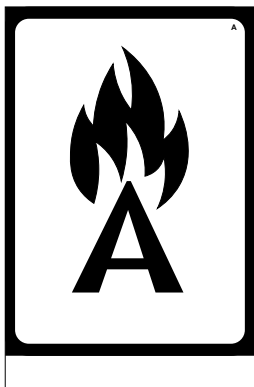




VYHOŘELÍ ARCHITEKTI

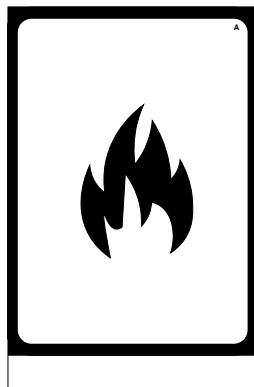
Vysvětlivky:

Typy karet:



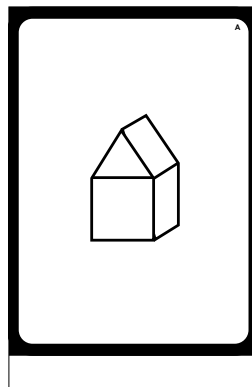
1. Pracovní síla

Architekti, stavaři, brígoši a stážisti.



2. Akční karty

Škodící karty a karty, které ovlivňují průběh hry.



3. Projekty

Karty, které ti přináší prestiž, peníze, vyhoření a speciální efekty.

Symbols:



Prestiž

Po dosažení 15 bodů prestiže kterýmkoliv hráčem, nastane konec hry.



Peníze

platidlo, finance, oběživo, šušně, háky, prachy, prašule, love, chechtáky, škvára, vata, many, šugr, mergle...

Za peníze platíš pracovní sílu nebo si kupuješ kokeš .



Body vyhoření

Pokud dosáhne architekt maximálního bodu vyhoření, jde do pryč.



Označení hlavního architekta

Označuje největšího šéfa. Architekt může používat pouze speciální schopnosti označené korunkou, a to jen tehdy, když je hlavním architektem atáku.

Speciální schopnosti označené čtverečkem mohou používat pouze řadoví architekti.

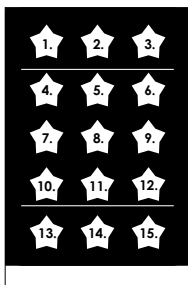
Řadový architekt nesmí používat šéfovské schopnosti a hlavní architekt nesmí používat schopnosti řadového architekta.

STOP

Indikátor stavu práce

Označuje zda projek právě běží a v jaké je fázi.

MAKEJ



Prestižník

Označuje kolik má jaký hráč prestiže.

Příprava hry

1. Každý hráč si lízne z balíčků.

Nalízej si **2 karty z akčního balíčku + 1 kartu z projektů + 1 kartu pracovní síly**

2. Rozdejte si...

Každý hráč získá **3 penízky**. Rozdejte si Prestižníky.

3. Začíná hráč...

Začíná hrát nejlepší architekt z hráčů. Je na vás, abyste se dohodli.

Pozor! Tady končí mnoho her ještě před začátkem.

Tip: Nejvhodnější způsob určení nejlepšího architekta je kvalitní hádka...

Průběh hry

1. Dokonči projekt nebo posuň indikátor stavu práce o pole výš. Proved' efekty stálých červených karet.

Teda pokud můžeš... Na další fázi posuneš projekt pouze pokud máš k dispozici dost pracovních sil.

Pokud můžeš, tak otáčíš označovač práce ze stavu **STOP** na stav **MAKEJ** nebo posuň na další políčko.

2. Lízni si!

Na začátku každého svého kola si lízneš 2 karty. 2 akční nebo 1 akční + 1 projekt nebo 2 projekty. **Prostě jakoukoliv kombinaci 2 karet!**

3. Vylož kartu z ruky

zahraj kartu z ruky. Projekt, akční kartu nebo vylož pracovní sílu. Projektovat můžeš až, když si lízneš architekta. Ten se stane hlavním architektem. Pokud se ti to nepodaří v prvním kole, tak hraj dál. Třeba budeš mít někdy štěstí. To samé se stane, pokud ti někdo zničí hlavního architekta a ty nemáš náhradu.

4. Zaplať pracovním silám

Zaplať pracovním silám, nebo vyhod' pracovní síly. Pokud nemáš, tak ti odejdou.

Když nemáš na zaplacení architekta, přidej mu **stejný počet bodů vyhoření jako bys mu platil peněz**.

Peníze a body vyhoření můžeš kombinovat.

Pokud chceš vyhodit pracovní sílu, tak musíš zaplatit odstupné ve výši jednoho platu (ve skutečném světě nemusíš, protože většina architektů hákuje na švarc).

5. Konec kola

Na ruce ti musí zůstat **max 4 karty**

Jak to všechno skončí?

Hra končí, když první hráč dosáhne **15 bodů**. (Může to být i méně. Jste architekti, dělejte věci jinak)

Ten hráč, který dosáhne 15 bodů, vyhrál.

Není druhé ani třetí místo! **Bud' vyhraješ nebo jsi poslední**, tak to prostě je!

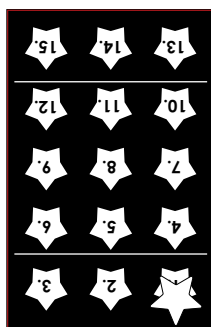
Poslední hráči se pak mohou mezi sebou vzájemně obviňovat, čím je to chyba, že nevyhráli.

Příklad rozložení karet

Začátek - 4 hráči



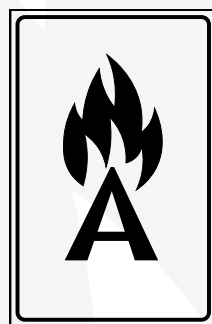
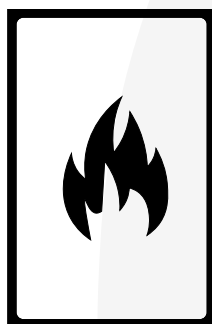
Počáteční kapitál 3x



