

# Roundforest

## Pravidla hry

Vzrušující dobrodružství  
pro 2 až 4 hráče od 8 let  
Autor: Pierrot

S batohem naloženým až po okraj se vydáváte na tajuplnou cestu až do samého srdce lesa, známého jako Roundforest. Cíl je jasný: nasbírat tři zlatá jablka, která přinesete lesnímu duchovi. Za to získáte na oplátku smaragdový prsten, který svému držiteli propůjčí moc nad celým čarovným lesem. Nemyslete si, hledání rozhodně snadné nebude. Zakletý les žije: všude, kam vkročíte, se půda přímo pod vašimi nohama otočí a stíží vám orientaci. Kromě toho sem tam narazíte na vícero tajemných postav, které vám nejsou vždy přátelsky nakloněné.

Jste připravení na toto dobrodružství?  
Tak vyrazte na cestu.

## OBSAH HRY

32 osmíhanných lesních dílů, 4 s lesní tůňi  
4 batohy na předměty, mince a zlatá jablka  
4 hrací figurky  
4 mapy  
8 destiček kompasu  
1 černý měšec  
1 modrý měšec  
52 barevných žetonů: 24 modrých / 12 červených / 16 žlutých  
1 tabulka víl  
12 karet s postavami  
12 destiček se zlatými jablky  
12 destiček postav  
39 destiček předmětů  
24 měděných mincí  
12 stříbrných mincí  
1 destička se smaragdovým prstenem  
1 pravidla hry

## CÍL HRY

Cílem hry je získat legendární smaragdový prsten tak, že přinesete lesnímu duchovi 3 zlatá jablka a vyrovnáte všechny své dluhy u tajemných postav.

## PŘÍPRAVA HRY

- Před první hrou opatrně vyjměte všechny díly z perforované předlohy.
- V závislosti na počtu hráčů rozmístěte dílky lesa v náhodném pořadí na hrací plochu Roundforest (podívejte se na rozmístění pro 3-4 hráče a pro 2 hráče).

### Při rozmístění dílků dbejte na to, aby:

- byly všechny čtyři tůně přesně umístěné na místech znázorněných na obrázku.
- Zůstal mezi jednotlivými dílky lesa dostatečný prostor, pro pozdější snadné otáčení.
- Všechny části byly uloženy tak, aby byly osmíhanné dílky zarovnaný horizontálně a vertikálně, nikoli diagonálně.

Každý hráč si zvolí jednu barvu figurky a batohu, který si položí na kraj lesa. Figurku si zatím položí na batoh. Kromě toho obdrží každý hráč 2 destičky s kompasem a jednu mapu, které si odloží vedle batohu. Všechny barevné žetony se zamíchají v černém měšci a položí se v náhodném pořadí do středu lesních dílů – na každý díl jeden žeton. Čtyři tůně zůstanou prázdné. Všechny destičky

předmětů vložíme do modrého měšce. Poznámka: pro zvýšení obtížnosti můžete ze hry odstranit všechny stříbrné mince. Tabulku víl položte vedle plochy Roundforest a volná políčka obsadte náhodnými destičkami předmětů. Teď zamíchejte 12 karet s postavami a líčovou stranou tak, aby nebyly postavy vidět, je položte na hromádku na kraji lesa. 12 barevných žetonů postavte vedle. Měděné i stříbrné mince, zlatá jablka a smaragdový prsten umístěte vedle lesa do zásoby.



Rozestavení hry pro 3-4 hráče:



## PRŮBĚH HRY

Zvolte si začínajícího hráče, dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

**Hráč, který je na řadě, se může rozhodnout pro jednu ze dvou možností:**

- Tah figurkou
- Přestávka, zůstat stát na aktuálním lesním dílku

### a. Tah figurkou

V prvním kole začíná každý hráč se svou figurkou z místa, kde má uložený batoh a může přesunout figurku na jeden ze dvou sousedících dílků. V dalším průběhu hry se už na batoh nedá figurka vrátit. Osmihranné lesní dílky vyznačují plochu, na které se může figurka pohybovat, a to horizontálně nebo vertikálně. Figurka se může posunout o maximálně dva dílky lesa, ale ne za jeho okraj. Symboly, které leží uvnitř

