



Autori: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Ilustrácie: Jessica Smith, Brigette Indelicato



Bloom TOWN

Ste novým starostom a vašim cieľom je vybudovať ideálne mestečko, ktoré by priťahovalo nových obyvateľov. Nebude to však nič jednoduché, pretože miestni občania už majú svoje očakávania a domáhajú sa ich realizácie. Nakoniec však bude záležať len na vás, či si naplánujete vznik veľkej metropoly plnej mrakodrapov, alebo dáte prednosť malému útulnému mestečku obklopenému zelenými parkami.



SÚČASTI HRY

- plocha námestia
- 4 obojstranné plochy mesta
- 4 bonusové žetóny
- značka začínajúceho hráča

65 kartičiek stavieb (13 z každého druhu)

KANCELÁRIE	METRO	PARKY	DOMY	OBCHODY

10 obecných kartičiek (2 z každého druhu)

- 1 bod
- 3 body
- 10 bodov
- 20 bodov

70 žetónov s bodmi

PRÍPRAVA HRY

- Pri hre 2 hráčov odoberte z hry 6 kartičiek z každého druhu stavby (**KANCELÁRIE**, **METRO**, **PARKY**, **DOMY**, **OBCHODY**); pri hre 3 hráčov odoberte po 2 kartičkách z každej stavby. Každý typ obchodu má viac verzií; nikdy neodstraňujte kartičky s rovnakým obchodom.
- Každý hráč dostane 1 **plochu mesta** (na niekoľko prvých hier použite stranu **A**), 1 **bonusový žetón** a 2 náhodne vybrané **kartičky stavieb** lícom (obrázkom) dole.
- Desať **obecných kartičiek** premiešajte so zvyšnými kartičkami stavieb, všetky lícom dole.
- Plochu námestia** položte doprostred stola a vedľa nej dajte **žetóny s bodmi**.
- Podľa počtu hráčov vytvorte z kartičiek 5 **kôpk** takto:
 - pre 2 hráčov po 8 kartičkách
 - pre 3 hráčov po 11 kartičkách
 - pre 4 hráčov po 13 kartičkách
 Kôpky položte na modré štvorce **plochy námestia** s číslami 1 – 5 (pozrite obrázok). Odkryte hornú kartičku z každej kôpky a položte ju pred kôpku **do oblasti projektov**. Ak sa takto v oblasti projektov ocitne **obecná kartička**, položte ju lícom nahor do **obecného priestoru** nad plochu námestia a do oblasti projektov doplňte ďalšiu kartičku. Kartičky, ktoré zostanú po vytvorení kôpok, odkryte. **Obecné kartičky** presuňte do **obecného priestoru** nad plochu námestia, zostávajúce kartičky vráťte do škatuľky – nebudete ich v hre potrebovať.
- Hráč, ktorý ako posledný cestoval metrom, dostane značku začínajúceho hráča a začne hru.

PRIEBEH HRY

Hráči robia svoje ťahy podľa smeru hodinových ručičiek.
V rámci svojho ťahu **musíte** urobiť kroky A, B a C v tomto poradí:

A) POSTAVTE

Zvoľte si jednu z dvoch **kartičiek stavieb**, ktoré máte v ruke,
a položte ju na ľubovoľné prázdne štvorcové pole **svojho mesta**.