Tabulka prestiže

Hl. architekt

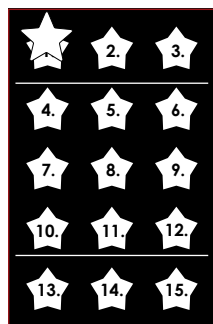
Odhazovací balíčky



Odhazovací balíčky

Označení hl. architekta

Tabulka prestiže



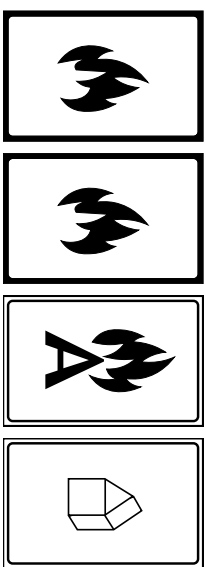
Hl. architekt



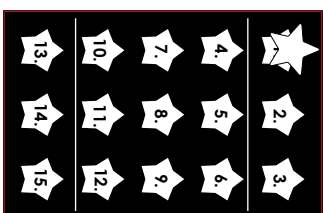
Počáteční kapitál

3x

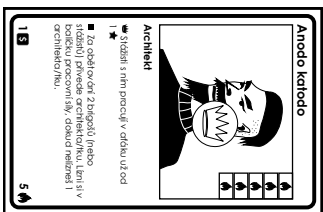
V ruce 4 karty



Tabulka prestiže



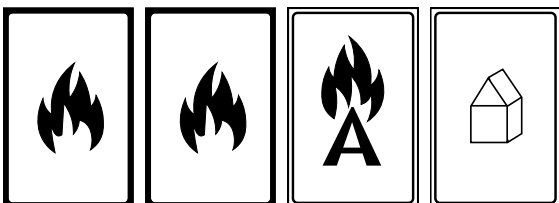
Hl. architekt

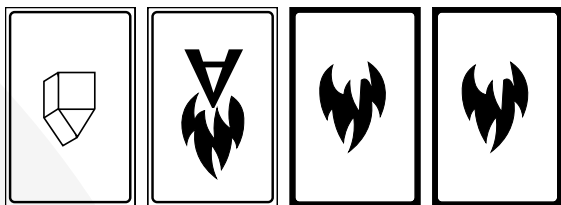


Počáteční kapitál

3x

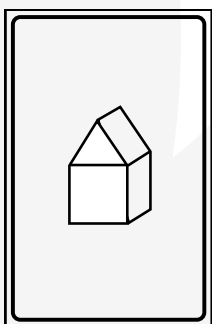
V ruce 4 karty





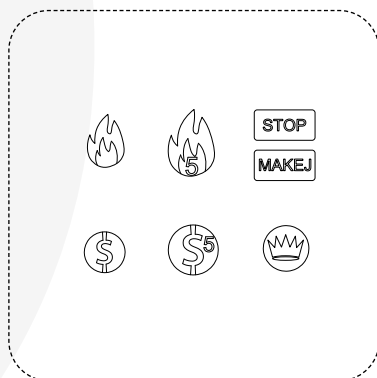
V ruce 4 karty

Odhazovací balíčky



Odhazovací balíčky

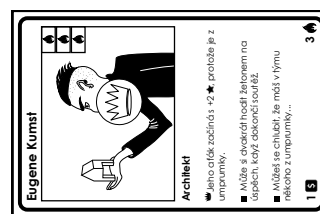
Bank žetonů



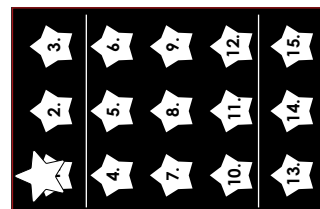
Počáteční kapitál



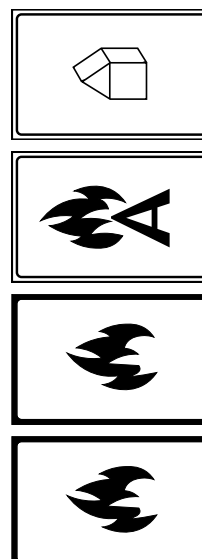
Hl. architekt



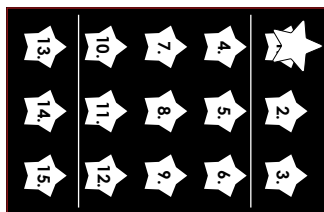
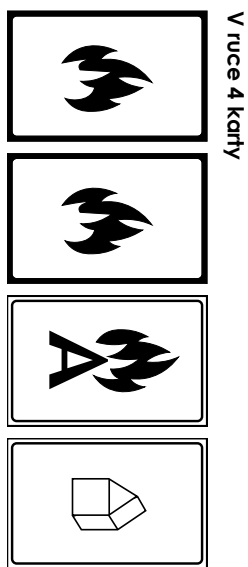
Tabulka prestiže



V ruce 4 karty



Příklad rozložení karet Průběh hry

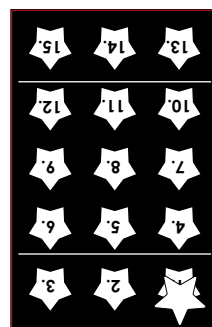


Tabulka prestiže

Počáteční kapitál 3x

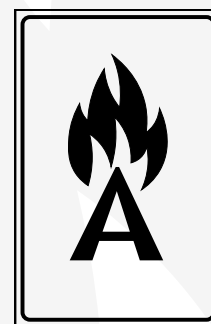
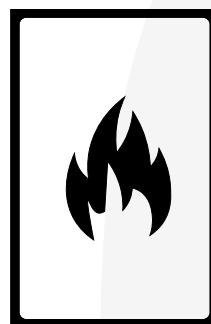


Hl. architekt



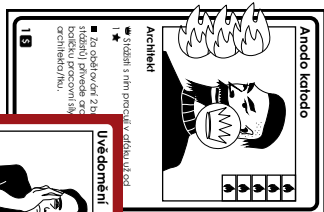
Tabulka prestiže

Odhazovací balíčky



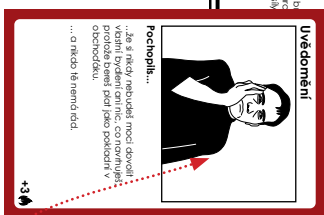
Odhazovací balíčky

+3 body vyhoření



Hl. architekt

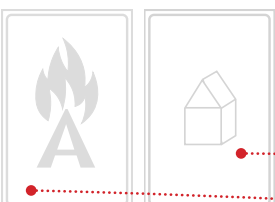
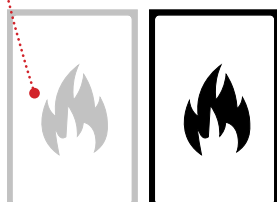
Počáteční kapitál 3x