Rozestavení hry pro 2 hráče:



osmihranných lesních dílků, se vztahují na přímo sousedící části, symboly ležící na vnější části se vztahují na následující dílek v daném směru. Když je symbol celý bílý, můžete figurkou vstoupit do této části lesa. Pokud je symbol prázdný, nedá se do této části jít. Pokud se prázdný symbol nachází ve vnitřní části destičky, může se tento dílek lesa přeskočit. Na jednom dílku může stát vždy jen jedna figurka.



*Výjimka: kompas.* Odevzdání destičky kompasu hráči umožní vstoupit i do těch částí lesa, kam ukazuje prázdný symbol z dílku, na kterém jeho figurka právě stojí. Použitý kompas se ze hry okamžitě vyřadí. Použit kompas může každý hráč v průběhu hry jen dvakrát.



## b. Přestávka

Hráč se může jednoduše rozhodnout ponechat figurku na místě. Přestávku udělá hráč i tehdy, když v rámci kola nemůže figurku posunout žádným směrem kvůli vyznačeným symbolům.

Dále musí hráč přesně v tomto pořadí vykonat dané kroky:

### 1. Otočit dílkem lesa



Nezávisle na tom, jestli se hráč rozhodl pro možnost A nebo B, musí dílek lesa, na kterém se právě nachází, otočit o 90°. Směr otáčení je označený šipkami na dílku lesa. Nové nastavení dílků teď určuje možné pohyby figurek, které budou možné v dalším kole. **Pokud si hráč udělal přestávku, jeho tah končí a na řadě je další hráč.**

### 2. Obsazení opuštěné části lesa

Na dílek lesa, který hráč figurkou opustil, je potřeba znovu položit barevný žeton, který náhodně vytáhne z černého měšce, pokud na něm hráč nenechal destičku postavy nebo předmět.

### 3. Provedení akce

Další akce se odvíjí podle toho, co se nachází na dílku lesa, na který hráč vstoupil.

#### Modrý žeton

– **vemete si předmět, ponecháte si ho, vyměníte nebo odložíte.**

Když na dílku lesa leží modrý žeton, vezme se a položí mimo hrací plochu. Hráč si následně vybere z modrého měšce jeden předmět.

V průběhu své cesty lesem mohou hráči sbírat **lehké** a **těžké** předměty.



Pozadí destiček těžkých předmětů je označené oranžovou barvou. Mezi těžké předměty patří kovadlina, sud, sedlo, truhla s pokladem a kámen. **Každý hráč může nést v batohu jen jeden těžký předmět.**

Těžké předměty se mohou používat například k zabránění otočení dílku lesa (najdete v části Vytvořit nebo odstranit blokádu).

K **lehkým předmětům** patří přilba, podkova, klobouk, sýr, kotlík, džbán, lžice, hmoždíř, mince, houba, čutora, klíč, meč, boty a lektvar.

Pokud je předmět označený červeným vykřičníkem, může být užitečný pro postavy na dokončení jednotlivých úkolů (najdete v části Postavy).

Když si hráč vybral předmět, má na výběr jednu ze tří možností:

- A. Předmět si ponechá a vloží ho do svého batohu, pokud v něm má ještě místo.
- B. Předmět si ponechat nechce. Položí ho tedy na dílek lesa pod svou figurku. Tam zůstane, dokud si ho nevezme další hráč.
- C. Troufne si na výměnný obchod s vílou. Na tabulce víl se nachází tři řady s předměty. Pokud chce hráč předmět vyměnit, musí destičku, kterou si právě vytáhl, vrátit zpět do modrého měšce a může si vybrat předmět, který se nachází v jedné řadě na tabulce víl. V tomto případě platí:



**spodní řada:** hráč získá předmět zdarma,  
**prostřední řada:** hráč musí zaplatit jednu měděnou minci,  
**horní řada:** hráč musí zaplatit dvě měděné mince.

