# HOMESTEADERS

Alex Rockwell

*Zákon o osídlování z roku 1862 umožňoval Američanům, aby získali neobdělanou půdu, když na ní budou žít a hospodařit po dobu pěti let. V roce 1860 byla také vybudována napříč Severní Amerikou Transkontinentální železnice, spojovací železniční síť mezi Východním a Západním pobřežím. Rozvoj železnice urychloval příliv osadníků kolonizujících Západ a vedl k rychlému kultivaci nové země.*

*Ve hře Homesteaders (Osadníci) se hráči stávají osadníky na Divokém západě, kteří získávají pozemky, aby je využili na rozvoj města. Hráč, který nejvíce přispěje na výstavbu tohoto města a později velkoměsta, se stane vítězem ve hře.*
*Za odměnu může toto velkoměsto pojmenovat po sobě!*

## SEZNAM KOMPONENT

1 aukční podložka

1 ukazatel začínajícího hráče

4 obrázkové zástěny pro hráče

8 obchodních karet

30 aukčních karet

8 ukazatelů hráčů

53 karet budov

24 žetonů dluhopisů (debt)

25 dělníků

24 žetonů kolejí

48 stříbrňáků

24 obchodních žetonů

40 žetonů vítězných bodů

74 surovin:
14x dřevo, 14x jídlo, 14x ocel, 12x zlato, 10x měď, 10x dobytek

# PŘÍPRAVA

1 Připravte aukční podložku, suroviny, dělníky, stříbrňáky, obchodní žetony, dluhopisy, koleje a vítězné body na dosah všem hráčům.

2 Každý hráč dostane zástěnu, kartu usedlosti (Homestead) a odpovídající barvu ukazatelů pro hráče, 1 dělníka a 6 stříbrňáků. Každý hráč umístí 1 svůj ukazatel na začátek stupnice Rozvoje železnice; druhý ukazatel je používán pro nabídku v aukci. Nevyužitý materiál pro hráče odložte zpět do krabice.

| Skryté položky (uschovávané za zástěnou) | Veřejné položky |
|---|---|
| Suroviny | Dělníci |
| Stříbrňáky | Budovy |
| Obchodní žetony | Koleje |
| Dluhopisy | |
| Vítězné body | |

3 Rozdělte aukční karty na tři hromádky: „**karty Určitých kol**“ (Specific Round), „**Náhodné karty**“ (Random) a „**Náhodné karty pouze pro 4 hráče**“ (4-Player Only Random). Seřaďte „karty Určitých kol“ podle čísla kola a uspořádejte je na hromádku, LÍCEM NAHORU, na políčko Aukce 1. Hráči si mohou kdykoli tuto hromádku prohlédnout.

Setřiďte deset „Náhodných karet“. Zamíchejte dvě aukční karty Velkoměsto (City) a položte je LÍCEM DOLŮ dospodu této hromádky. Zamíchejte čtyři aukční karty Město (Town) a položte je LÍCEM DOLŮ na karty Velkoměsto. Zamíchejte čtyři aukční karty Osada (Settlement) a položte je LÍCEM DOLŮ nahoru na karty Město. Tuto aukční hromádku karet položte na políčko Aukce 2. Hráči se nesmí dívat na karty otočené lícem dolů.

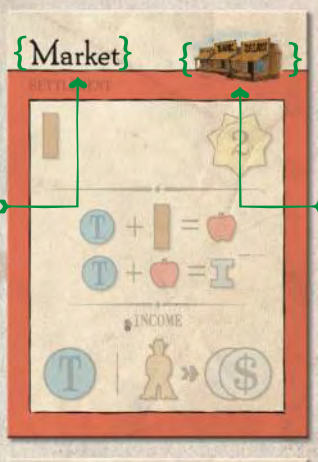
Při hře ve 4 hráčích vytvořte ještě třetí aukční hromádku z „Náhodných karet pouze pro 4 hráče“ stejným způsobem, jako jste vytvořili hromádku na políčku Aukce 2. Tuto hromádku položte na políčko Aukce 3. Při hře 3 hráčů tyto karty odstraňte ze hry.

4 Roztřiďte všechny budovy a umístěte všechny karty „**Osada**“ (Settlement) a karty „**Osada / Město**“ (Settlement / Town) nedaleko podložky jako zásobu budov. Roztřiďte budovy podle typu na **obytné R / průmyslové I / komerční** C (Residential / Industrial / Commercial). Karty budov „**Město**“ (Town) a „**Velkoměsto**“ (City) položte v hromádkách stranou, budou použity později. Hráči si mohou kdykoli prohlížet jakékoli budovy.