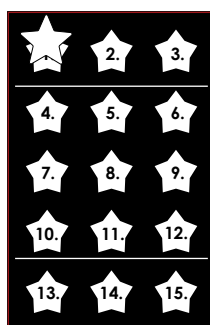
Počáteční kapitál

Útok - přidání +3 body vyhoření

V ruce 4 karty + 2 karty na začátku tahu



Tabulka prestiže



Hl. architekt



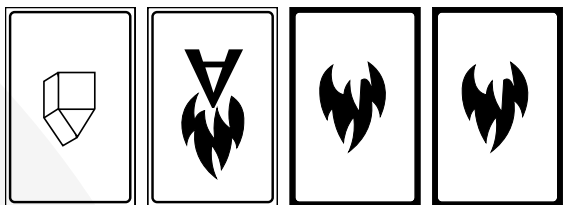
Počáteční kapitál

3x



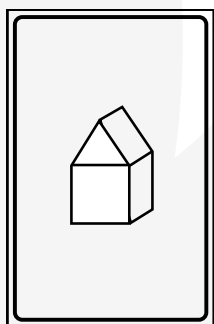
Vyložení nového projektu

Vyložení nové pracovní síly



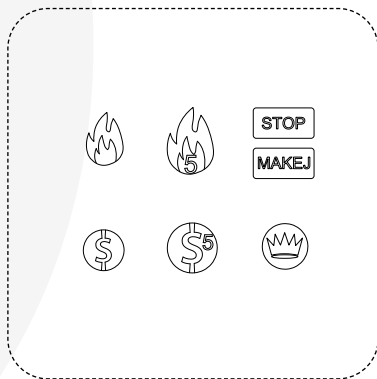
V ruce 4 karty

Odhazovací balíčky



Odhazovací balíčky

Bank žetonů



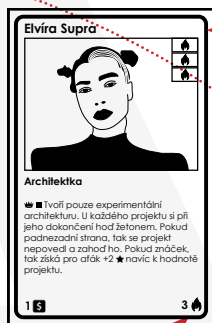
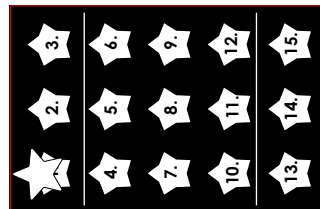
Počáteční kapitál



Hl. architekt



Tabulka prestiže

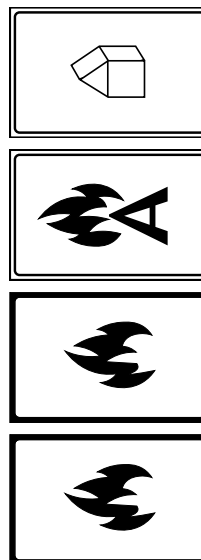


Obyčejný architekt



Indikátor stavu práce

V ruce 4 karty



Jak na projekty?

1) Můžeš vyložit projekt pouze, pokud máš **dostatečnou pracovní sílu k dispozici** (například pokud nepracuje na jiném projektu). Přidělené pracovní síly tapni v blízkosti vyloženého projektu.

2) Projekty mohou vést pouze **architekti a stavaři**. Brigoši a stážisti mohou pracovat na projektu pouze jako pomocná síla. Pokud z projektu vypadne vedoucí architekt nebo stavař, nelze posunout projekt na další fázi — projekt stojí. Vyměnit nebo doplnit pracovní síly můžeš pouze ve svém kole.

3) Při vyložení vlož ukazatel **MAKEJ** na políčko 1. kola. Každé další kolo přesuň ukazatel o políčko s vyšším číslem. Přesunout ukazatel můžeš pouze, pokud máš dostatečnou pracovní sílu umístěnou na projektu. Pokud pracovní síla chybí, projekt stojí.

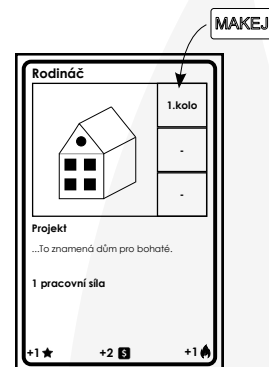
Pokud na projektu nepracuje dostatečný počet pracovních sil, nebo chybí vedoucí architekt či stavař, otoč ukazatel **MAKEJ** na **STOP!**. Pokud na začátku svého kola vidíš ukazatel **STOP**, můžeš jej pouze obrátit na **MAKEJ** — posun se dál neprovádí.

4) Pouze po přesunutí ukazatele mimo poslední políčko můžeš projekt dokončit. Po dokončení si vezmi označený počet penízků. Body vyhoření rozděl mezi pracovní síly (dle tvého uvážení). Pokud některá pracovní síla nemůže získat bod vyhoření, bod propadá.

Pracovní síly s plnými body vyhoření jdou pryč (do odhazovacího balíčku). Body prestiže a peníze získáváš do svého afáku — a to je dobré!

5) Pokud ti někdo mimo tvé kolo zlikviduje pracovní sílu nebo akční kartu, díky které bys mohl dokončit projekt. Projekt se stopne a ty můžeš doplnit pracovní sílu až ve svém kole a tím pádem projekt znovu aktivovat.

6) Pokud potřebuješ, můžeš přesunout pracovní síly z jednoho běžícího projektu na jiný, čímž první projekt pozastavíš (otočíš ukazatel na **STOP**). Ukazatel **MAKEJ** můžeš obrátit podle výše uvedených pravidel.



Co když mi vyhoří hlavní architekt?

Pokud vyhoří hlavní architekt, tak ho nejdříve nahradí jiný vyložený architekt v afáku.

Nemůžeš projektovat, dokud si nenajdeš nového hlavního architekta. Klasicky hraješ, dokud si nelízneš architekta v balíčku pracovních sil nebo ho někomu nepřetáhneš.

Po každém přesunutí korunky hlavního architekta ztrácí afák **1 bod prestiže**.

Korunku hl. architekta můžeš přesouvat samovolně kdykoliv ve svém kole, ztratíš **1 bod prestiže**.

Co když mi vyhoří řadový architekt?

Je ti to jedno. Na jeho místo se čekají fronty. Nicméně dáš ho po vyhoření rehabilitovat do odhazovacího balíčku. Možná se ti někdy zase vrátí a ty mu znovu zničíš život.

Co další tipy, triky a rady?

1) Za **5 penízků** si můžeš koupit extra kartu a líznout si ji z balíčku. Je dobré být bohatý.

2) Neber si osobně útoky protihráčů. Určitě tě mají svým způsobem rádi — vždyť se jen snaží vyhrát a zničit tě.

Jiné konfigurace hry

1) Pokud si myslíš, že je hra pomalá a nezáživná, zkus smíchat **karty pracovních sil, akční karty a karty projektů do jednoho balíčku**. Hrajte stejným způsobem, lízejte 2 karty, ale odpadne otravné přemýšlení některých perfekcionistaů na začátku každého kola.

Vysvětlivky karet:

Architekt

Pracovní síla

Speciální schopnosti hlavního architekta

♣ Schopnosti, které platí pouze, když architekt působí jako **hlavní architekt**.

■ Schopnosti, které platí, když architekt působí jako **řadový architekt**.

Plat

Tento plat pobírá každé kolo v určené fázi kola. Pokud nemáš peníze, architekt si místo **1 penízku** vezme **1 bod vyhoření**. (pokud má architekt vyšší plat např. 2 penízky, nahrad' 2 body vyhoření atd.)

Body vyhoření

Při dosažení max. bodů vyhoření, architekt jde do pryč.

