bych to vzal za jiný konec. Jenže mě to zkrátka napadlo. Zeptal jsem se našeho farmáře Stani, jestli neuděláme deskovku. Souhlasil bez váhání, prý to za půl roku máme.

Trvalo to dva a půl roku. Ten Staňův půlrok nám běží doteď. Začít na čistém bílém papíře, nebo chcete-li na zelené louce, si vyžádá svůj čas. Lavandia měla být původně čistokrevná fantasy s propracovaným světem. Postupně z ní vypadli druidi a jezerní paní, zůstali sedláci, pranostiky, kus pohádky a lidé se všemi svými vlastnostmi. Jeden morálně transparentní chlapík vydá za tři jezerní paní. Několikrát jsem celý koncept s těžkým srdcem zbouřal, abych mohl začít znovu. Vývoj hry je totiž přesně jako budování farmy. Nikdy nevíte, co ochutnáte. Někdy třeba nic.

Za ty roky se nám udála spousta věcí, kterým by

nikdo nevěřil. My jsme se nad tím zasmáli a poslali to všechno do Lavandie. Za spoustou karet je proto skutečný příběh a spousta jich je schovaná i v ilustracích. Kdo v nich umí číst, brzy pochopí.

Sám bych to nedal. Obrovský dík patří Marcelce. Nakreslila a vysázela úplně všechno, od první skici po finální podobu. Petře, která ilustrovala farmáře tak hezky, že Stanleyho chtěli do Playboye. Paní Kašové z tiskárny děkuji za trpělivost s našimi požadavky a Dragon Forge Teamu za řešení unikátních komponent. Staňovi patří dík za to, že u toho byl od té první naivní myšlenky a celou dobu to pomáhal držet pohromadě. A smekám před všemi testery. Proseděli jste se mnou nespočet večerů a nikdy jste nepřestali věřit, že se to podaří.

A pak jsou tu dva díky, které patří domů. Naši dcerce Málince, která s pečlivostí zkušeného krupiéra zamíchala každou seřazenou hromádku testovacích karet, na kterou dosáhla. Klobouček.

A mojí ženě Terezce. Děkuji jí za její „svatou“ trpělivost a říkám to s velkým úsměvem, protože oba dobře víme, že trpělivost zrovna nepatří k jejím silným stránkám. O to víc si vážím toho, s jakým sebezapřením sledovala, jak se náš domov na dva a půl roku mění ve skladiště kartonu. Děkuju jí ale hlavně proto, že tu pro mě zkrátka je. Bez ní by na tomhle stole dnes neleželo vůbec nic.

Už jsem se vykecal, hra je vaše. Přeji vám, ať vaše usedlosti pod pálavským sluncem rozkvetou.

*Patrik
Michna*



ZRYCHLENÁ PRAVIDLA

PRŮBĚH OBDOBÍ

1. Události. Zima a jaro 1 karta z balíčku I, léto a podzim 2 karty z balíčku II. **2. Tahy.** Hráči se střídají po směru hodinových ručiček, dokud všichni nepasují. **3. Tržiště.** Hráči si mezi sebou vyměňují jen suroviny. **4. Přechod.** Příprava na další období.

Období	Události	Body průzkumu	Čeledíni
Zima	1	1	2
Jaro	1	2	3
Léto	2	3	4
Podzim	2	2	5

TVŮJ TAH: 2 RŮZNÉ AKCE

1. Dober stavební plán. Z listiny nebo z odkryté karty balíčku, mezera se doplní ihned. Nejvýše 6 plánů v ruce.

2. Umístí čeledína. Pole, místo ve vlastní budově, Dvůr řemeslníků nebo karta události.

3. Postav budovu. Z ruky i z listiny.

4. Odhoď plán. Zaplat 1 lavantolar.

Druhá akce není povinná. Kdo nechce nebo nemůže, pasuje a odchází na Tržiště.

AKCI NEBERE

Srp, blesk, vyčerpání sponkou, karta z brašny, kompost 4 suroviny za 1 lavantolar a průzkum, ten smíš nejvýše jednou za tah a stojí 1 bod.

Nevyužité body průzkumu na konci období propadají. Kdo pasoval, neprovádí už žádné efekty karet.

PŘECHOD DO DALŠÍHO OBDOBÍ

1. Vrať čeledíny do čeledníku.

2. Vezmi si 1 nového čeledína, nejvýše 8.

3. Narovnej otočené karty se srpem.

4. Zkontroluj sklad, 12 surovin a dalších 12 za každou Stodolu.

5. Posuň sponku průzkumu na hodnotu nového období.

6. Předej vonný pytlíček.

7. Odhal karty událostí.

Mezi jarem a létem navíc obměň stavební listinu.

Náročné pole

Vejde se jen 1 čeledín. Hod kostkou: 1 až 3 menší výnos, 4 až 5 větší výnos, 6 obojí. Každý Strašák přičítá +1, hod nikdy nepřesáhne 6.

STAVBA

Vyšší stupeň smíš stavět, teprve když máš na farmě libovolnou budovu o stupeň nižší. Odemyká se natrvalo.

základní → pokročilá → speciální → unikátní

Podmínka vytištěná na pokročilé budově omezuje jen její místo pro čeledína, ne stavbu.

LIMITY

Ruka 6 plánů · sklad 12 surovin, 24 se Stodolou · 12 nemovitých budov, movité s kolem od vozu se nepočítají · 1 unikátní budova · 3 karty v brašně · 8 čeledínů.

HARMONIE

Sousední karty v jedné řadě se propojí, když jejich pečete patří stejné harmonii a stupně jdou vzestupně bez přeskočení.

Hodnoty pečeti: základní 1 · pokročilá 2 · speciální 3 · unikátní 3

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hra končí po podzimním Tržišti, podzimní přechod se už neprovádí. Naposledy lze kompostovat 4:1.

Budovy · úspěchy · harmonie · lavantolary 1:1 · minus 1 bod za každý plán, který ti zůstal v ruce.

Při shodě bodů rozhoduje počet zbylých surovin.





© 2026 Lavandia s.r.o.
Starovičky 350, 691 68, Starovičky
www.lavandia.cz

Hra pro 2 až 4 hráče od 14 let.
Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části.
Vyrobeno v ČR.