B) ZÍSKAJTE BODY

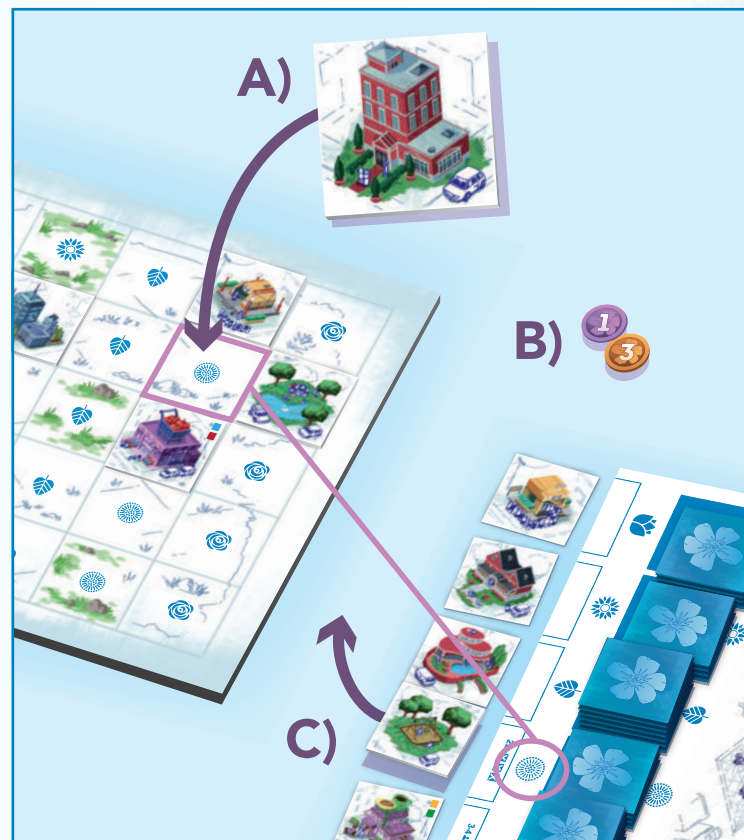
Spočítajte si, koľko bodov vám za túto stavbu náleží,
a vezmite si príslušný počet **žetónov s bodmi**.
Body si môžete pripočítať iba za kartičku, ktorú ste práve položili.

Poznámka: Podrobný opis bodovania jednotlivých stavieb je uvedený v prehľade na poslednej strane.

C) VEZMITE SI NOVÚ STAVBU

Na štvorcoch vašej **plochy mesta** sú rôzne symboly kvetín.
Po položení kartičky na štvorec s určitým symbolom si preto
ihneď vezmite novú z políčka **oblasti projektov** označeného
rovnakým symbolom.
Potom odkryte hornú kartičku z kôpky s rovnakým symbolom
a položte ju na prázdne políčko **oblasti projektov**.
Tým sa váš ťah končí a pokračuje ďalší hráč.

Poznámka: Ak je už dané políčko **oblasti projektov** prázdne,
vezmite si **zakrytú hornú kartičku** z príslušnej kôpky.
Ak je prázdna už aj táto kôpka, môžete si vybrať ktorúkoľvek
odkrytú kartičku z **oblasti projektov**.



KONIEC HRY

Po vyčerpaní určitého počtu kôpok nastáva záverečná fáza hry. Hrajte ďalej, kým všetci nedokončia rozohrané kolo, aby mal každý hráč odohraný rovnaký počet ťahov. **Záverečná fáza** nastáva, keď pri hre:

- 2 hráčov dôjde k vyčerpaniu 3 z piatich kôpok;
- 3 – 4 hráčov dôjde k vyčerpaniu 2 z piatich kôpok.



ZÁVEREČNÉ BODOVANIE

Na konci hry zostávajú každému hráčovi v ruke 2 stavby. Hráč si jednu ponechá a druhú odloží. Teraz **opätovne dostane body** za všetky stavby vo svojom meste, ktoré sú rovnakého druhu ako tie, ktorých kartičku si ponechal.

Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov. Pri rovnakom počte bodov víťazí hráč, ktorý bol neskôr na rade.

OBECNÉ KARTIČKY



KANCELÁRIE



METRO



PARKY



DOMY



OBCHODY

Pred začiatkom hry ste medzi **kartičky stavieb** zamiešali 10 **obecných kartičiek**. Tie predstavujú očakávania občanov a sú v priebehu hry odhaľované pri odoberaní kartičiek z oblasti projektov.