Brigoš

Pracovní síla

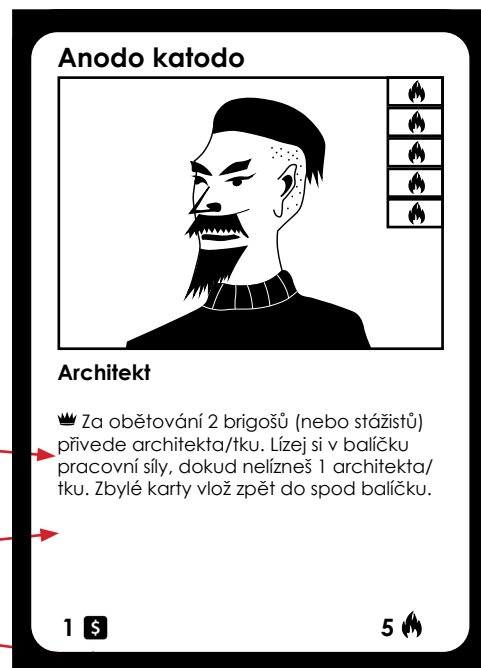
Brigoš a stážista nemůže pracovat sám na projektu.

Nearchitekti nemají body vyhoření.

Pobírají plat. Musíš je zaplatit. Pokud nemáš peníze, tak odejdou. Pokud je chceš vyhodit a máš keš, tak jim musíš zaplatit odstupné ve výši jednoho platu. Ale stačí je nezaplatit a oni stejně odejdou.

Plat

Tento plat pobírá každé kolo v určené fázi kola. Pokud nemáš peníze nebo nechceš platit, jde do pryč.



Vysvětlivky karet:

Architektonické ocenění

Někdo přišel a řekl, že nějaký tvůj projekt je natolik dobrý, aby vyhrál architektonické ocenění.

Vybraný architekt ztratí 3 body vyhoření

Tvůj aťák získá 2 penízky

Tvůj aťák získá 2 body prestiže



Outsource

Jednorázová karta, kterou lze vyložit s 1 projektem.

Funguje jako 2 virtuální pracovní síly. Mohou pracovat pouze pod vedením vedoucího architekta či stavaře. S dokončeným projektem odhod do odhazovacího balíčku.



Vysvětlivky karet:

Koféž

Jednorázová karta

Lze použít na architekta, který pracuje na projektu.
Kofež zrychlí projekt o **1 kolo**. **Projekt však musí trvat nejméně 1 kolo!!!**

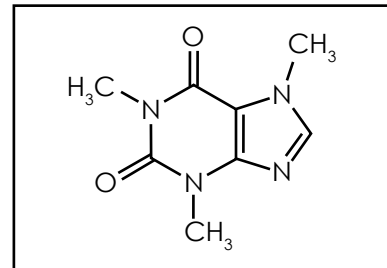
Posuň indikátor práce o jedno políčko.
Architektovy, na kterého jsi vyložil, přidej ihned **1 bod vyhoření**.

Nepravda

Jednorázová karta.

Zahraj, když nechceš platit těm otrapům, co pracují v tvém atáku!!!
V kole, v kterém je karta zahrnaná nemusíš platit pracovním silám vyloženým ve hře.

Koféž



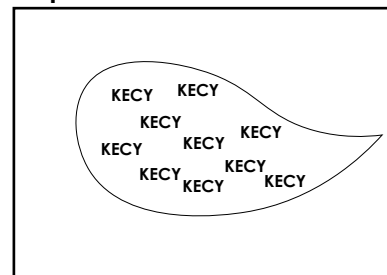
Dej si kofež...

Zasažený architekt udělá projekt dříve, avšak dostane +1 🔥
Posuň označovač práce u projektu zasaženého architekta o políčko blíže k dokončení a přidej architektovi okamžitě vyhoření.

"Kofež je špatný! Áno?"

+1 🔥

Nepravda



Není to lež, jen to není pravda...

Jednorázově vylož na svůj aták a toto kolo nemusíš platit pracovním silám.

Prostě jsi je ukecal a slíbil jim hory doly.
Oni to zbaštili, protože jsou hloupí a ty jsi chytrý.

Vysvětlivky karet:

HR - Hjúm rísórs

Lízní si z balíčku pracovních sil 2 karty do ruky.

Pozn. pokud hraješ verzi hry se smíchaným lízacím balíčkem, tak lízej karty, dokud si nanenalížeš 2 pracovní síly. Ostatní karty dej do spod balíčku.



Karty Tepláky, kulaté brýle, červené boty

Jednorázová karta

Získáš jen tak bez práce body prestiže.



Vysvětlivky karet:

Pojistná událost

Útočná karta

Jednorázová karta

Přidá hlavnímu architektovi **1 bod vyhoření**

Odebere **1 bod prestiže** zasaženému atáku.

Zasažený aták musí zaplatit **2 penízky**.

Pokud aták nemůže platit, tak si kartu nechá, dokud nebude moci zaplatit.
Z karty se pak stává karta trvalá. Zbavit se karty můžeš pomocí karty "Nechci" nebo "přetáhnutí".

Byrokracie

Útočná karta

Jednorázová karta, kterou lze vyložit na 1 projekt.

Označovač práce dej na **STOP**
Označovač práce můžeš otočit na **MAKEJ** až na začátku svého kola.
Nemůžeš však posunout na další pole.

Pojistná událost

OU Š*T!

Pos**ls to!

Peníze platíš malé, protože máš hodně dobré a zcela dostačující pojištění od komory!
Btw, chyby jsou od toho, aby se realizovaly!

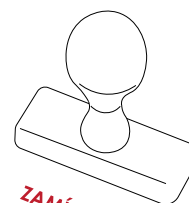
"Nejsi skutečným projektantem, dokud jsi neřešil pojistnou událost."

-1★

-2\$

+1🔥

Byrokracie



Prostě si počkáš, hošku...

Jakýkoliv zasažený projekt touto kartou trvá o 1 kolo déle. Indikátor práce otoč na **STOP**.

Vysvětlivky karet:

Škatulata

Jednorázová karta


Prohod si s hráčem podle své volby všechny architektky. Vezmeš tedy všechny své architektky a vyměníš je s architektky vybraného hráče. Na jiné pracovní síly nešahej. Hlavní architektky také nech být. Pokud ty nemáš žádné architektky a tvůj soupeř má například pět architektů, vezmeš si jeho pět architektů a soupeř ostrouhá. Já vím, je to nefér, ale světě architektury prostě není fér a nikdy nebude!

Škatulata



Hejbejte se!

Prohod si s někým všechny architektky (kromě hlavních architektů).

Těmto architektům se vymažou všechna , protože jsou šťastní, že získají jiné sociopaty ve vedení.

"Změna je život a někdy i smrt."

Přetáhnutí

Jednorázová karta.

Přetáhneš k sobě do ruky jakoukoliv akční kartu nebo architekta. Karty musí být vyložené na stole nebo u někoho v ruce. Nefunguje na hl. architekta. Pokud přetahuješ architekta s vyhořením, tak mu ho nech. To je fér. Kartu můžeš zahrát pouze ve svém kole.