Zaplacené mince se vrátí zpět do zásoby.

*Poznámka:* pokud už hráč nemá žádné měděné mince, může dát víle jednu stříbrnou. Ale pozor, víla není charita a drobné nevrací!

Vyměněná destička s předmětem se uloží do batohu. Zbylé destičky předmětů se z dané řady odstraní a položí se vedle tabulky víl. Destičky z vyšších řad se posunou níž a do nejvyšší řady se přidají nové destičky předmětů z měšce. Na konec se do modrého měšce vrátí také odložené destičky předmětů.

*Poznámka:* pokud je na vylosované nebo vyměněné destičce mince, je možné ji okamžitě vyměnit za příslušnou minci ze zásoby. Taková destička se hned vrátí do modrého měšce.

**Pozor: v batohu je možné mít jen 3 předměty, z toho jen jeden těžký!**

**Žlutý žeton**  
– vylosujte předmět a položte ho na jiný dílek lesa.

Když je na dílku lesa položený žlutý žeton, položí se mimo hrací plochu. Potom vybere hráč z modrého měšce jeden předmět – ten si však nenechá, ale položí ho na libovolný dílek lesa, na kterém je žlutý žeton. Žlutý žeton z tohoto dílku se také položí mimo hrací plochu. Předmět zůstane na dílku lesa tak dlouho, dokud ho nesebere další hráč. Pokud už na dílcích lesa nejsou žádné žluté žetony, položí se předmět na dílek s modrým žetonem a tento modrý žeton se odloží mimo hrací plochu.

**Červený žeton – vylosujte si destičku postavy.**

Pokud je na dílku lesa položený červený žeton, položí se mimo hrací plochu. Hráč si poté vybere libovolnou kartu postavy. Existují tři rozdílné typy postav, které jsou vyobrazené na kartách.

- Přátelské postavy jsou:** kovář, hostinský a sochař.
- Nepřátelské postavy jsou:** čarodějnice, loupežník a čert.
- Pomocné postavy jsou:** princ, jednorožec, kupec, žebrák, skřítek a lesní duch.



**Přátelské i nepřátelské** postavy zadávají hráči úkoly, které dokáže splnit pomocí určitých předmětů (červený vykřičník !) a/nebo s pomocí mincí. Hráč si může zvolit, jestli chce splnit horní nebo dolní úkol. Pokud hráč nemůže, nebo nechce úlohu dokončit, okamžitě

položí vybranou kartu postavy vedle svého batohu obrázkem postavy nahoru. Potom vyhledá destičku postavy, která je shodná s postavou na kartě a položí ji na dílek lesa pod svou postavu. Takovým způsobem mohou i ostatní hráči narazit na danou postavu a úkol dokončit sami.

**Pozor: pokud má hráč kartu s přátelskou nebo nepřátelskou postavou, je této postavě zavázaný, protože nesplnil úkol, který mu byl přidělený. Pokud má hráč závazky k jedné nebo více postavám, lesní duch mu odmítne darovat smaragdový prsten, i kdyby měl hráč k dispozici tři zlatá jablka!**

Hráč má tři možnosti splatit dluhy:

- Hráč postupně sbírá předměty nebo mince potřebné na dokončení úkolu a v průběhu hry se přesune na dílek lesa odpovídající destičce postavy a daruje jí je.
- Hráč obětuje zlaté jablko, aby se zbavil dluhu. Jablko se následně vrátí zpět do zásoby. Pokud hráč nemůže nebo nechce zlaté jablko obětovat okamžitě, ale chce tuto možnost využít později, musí se nejprve přesunout na dílek lesa s příslušnou destičkou postavy, aby jí mohl zlaté jablko darovat.

**Jiný hráč** sebere požadované předměty nebo mince a splní úkol. Aby to udělal, musí se také nejprve figurkou přesunout na dílek lesa s příslušnou postavou, aby jí předměty nebo mince daroval.

Když hráč splnil vrchní úkol, dluh je vyrovnaný a hráč je volný. Jakmile hráč splní dolní úkol, dostane zlaté jablko – od přátelských postav jako odměnu a od nepřátelských také, protože je přelstil.