Hneď ako je odkrytá nejaká obecná kartička, položte ju do **obecného priestoru** a podľa štandardných pravidiel doplňte **oblasť projektov**. Hneď ako je odkrytá druhá **obecná kartička** rovnakého druhu (**KANCELÁRIA, METRO, PARK, DOM, OBCHOD**), nastáva **obecné bodovanie**. (**Pozor**: k **obecnému bodovaniu** môže v priebehu hry dôjsť aj niekoľkokrát.)

OBECNÉ BODOVANIE

Pri obecnom bodovaní hráči dostanú body za všetky **kartičky s daným druhom stavby**, ktoré už majú vo svojich mestách. Počty bodov pre **obecné bodovanie** sú spresnené na poslednej strane.

Pozor: Pri obecnom bodovaní po odkrytí druhej **obecnej kartičky** rovnakého druhu získavajú body za tento druh stavby všetci, nie iba hráč, ktorý kartičku odkryl.

BONUSOVÉ AKCIE



BONUSOVÉ POLÍČKA

Ak položíte akúkoľvek **kartičku stavby** na bonusové políčko svojho mesta, môžete okamžite urobiť niektorú jednorazovú bonusovú akciu. Môžete si zvoliť:



Pripísanie dvojnásobku bodov za práve položenú kartičku.



Okamžité urobenie dodatočného ťahu. V takom prípade po svojom prvom ťahu nedoplňujte **oblasť projektov**, urobte nový ťah a až potom doplňte oblasť projektov.

Pozor: Rovnakú bonusovú akciu nesmiete nikdy urobiť dvakrát počas jedného ťahu. Ak si teda zvolíte dodatočný ťah, nemôžete znovu položiť kartičku na bonusové políčko a potom si opäť vybrať ďalší ťah.



VYUŽITIE BONUSOVÉHO ŽETÓNU

Raz počas hry môžete kedykoľvek počas svojho ťahu využiť **bonusový žetón**, aby ste získali bonusovú akciu. Po použití žetón odložte, po skončení hry nemá pri bodovaní žiadny význam.

Môžete si vybrať jednu z troch bonusových akcií. Prvé dve sú rovnaké ako pri položení kartičky na **bonusové políčko** na ploche mesta, tretia vyzerá inak.

Tretia bonusová akcia:

Spustíte **obecné bodovanie** pre jeden druh stavby. Môžete to urobiť iba vtedy, ak je už vo obecnom priestore **práve jedna obecná kartička** zvoleného druhu. **Obecnú kartičku**, za ktorú ste takto získali body, prekryjte bonusovým žetónom. Keď je neskôr odkrytá druhá **obecná kartička** tohto druhu stavby, ignorujte ju a pokračujte v hre bez toho, aby ste za ňu získali ďalšie body.



DÔLEŽITÉ POZNÁMKY

SUSEDIA

Stavby sú považované za susedné, ak k sebe bezprostredne priliehajú stranami. (Susedstvo v diagonále sa nepočíta.)

PREPOJENIE

Stavby rovnakého druhu, ktoré k sebe priliehajú stranami (v prípade metra rohy), sú všetky považované za prepojené.

OBECNÉ BODOVANIE

Pri obecnom bodovaní dostanete body za **všetky** kartičky daného druhu stavby vo svojom meste.

BONUSOVÁ AKCIA

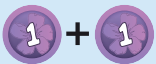
Počas jedného ťahu **nemôžete** urobiť dvakrát rovnakú bonusovú akciu.

DOPLNENIE

V okamihu, keď doplňte **oblasť projektov**, sa váš ťah skončí.



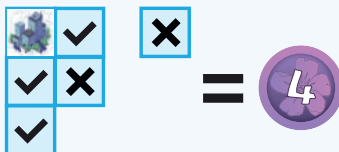
KANCELÁRIE



**NAVYŠE ZA KAŽDÚ
PREPOJENÚ KANCELÁRSKU
BUDOVU V DANOM
RADE ČI STĽPCI**

Postavením kancelárskej budovy získate **1** bod. Za každú ďalšiu prepojenú kartičku kancelárie v danom rade a stĺpci potom získate navyše ďalší **1** bod.