Vyložené rozpracované projekty nepřetahuj. To se nedělá! Za to by si tě lidé z komory pěkně podali...

Přetáhnutí



No pojď sem!

Přetáhneš jakoukoliv vyloženou akční kartu nebo pracovní sílu. Můžeš také přetáhnout někomu kartu z ruky. **Nefunguje na hlavního architekta a vyložené projekty.**

*"Proč to dělám?
Protože můžu!!!"*

Vysvětlivky karet:

Spolek NIMBY

Útočná karta

Jednorázová karta

Jakýkoliv vyložený projekt odhod do odhazovacího balíčku. Nikoho nezajímá, kolik jsi na něj vynaložil prostředků a času — prostě ho pošli do pekla. Občanům se v okolí nic nezměnilo a nemusí si zvykat na nový objekt v ulici a to je dobré!

Ještě že je kde bydlet, protože bytů je přece dost...

NIMBY



Spolek uvědomělých občanů

Potopí jakýkoliv projekt, na který se karta vyloží. Projekt můžeš vyhodit do odhazovacího balíčku.

"Se soudruhama si nezahrávej, kemo!!!"

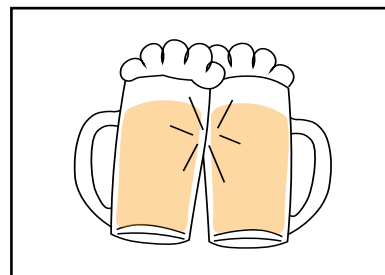
Kamarádičci

jednorázová karta

Tady je důkaz, že tahle hra není jen nespravedlivá. Po zahrání této karty získáš jen tak **2 projekty** z balíčku projektů. Pokud hrajete se smíchanými balíčky, lízej karty, dokud nenarazíš na dvě karty projektů. Ostatní karty dávej naspod balíčku.

Takže nebreč — i v téhle hře občas uvidíš sluníčko

Kamarádičci



Chlastáš se správnýma lidma...

Přihrajou ti projekt. První **2 projekty si vytáhneš z balíčku** a můžeš je vyložit, až na ně budeš mít chuf nebo lidi, které bys na nich mohl utavit.

Vysvětlivky karet:

Mr. Kittens

Útočná karta

jednorázová karta

Indikátor práce na zasaženém projektu posuň o jedno pole výše (zpátky).

Mr. Kittens



Škodčička

Jednorázová karta

Nechals puštěný počítač. Mr. Kittens si pěkně pohrál s klávesou delete. A autosave zrovna nefungoval.

Vrať na zasaženém projektu indikátor práce o jedno pole níž. Pokud to tedy jde.

Nocovka

Útočná karta

stálá karta

Karta se vloží na vyložený aktivní projekt. Po dokončení projektu se mezi architektky pracující na projektu rozdává **2x více bodů vyhoření**.

Zbavit se karty můžeš kartou “přetáhnutí” a “nechci”.

Nocovka



Klikej a nespí!

Stálá karta

Hlavní architekt změnil koncept den před odevzdávkou a teď je nutná nocovka. Vlož na projekt. Projekt po dokončení vydá 2x více 🔥.

“Venku leje? Ještě, že dnes nemusím jít domů...”

2x 🔥

Vysvětlivky karet:

Výpověď

Útočná karta

Jednorázová karta

Tato karta má schopnost zasít do srdce zasaženého architekta pochybnosti o jeho chleboďárci.

Vyhodí libovolnou pracovní sílu vyloženou na stole. Pracovní síle se neplatí odstupné, protože švarc...

Pokud kartu použiješ na svou pracovní sílu (architekti rádi sabotují sami sebe), pracovní síle nemusíš platit na konci kola.

Nelze propustit hlavního architekta!!!

Výpověď vytisknutá na 3D tiskárně

Útočná karta

Jednorázová karta

Líší se od normální výpovědi pouze v tom, že hlavnímu architektovi zasaženého afáku přibude bod vyhoření.

Nelze propustit hlavního architekta!!!

Výpověď

Končím, šéfe!

konečně si splní své sny...

Vyhodíš jakoukoliv pracovní sílu vyloženou na stole. Okamžitě pracovní sílu odhod do odhazováku!!! Pracovní síle nemusíš platit odstupné! A to je dobré...

"Dám výpověď a budu dělat třeba modeling... 3D modeling."

Výpověď 3D

Končím, šéfe!

... vytisknutá na 3d tiskárně

Vyhodíš jakoukoliv pracovní sílu vyloženou na stole. Pracovní síla jde do pryč bez odstupného.

Hlavní architekt zasaženého afáku dostane bod vyhoření.

"Co kdybych šéfovi tu výpověď poslal na 3D tiskárnu? Ráno přijde do afáku a bude smutný."

+1 

Vysvětlivky karet:

Nechci!

Jednorázová karta

Božská karta!

Umí zničit jakoukoliv akční kartu — ať už je na stole, v ruce, nebo právě hraná. Nelze ji použít na kartu projektu ani na kartu pracovní síly.

Pokud někdo vyloží kartu „nechci“, může být zkontrována další kartou „nechci“. A pak může zasáhnout třetí hráč a svou „nechci“ negovat první i druhou — protože když se dva hádají, třetí se přidá.

Můžeš jí vyložit kdykoliv.

Ano, i mimo své kolo.

Dokonce i mimo hru.

Nic tím nezískáš ale bude ti dobře.



Kde máš HBčko?

Útočná karta

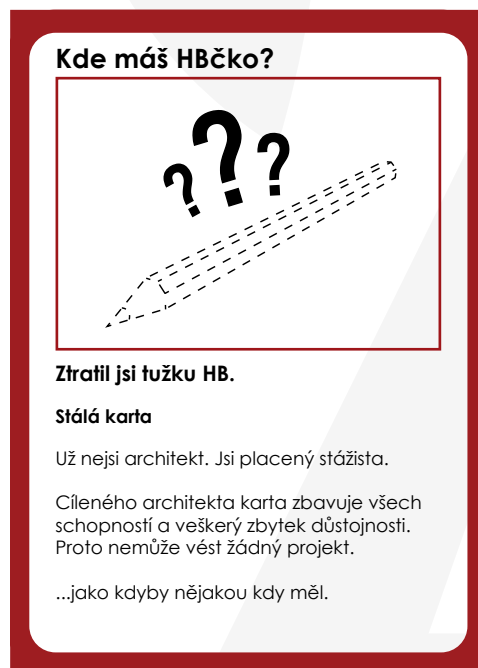
trvalá karta

Architekt ztrácí své speciální schopnosti, ale stále může pracovat sám na projektu nebo ho vést.

Hlavní architekt si ponechává status alfy v ateliéru, ale už si nevěří. Ateliér běží dál a ostatní mohou navrhovat.

Zasažený architekt ztrácí také zbytek své důstojnosti. Ale to bude dobré.