Po dokončení úkolu se příslušná karta postavy opět zamíchá do hromádky a destička této postavy se umístí mimo hrací plochu. Předměty použité na dokončení úkolu se vrátí do modrého měšce, mince se vrátí do zásoby.

Pomocné postavy nabízejí určité schopnosti, ze kterých si může hráč některou vybrat a použít: když se hráč rozhodne využít danou schopnost, vykoná akci zobrazenou na kartě a vloží kartu postavy zpět do hromádky karet. Pokud hráč tuto schopnost nepotřebuje nebo ji nechce použít hned, položí kartu vedle hracího plánu obrázkem postavy nahoru, aby ji ostatní hráči viděli. Vyhledá příslušnou destičku postavy a umístí ji pod svou figurku na dílek lesa. Tímto způsobem mohou i ostatní hráči narazit na tuto postavu a využít její schopnosti. Na to je potřeba, aby se figurka jiného hráče spolu s destičkou postavy nacházela na daném dílku lesa. Mezi pomocníky je také lesní duch (viz Setkání s lesním duchem).

Podrobný popis postav najdete na konci pravidel.

**Jakmile jsou vyčerpané všechny barevné žetony z měšce, vrátí se do něj žetony, které jsou položené vedle hrací plochy.**

### Kouzelné tůně

V lese jsou ukryté čtyři kouzelné tůně, které dokáží proměnit předměty na mince a mince zase na zlatá jablka. Když hráč vstoupí na dílek lesa s tůní, může si vybrat jednu z následujících možností:



Vzít z batohu **2 libovolné předměty** a vyměnit je za **2 měděné mince**.

Vzít z batohu **3 měděné mince** a vyměnit je za **1 stříbrnou**.

Vzít z batohu **1 stříbrnou minci** a vyměnit ji za **1 zlaté jablko**, které hráč vloží do svého batohu.

Vyměněné předměty se vrátí zpět do modrého měšce, vyměněné mince se vrátí zpět do zásoby. Není dovolené měnit měděné nebo stříbrné mince ze společné zásoby.

**Nedělat nic:** pokud hráč nemůže, nebo nechce nic měnit, může se vzdát tahu.

**Pozor: během svého tahu může hráč vykonat pouze jednu z uvedených akcí, a to jen tehdy, pokud právě vstoupil na dílek lesa s tůní. Výměna může proběhnout pouze tak, jak je uvedeno na přehledové mapce. Není možné vyměnit jednu měděnou minci za jeden předmět anebo dvě zlatá jablka za dvě stříbrné mince. Pokud si hráč udělá přestávku na dílku lesa s tůní, otočí dílek v dalším tahu, ale nesmí vykonat žádný další tah nebo akce. Následně je na řadě další hráč.**

### Destičky předmětů

Když vstoupí hráč svou figurou na dílek lesa, na kterém už leží nějaký předmět, může ho sebrat, nebo vyměnit v tabulce víl podle postupu popsaného výše. Obojí je možné jen tehdy, pokud má v batohu dostatek místa (max. 3 předměty, z toho jen jeden těžký). Pokud nemá hráč v batohu místo, nemůže provést další akci, předmět zůstane ležet na místě a na řadě je další hráč.

### Destičky postav

Pokud se na dílku lesa nachází destička postavy, dá se na něj vstoupit jen tehdy, pokud se použijí schopnosti postavy anebo pokud se splní zadaný úkol. Nemusí to být nutně hráč, který sem původně destičku postavy položil. Pokud hráč zaplatí dluh za spoluhráče, vrátí spoluhráč destičku postavy zpět. Má to ale štěstí! Je osvobozený od dluhu, ale nedostane žádnou odměnu. Ta patří hráči, který úkol dokončil. Destička postavy se znovu položí vedle hromádky karet postav.