PRÍKLAD
BODOVANIA

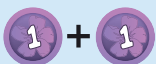


Obecné bodovanie:

Získavate **2** body za každú kartičku **KANCELÁRIÍ** vo svojom meste.



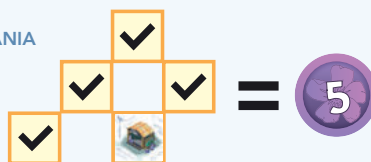
METRO



**NAVYŠE ZA KAŽDÚ
DIAGONÁLNE PREPOJENÚ
STANICU METRA**

Postavením stanice metra získate **1** bod. Za každú ďalšiu diagonálne prepojenú stanicu metra (tzn. za kartičky dotýkajúce sa iba rohmi) potom získate navyše ďalší **1** bod. (Kartičky priliehajúce stranami sa nepočítajú.)

PRÍKLAD
BODOVANIA



Obecné bodovanie:

Získavate **2** body za každú kartičku **METRA** vo svojom meste.



PARKY

PRVÝ DRUHÝ TRETÍ



ZA ZOSKUPENÉ PARKY

Parky získavajú body podľa počtu vzájomne prepojených kartičiek parkov. Diagonálne susediace parky sa nepočítajú. Za polozenie prvého parku získate **1** bod; ak s ňou susedí druhá kartička parku, získate **3** body, ak s nimi susedí tretia kartička parku, získate **4** body. Každá ďalšia susediaca kartička parku v rovnakej skupine už neprináša žiadne body, môžete si však vo svojom meste vytvoriť viac skupín parkov.

PRÍKLAD
BODOVANIA

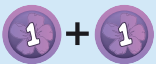


Obecné bodovanie:

Získavate **2** body za každú kartičku **PARKU** vo svojom meste.



DOMY



**NAVYŠE ZA KAŽDÉHO
JEDINEČNÉHO SUSEDA**

Postavením obytného domu získate **1** bod. Za každú jedinečnú susednú kartičku stavby, aj keď to napríklad bude iný obytný dom, získate navyše ďalší **1** bod. (Diagonálne susedstvo sa nepočíta.)

PRÍKLAD
BODOVANIA

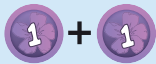


Obecné bodovanie:

Za každý **DOM** vo svojom meste získate body ako pri bežnom bodovaní.



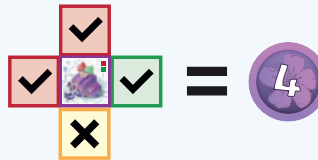
OBCHODY



**NAVYŠE ZA KAŽDÉHO
ZODPOVEDAJÚCEHO SUSEDA**

Každý obchod má na svojej streche 2 jedinečné farby (existuje 6 typov obchodov). Postavením obchodu získate **1** bod. Za každú susediacu **kartičku stavby**, ktorej farba zodpovedá aspoň jednej farbe na streche obchodu, získate navyše ďalší **1** bod. V nižšie uvedenom príklade prináša **obchod so zmrzlinou** body za svojich červených a zelených susedov, teda za každý susediaci **DOM** a **PARK**.

PRÍKLAD
BODOVANIA



Obecné bodovanie:

Za každý **OBCHOD** vo svojom meste získate body ako pri bežnom bodovaní.

ZODPOVEDAJÚCE STAVBY:



**PARKY
DOMY**



**PARKY
KANCELÁRIE**



**PARKY
METRO**



**DOMY
KANCELÁRIE**



**KANCELÁRIE
METRO**



**DOMY
METRO**

Vážený zákazník,
kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasná hra chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry. Ak chcete od nás dostávať newsletter s informáciami o našich novinkách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojím menom a priezviskom na adresu info@pygmalino.cz.

**Výhradné zastúpenie GRANNA pre
Slovensko: Pygmalino, s. r. o.
Lipová 1131, 737 01 Český Těšín, ČR
www.pygmalino.cz**

Všetky práva vyhradené.
© Sidekick Games K/S 2020

00378/3

GRANNA