Můžeš se této nepříjemné karty zbavit například **přetáhnutím** nebo **Nechci**.
Lze použít i na hlavního architekta!



Vysvětlivky karet:

Železo

stálá karta

S tímto novým harvérem máš efektivnější aták.
Po vyložení této karty, každý nový vyložený projekt začíná na druhém políčku indikátoru práce.

Nelze kombinovat se schopnostmi architektů Bjarne a Bjorne.

Hal 2500



Nabušenej Hárdvér

Stálá karta

Každý tvůj nový projekt začíná o **1 pole fáze projektu výše**.

Projekt však musí trvat **minimálně 1 kolo**.

-10 \$

Uklidni se!

Útočná karta

trvalá karta

Můžeš vyložit na architekta
U zasaženého architekta si každé kolo hod žetonem jestli potopí projekt, na kterém pracuje. Pokud padne znáček, tak je to v pořádku, pokud padne zadní strana, dej projekt do pryč.

Zbavit se karty můžeš kartou "**přetáhnutí**" a "**nechci**". Pokud zasažený architekt vyhoří, nebo se ho zbavíš. Karta jde do odhazovacího balíčku.



Uklidni se! Uklidni se! Uklidni se!

Stálá karta

U zasaženého architekta si každé kolo hod žetonem, jestli potopí projekt, na kterém pracuje. Pokud padne znáček, tak se uklidni, pokud padne zadní strana, dej projekt do pryč.

"Uklidni se! Už se konečně uklidni! Uklidni se nebo leťší!"

Vysvětlivky karet:

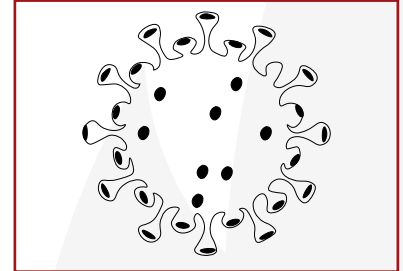
Covid

Útočná karta

jednorázová karta

Všem projektům **zasazeného atáku** se přetočí označovač práce na **STOP**

Covid nebo něco nového



Virus, jestli si zapomněl...

Všechny probíhající projekty **zasazeného atáku** trvají déle, protože vaši zaměstnanci mají houmofis. Pracovní síly samozřejmě stále platíte! A ony se vám doma smějí.

Všechny označovače práce v **zasazeném ateliéru** se otočí na **STOP**.

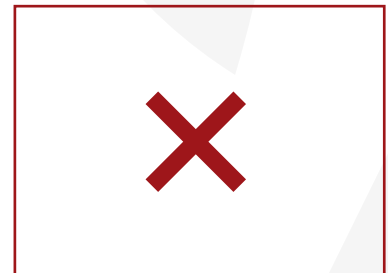
Rozložení kanclu

Útočná karta

jednorázová karta

Velmi mocná karta.
Funguje pouze na vyložené architekty a neplatí na hlavního architekta.
Až se najednou všichni zvednou a odejdou, hlavní architekt bude tiše brečet pod pracovním stolem.

Rozložení kanclu



všichni jdou do pryč...

Ztrácíš všechny architekty.

Trpělivost přetekla!

Hlavního architekta si nech!

"Všichni odešli... Ale to nevadí, na jejich místa se stejně stojí fronty."

Vysvětlivky karet:

Velký špatný, Investor si navrhuje a Uvedomění

Útočná karta

jednorázová karta

Tyto karty přidávají zasaženým architektům body vyhoření.

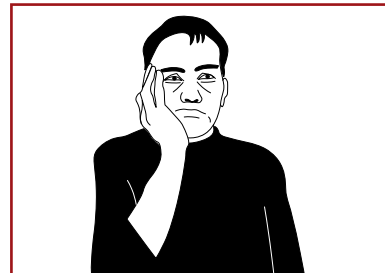
Zjebávka

Útočná karta

jednorázová karta

Dva body vyhoření můžeš přesunout z jakéhokoliv architekta vyloženého ve hře na jakéhokoliv jiného architekta vyloženého ve hře.

Uvedomění



Pochopils...

...že si nikdy nebudeš moci dovolit vlastní bydlení ani nic, co navrhuješ, protože bereš plat jako pokladní v obchodáku.

... a nikdo tě nemá rád.

+3 

Zjebávka



to je ale křiku...

přesuneš 2  z jednoho architekta na libovolného architekta v cílovém atáku.

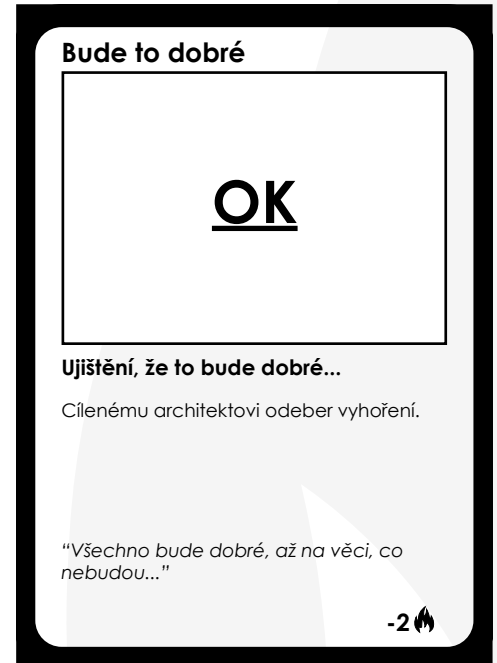
Při vykládání karty si pusť Vjezd gladiátorů od Juliuse Fučíka. Je to důležité!

Vysvětlivky karet:

Bude to dobré

jednorázová karta

Odeber cílovému architektovi dvě vyhoření.



Optimista

stálá karta

Zasažený architekt získává schopnost pojmout navíc +2 body vyhoření dokud je karta na architektovi. Zásoba vyhoření se tedy zvyšuje o dva body. Například když pojme architekt maximum čtyři body vyhoření, tak s touto kartou pojme šest bodů vyhoření. Pokud architekt vyhoří nebo je odejit, tak karta jde do hrobu s ním.



Vysvětlivky karet:

Psychotherapeut

Jednorázová karta

Odebere 1 bod vyhoření cílovému architektovi.



Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Helmut Fjůk

Speciální schopnost hlavního architekta:

Dokáže přenést 2 body vyhoření ze sebe na kolegu v afáku. Kolega musí mít volné body vyhoření.



Anodo Katodo

Speciální schopnost hlavního architekta:

Za obětování 2 brigošů nebo stážistů přivede architekta/tku. Lízej si v balíčku, dokud nelízneš 1 architekta/tku. Zbylé karty vlož zpět do spod balíčku.



Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Bjarne

Speciální schopnost řadového architekta:

Pokud je v týmu Bjarne (jeho dvojče), tak začínej projekt až na 2. poli.
(Projekt musí trvat nejméně jedno kolo.)