### Vytvořit nebo odstranit blokádu (volitelné)

Můžete použít těžké předměty k zablokování destičky – zabránit otočení dílku lesa. Za tímto účelem umístíte z batohu jeden těžký předmět na volné místo mezi dílky lesa. Takto jste zablokovali všechny přilehlé části lesa, které se nemohou otáčet, dokud nebude předmět odstraněn – odblokován, což probíhá stejným principem. **Blokování se může použít nebo odstranit jen jednou za kolo**, a to buď na začátku, nebo na konci kola. Pro zablokování i odblokování musí figurka hráče stát v sousedství dílků lesa, které bude blokovat – uvolňovat.



(ukázka blokování těžkým předmětem)

**Pozor: těžké předměty ležící na dílku lesa nejsou blokáda a nebrání v otáčení. A nezapomeňte – v batohu můžete mít jen jeden těžký předmět!**

### Setkání s lesním duchem

Aby se hráč setkal s lesním duchem, nesmí mít dluhy u žádné postavy a musí nasbírat 3 zlatá jablka. Existují čtyři způsoby, jak získat vytožená zlatá jablka:

- ☺ proměnou stříbrné mince v kouzelné tůň (viz Kouzelné tůně),
- ☺ od přátelských postav jako odměnu za splněné úkoly (viz Červený žeton – vzít si kartu postavy),
- ☺ od nepřátelských postav, které jste přelstili (viz Červený žeton – vzít si kartu postavy),
- ☺ **v truhle s pokladem:** hráč, kterému se podařilo do batohu nasbírat destičky předmětů Truhla a Klíč, může klíčem otevřít truhlu, v které se nachází zlaté jablko. Obě destičky se potom vrátí zpět do modrého měšce, zlaté jablko se vloží do batohu.

Když splní hráč všechny podmínky k dokončení hry, a ještě není vložena destička s lesním duchem, je nejvyšší čas ducha vyvolat. Na tuto mystickou událost je potřeba, aby spoluhráč nalevo od hráče, který splnil všechny potřebné podmínky, položil destičku lesního ducha na libovolný dílek lesa s červeným žetonem. Pokud takový není, je možné položit destičku lesního ducha na dílek s modrým žetonem. Barevný žeton se potom odloží mimo hrací plochu.

### KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy hráč nasbíral tři zlatá jablka, nemá dluh u žádné postavy a přesunul se figurkou na dílek lesa, na kterém se nachází destička lesního ducha. Výměnou za tři zlatá jablka získá hráč od lesního ducha smaragdový prsten a vyhrává hru.

### POSTAVY

#### Prátelské postavy



**Kovář** potřebuje **kovadlinu** (těžký předmět!) na dokončení svých mistrovských děl ze železa. Každý, kdo mu přinese kovadlinu, dostane za odměnu **meč**. Hráč si může vybrat příslušnou destičku z modrého měšce. Pokud ale v měšci nezůstala žádná destička meče, má smůlu a nedostane nic. Pokud dáte kováři kovadlinu a už máte meč v batohu, dostanete místo toho ze zásob **zlaté jablko**. Kovadlina se vloží zpět do modrého měšce.



**Hostinský** potřebuje pro své, vždy zívivé zákazníky, **sud piva** (těžký předmět!). Každý, kdo mu tento sud přinese, dostane za odměnu **magický lektvar**. Hráč si může vybrat tuto destičku z modrého měšce. Pokud ale v měšci nezůstala žádná destička se sudem, má smůlu a nedostane nic. Pokud dáte hostinskému **sud** a už máte **magický lektvar v batohu**, dostanete místo toho ze zásob **zlaté jablko**. Sud se vloží zpět do modrého měšce.



**Sochař** potřebuje pro své umělecké výtvořky velký kus **kamene** (těžký předmět!). Každý, kdo mu přinese kámen, dostane za odměnu **kříž**. Hráč si může vybrat tuto destičku z modrého měšce. Pokud ale v měšci nezůstala žádná destička s křížem, má smůlu a nedostane nic. Pokud dáte sochaři **kámen** a už máte **kříž v batohu**, dostanete místo toho ze zásob **zlaté jablko**. Kříž se vloží zpět do modrého měšce.

## Neprátelské postavy



**Čarodějnice** se bojí **kříže**. Pokud máte v batohu **kříž**, můžete ho použít na její zahnání. Pokud ale máte kříž a zároveň **magický lektvar**, vyděsíte starou čarodějnici tak, že se dá s hrůzou na útěk a při tom jí vypadne z kapsy zlaté jablko. Obě destičky, kříž i magický lektvar, se vrátí do modrého měšce a hráč si vezme jedno **zlaté jablko** ze zásoby.



**Loupežník** požaduje dost nevybíravým způsobem od hráče **dvě měděné mince**. Ti, kteří mu je dají, se ho zbaví. A pokud máte kromě **dvou mincí** také **meč**, přepere loupežníka takovým způsobem, že se dá s křikem na útěk, až mu vypadne z kabátu **zlaté jablko**. Obě mince a meč se vrátí do modrého měšce a hráč si může ze zásoby vzít zlaté jablko.



**Čert** dává hráči nabídku, která se neodmítá: **stříbrnou minci** za jeho duši. Každý, kdo dá čertovi stříbrnou minci se zbaví pekelného společníka a zachrání si svou nesmrtelnou duši. Pokud mu dá kromě **stříbrné mince** také kříž, převez starého čerta a zbaví se ho raz dva navždy. Za odměnu si může vzít ze zásoby **zlaté jablko**.

## Pomocné postavy



**Princ** odměňuje odvahu hráče, se kterým se setká. Hráč si smí proto vytáhnout tři věci z modrého měšce, jednu si vybrat a vložit ji do svého batohu. Zbývající dvě se vrátí zpět do měšce. Tuto princovu schopnost můžete využít jen když máte v batohu dostatek místa.



**Jednorozec** umí snadno najít cestu skrz Roundforest a rychle přenést hráče na požadované místo. Hráč může položit svou figurku na kterýkoli volný dílek lesa a potom ho otočit o 90°. Tím jeho tah končí. Pokud má hráč v batohu sedlo, může vykonat i akci, která je na tomto dílku lesa označena žetonem nebo destičkou. Destička se sedlem se potom vrátí zpět do modrého měšce.



**Kupec** nabízí lákavý obchod, odkoupí od hráče až **tři předměty** a za každý nabízí **jeden měďák**. Destičky předmětů se vloží do modrého měšce, měděné mince do batohu. A to zdaleka není všechno! Hráč má jedinečnou příležitost koupit zlaté jablko jen za jednu stříbrnou minci. Hráč si může vzít ze zásob jedno **zlaté jablko** a vložit si ho do batohu, stříbrná mince se vrátí zpět do zásob. Hráč si může vybrat jeden z nabízených obchodů, nikdy nesmí využít oba naráz. Poznámka: kupec není banka a nevyměňuje měďáky za stříbrné mince!



**Skřítek** umí najít předmět, po kterém hráč touží. Hráč si může vybrat z **modrého měšce předmět**, který se mu hodí a vyměnit ho za předmět ze svého batohu. Může si vybrat libovolný předmět kromě peněz, ty skřítek darovat neumí. Poznámka: ve svém batohu můžete mít, i po takové výměně, jen jeden těžký předmět.



**Žebrák** se pohybuje všude možně a zná kdekoho. Za jednu **měděnou minci** zavede hráče za kteroukoli **postavou**. Hráč si proto může vybrat libovolnou kartu postavy z hromádky a kartu žebračka zamíchá do hromádky zpět. Pokud si hráč vybral pomocnou postavu, může ihned využít její schopnost. Pokud se rozhodl pro přátelskou, nebo nepřátelskou postavu, může okamžitě splatit svůj dluh. Jak je popsáno výše.



**Lesní duch** vlastní legendární smaragdový prsten. Pokud už nedlužíte nic žádné postavě a přinesete lesnímu duchovi tři zlatá jablka, získáte tento drahocenný prsten a vyhráváte hru.

Pokud máte dotazy, nebo připomínky ke hře „Roundforest“, prosím, kontaktujte nás:  
Piatník Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,  
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Najdete nás na Facebooku: PiatníkCZ

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuté. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.