Bjorne

Speciální schopnost řadového architekta:

Pokud je v týmu Bjorne (jeho dvojče), tak začínej projekt až na 2. poli.
(Projekt musí trvat nejméně jedno kolo.)



Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Albert Kuře

Speciální schopnost hlavního architekta:

Nemusí platit jedno kolo pracovním silám, ale místo toho získá jeden bod vyhoření



Jorge Kofespaniel

Speciální schopnost řadového i hlavního architekta:

Karta Koféž mu nezpůsobuje vyhoření a zdravotní problémy, jako všem ostatním. Naopak jedno vyhoření ztrácí.



Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Eugene Kumst

Speciální schopnost hlavního architekta:

Může si dvakrát hodit žetonem na úspěch, když dokončí projekt soutěž a vybrat si lepší výsledek.

Eugene Kumst



Architekt

- ♣ Může si dvakrát hodit žetonem na úspěch, když dokončí soutěž.
- Může se chlubit, že máš v týmu někoho z umprumky...


1 \$ 3 🔥

Ing. arch. Šatanová

Speciální schopnost hlavního architekta:

Za obětování stážisty či brigoše si může léčit ego a ztratí až dvě vyhoření.

Ing. arch. Šatanová



Architektka

- ♣ Za obětování stážisty či brigoše si může léčit ego a ztratí - 2 🔥

1 \$ 5 🔥

Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Elvíra Supra

Speciální schopnost hlavního architekta:

Tvoří pouze experimentální architekturu. U každého projektu si při jeho dokončení hodí žetonem. Pokud padne zadní strana, tak se projekt nepovedl a zahodí ho. Pokud znáček, tak získá pro afák o dva body prestiže navíc k hodnotě prestiže projektu.



Gábor Gábor

Speciální schopnost hlavního architekta:

Na každém projektu, na kterém pracuje je potřeba o jednu pracovní sílu méně.



Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Deny Revito

Speciální schopnost hlavního architekta:

Dokáže pracovat na dvou projektech zároveň



Emma Fejtl Femme

Speciální schopnost hlavního architekta:

Přetáhne jakéhokoliv architekta/tku do svého atáku. Po činu ztratí aták 1 bod prestiže. Nefunguje na hlavní architektky! Nedokáže přetáhnout hlavní architektky do svého atáku.



Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Oknem Dvermi

Speciální schopnost hlavního architekta:

Na vyhození jeho lidí z atáku potřebuješ 2 karty s funkcí výpovědi.

Speciální schopnost řadového architekta:

Na jeho vyhozov potřebuješ dvě karty výpovědi ("výpověď" a "výpověď 3D")



Ulma Duroplasti

Speciální schopnost hlavního architekta:

Nemá zvláštní schopnost, jen zvládne ranec vyhoření. A to je dobré... Pro tebe...

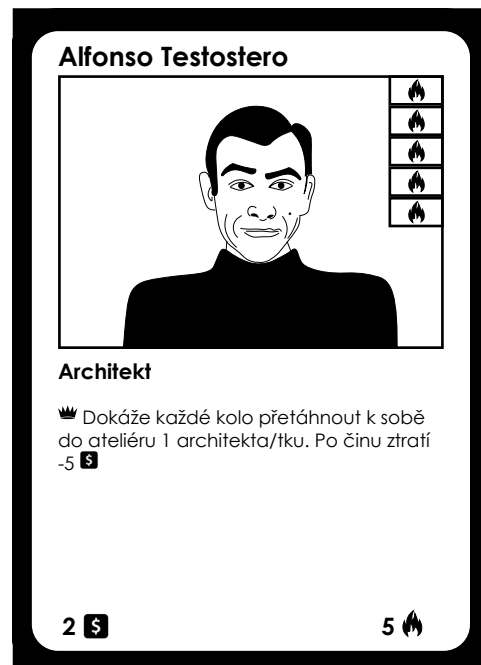


Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Alfonso Testostero

Speciální schopnost hlavního architekta:

Dokáže každé kolo přetáhnout k sobě do ateliéru 1 architekta/tku. Po činu ztratí pět peněz.



Buddy Benett

Speciální schopnost hlavního architekta:

Dokáže vymlátit jakýkoliv ateliér od pracovní síly (nejvýše však 3 prac. síly, neplatí na hl. architekta). Dostane však čtyři body vyhoření.



Vysvětlivky karet - Pracovní síly

AL Kukarača

Speciální schopnost hlavního architekta:

Nikdy nebude hlavním architektem. Pokud si ho lízneš, tak pokračuj dál, dokud si nelízneš jiného architekta.

Speciální schopnost řadového architekta:

Pokud je vyložen v ateliéru, okamžitě zaměstná volnou pracovní sílu. Pokud však v tu chvíli není žádná pracovní síla k dispozici, obsadí první volnou při první příležitosti, která se objeví.

Kukaraču můžeš přidělit k projektu, ale pozor — sám o sobě neprodukuje žádnou práci. Pokud tedy například děláš villu, musíš mít na projektu dvě regulérní pracovní síly, které skutečně pracují. Teprve potom můžeš přidělit i Kukaraču.

Až bude projekt dokončen, můžeš všechny body vyhoření přidělit Kukaračovi. Funguje jako hromosvod. Je skvělý i pro kartu zjebávka, když potřebuješ ulevit jinému architektovi od vyhoření.

Tohoto architekta lze vyložit i do cizích afáků.

AL Kukarača



Architekt

- 👑 Nikdy se nestane hlavním architektem. Lízni si někoho jiného.
- Pokud je vyložen v ateliéru, tak tapne 1 volnou pracovní sílu. Tapnutá síla nemůže pracovat na projektu. Je ale stále placena.
- Můžeš ho vyložit do cizího afáku.

0 \$ 8 🔥

Giani Positivo

Speciální schopnost hlavního architekta:

V jeho afáku po zahrání karty "Bude to dobré" ztratí zvolený architekt až čtyři body vyhoření.

Giani Positivo



Architekt

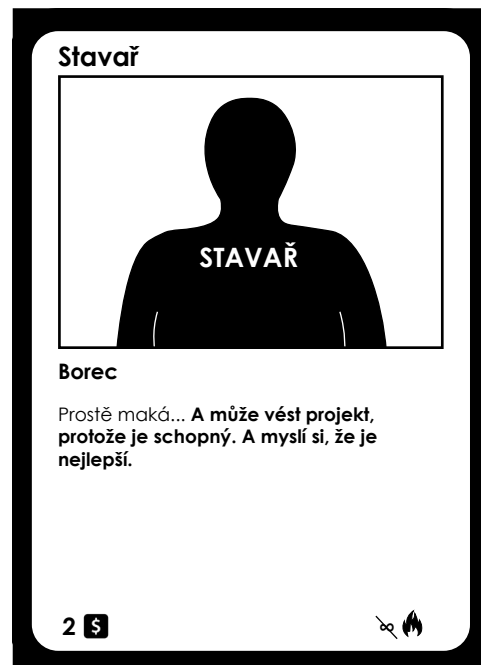
- 👑 V jeho afáku po zahrání karty "Bude to dobré" ztratí zvolený architekt až -4 🔥

1 \$ 6 🔥

Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Stavař

Jediný racionální člověk v atáku. Nemůže získat žádné body vyhoření. Kvůli své racionálnitě však nemůže vést žádný aták. Sám zvládne vést projekt, ale nic víc.



Brigoš

Juvenilní stádium stavaře. Je racionální a chytrý natolik, aby si nechal za práci zaplatit. Nedokáže vést aták ani projekt — slouží pouze jako pomocná síla.



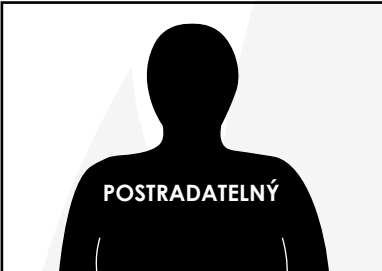
Vysvětlivky karet - Pracovní síly

Stážista

Juvenilní stádium architekta. Je iracionální a motivovaný natolik, aby si nenechal za práci zaplatit. Nedokáže vést aták ani projekt — slouží pouze jako pomocná síla.

Protože stážista pracuje jen s pořádnými borečky, musí mít tvůj aták 4 a více hvězd. Jinak jsi beta a Ohio a on k tobě nepujde.


Stážista



Maká zadara!

pracuje pouze v atáku, který má více jak 4 ★

Je to juvenilní vývojové stádium architekta, takže **nemůže pracovat na projektu sám**. Maká zadara, aby zjistil, že jeho práce nemá a nikdy mít nebude žádnou hodnotu.

0 \$ 

Vysvětlivky karet projektů:

Rodináč

Projekt

Architektonický projekt můžeš vyložit jen pokud máš dostatek volných pracovních sil. Projekt musí řídit minimálně jeden architekt nebo jeden stavař. K posunutí projektu nebo k dokončení potřebuješ mít správný počet prac. sil (jednoho vedoucího architekta nebo stavaře).

Počet kol za který bude projekt hotov. (indikator práce)

Při vyložení projektu vylož označovač **MAKEJ** na pole číslo jedna. Každé kolo se posuň na další pole. Pokud označovač přesuneš na pole mimo projekt je hotov. (Podívej se na postup kola výše.)

Kolik je třeba pracovních sil.

Na projektu musí pracovat minimálně 1 architekt + 1 jiná pracovní síla
Pokud je pracovní síla zničena, můžeš nahradit jiným už vyloženým makáčem ve svém kole.

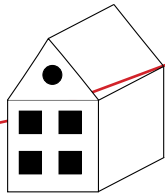
Počet bodů vyhoření získaných po dokončení

Body vyhoření na konci rozděl mezi architekty, kteří pracují na projektu.

Počet bodů penízků získaných po dokončení

Počet bodů prestiže získaných po dokončení

Rodináč

	1.kolo
	-
	-

Projekt
...To znamená dům pro bohaté.

1 pracovní síla

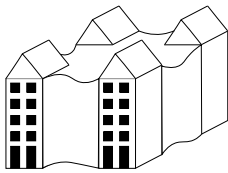
+2 ★ +2 \$ +1 🔥

Hotel Don Žovany

Projekt se speciální schopností

Po dokončení tohoto projektu začne platit efekt. U této karty je efekt jednorázový. Po dokončení je to taková atomovka vyhoření.

Hotel Žon Žovany

	1.kolo
	2.kolo
	3.kolo

Škodící projekt

3 pracovní síly

Po kolaudaci si každý architekt z ostatních afáků přidá +6 🔥. Tak hnusný dům to je!

0 ★ +16 \$ +3 🔥

Vysvětlivky karet projektů:

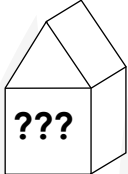
Soutěž

Projekt

Soutěž je projekt se speciálním efektem. Hod si žetonem penízku. Pokud padne znáček tak jsi vyhrál soutěž a přidáš si **+2 bodů prestiže a +2 penízky**. V opačném případě dostane tvůj aták **+3 body vyhoření** (rozděl mezi své architekty) a odeber si **-2 body penízků**.

Pokud tento projekt vede někdo jiný, než architekt, tak soutěž nemá šanci na úspěch!

Soutěž

	1.kolo
	-
	-

Pěkná pakárna

2 pracovní síly

Hod si žetonem penízku. Pokud padne znáček, tak jsi vyhrál a můžeš si vzít prestiž a peníze. Pokud znáček nepadne, tak si vem vyhoření a jdi se vybulet k mamince.


+3★	+2 \$	0🔥
0★	0 \$	+3🔥

Psychiatrická léčebna

Unikátní projekt

Po dokončení si projekt nech vyložený před sebou. Můžeš pak využívat služeb tohoto zařízení. Za dva penízky si můžeš vyléčit dvě vyhoření jakéhokoliv architekta ve hře. Můžeš si za kolo vyléčit libovolné množství vyhoření.

Psychiatrická léčebna

	1.kolo
	2.kolo
	3.kolo

Unikátní projekt

4 pracovní síly

Nech si dokončený projekt vyložený před sebou. Po kolaudaci může kdokoliv z tvého atáku využívat služby psychiatra. Za 2 \$ se můžeš zbavit -2🔥

+7★	+14 \$	+4🔥
-----	--------	-----

Vysvětlivky karet projektů:

Letiště

Unikátní projekt

Po dokončení si lízni 3 libovolné karty.

Můžeš se rozhodnout letět do Mexika a už se nikdy nevrátit. To znamená, že můžeš bez výhry, ale i bez prohry, přestat hrát a jít do pryč.

Letiště	
	1.kolo
	2.kolo
	3.kolo

Unikátní projekt

4 pracovní síly

Po dokončení můžeš odletět do Mexika a už se nikdy nevrátit zpátky. Sice nevyhraješ, ale také neprohráš.

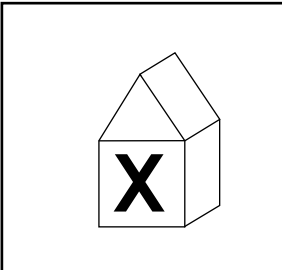
Lízni si po dokončení libovolné 3 karty!

+7★ +12 \$ +4🔥

Projekt x na Praze 4

Unikátní projekt

Po dokončení se budou zdát hlavnímu architektovi noční můry o tomto projektu. Ale získáš respekt.

Projekt X na Praze 4	
	1.kolo
	2.kolo
	3.kolo

Unikátní projekt

4 pracovní síly

Hlavnímu architektovi se budou zdát do konce života noční můry!

+9★ +10 \$ +8🔥