5 Náhodně si zvolte začínajícího hráče, který dostane ukazatel začínajícího hráče.

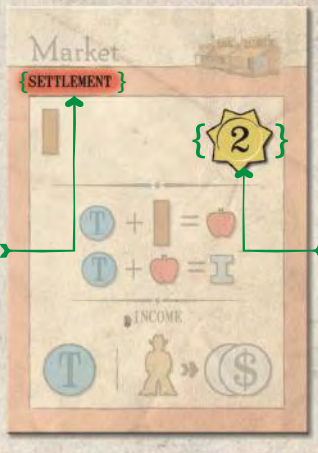
# Budovy

## Budovy mají následující charakteristiky:



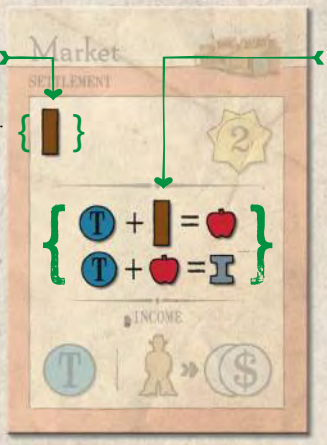

**Název:**
Popisuje budovu.
Většina budov je unikátních,
ale některé se vyskztují i
ve více kopiích.
Hráči nesmí stavět více budov
se stejným názvem.

**Typ:**
Obytný R (Residential),
průmyslový I (Industrial),
komerční C (Comercial) nebo
speciální (Special).
Musíte vyhrát aukci daného typu,
abyste mohli postavit příslušnou budovu.



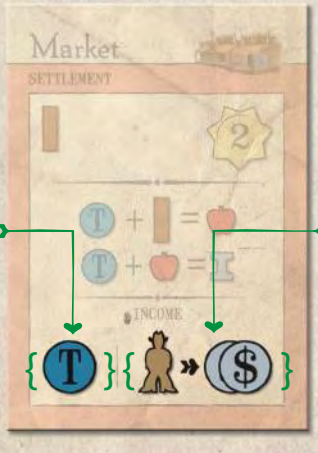

**Období:**
Osada (Settlement),
Osada / Město (Settlement / Town),
Město (Town) nebo Velkoměsto (City).
Určuje dostupnost budovy pro výstavbu.

**Bodová hodnota:**
Označuje vítězné body za budovu
na konci hry.




**Cena:**
Suroviny požadované při stavbě
budovy.

**Schopnost / Bonus / Dodatečné body:**
Některé budovy poskytují jednorázový bonus, když
jsou postaveny, například zdarma dělníka, koleje,
obchodní žeton, splacení dluhopisu nebo pokrok
na stupnici Rozvoje železnice.
Jiné budovy poskytují zvláštní schopnosti, například
nový způsob využití obchodních žetonů.
A jiné budovy zase poskytují dodatečné body na konci
hry, podle počtu specifických položek, které vlastníte,
například jeden bod za každou kolej, nebo za každou
komerční budovu.




**Automatický příjem:**
Příjem poskytovaný budovou
automaticky během fáze Příjem.
K zisku tohoto příjmu
není potřebný žádný dělník.

**Příjem za dělníky:**
Příjem poskytovaný budovou, pokud je na ní
během fáze Příjem přítomen dostatečný počet
dělníků.

# KOLO

*Homesteaders (Osadníci)* je dražební hra s hospodařením se surovinami, ve které hráči provádí nabídky za pozemky a na nich pak staví budovy. Hra se hraje na 10 kol. Každé kolo proběhne fáze příjmu, kdy hráči získávají suroviny, a aukční fáze, ve které hráči provádí nabídky za dostupné pozemky a poté utrácí své suroviny za rozvoj a výstavbu na těchto pozemcích. Na konci hry proběhne závěrečný příjem a bodovací kolo.

## Fáze kola

**Fáze každého kola jsou následující:**

1) Příprava
2) Příjem
   a) Přidělování dělníků
   b) Zisk příjmu
   c) Zaplacení dělníků
3) Aukce
   a) Nabídka
   b) Výstavba

## Příprava

Na začátku každého kola si hráči vezmou zpět své ukazatele z aukční podložky a vrchní karta z lícem dolů otočených hromádek je odhalena pro toto kolo. Staré aukční karty jsou odstraněny ze hry.

Pokud je 5. kolo, pak skončilo období Osada (Settlement)) a začíná období Město (Town). Odstraňte všechny nepostavené budovy Osada ze hry a přidejte do zásoby budov všechny budovy Město. Budovy Osada / Město jsou dostupné jak v období Osada, tak v období Město. Všimněte si, že budovy, které hráči již vlastní, nejsou odstraněny, pouze budovy, které ještě nebyly postaveny.

V 9. kole skončilo období Města (Town) a začíná období Velkoměsta (City). Odstraňte zbývající nepostavené budovy ze hry a přidejte do zásoby budov všechny budovy Velkoměsta.

## Příjem

### Přidělování dělníků

Všichni hráči současně přidělují své dělníky na dostupné pozice pro dělníky na svých budovách. Pokud hráč nemá dostatek pozic pro všechny své dělníky, pak jsou přebyteční dělníci ponecháni bez užitku na svých kartách Usedlost, kde pouze zahálejí. Hráči mohou své dělníky přemísťovat v každém kole.

Všimněte si, že některé budovy mají pozice s dvojitým dělníkem. Tyto budovy vyžadují 2 dělníky, aby vyprodukovaly uvedené suroviny. Například, dva dělníci na říčním přístavu vyprodukují jedno zlato, ale samotný jeden dělník nevyprodukuje nic.

Pokud si hráči přejí nejprve vidět, jak jiní hráči přidělili své dělníky, pak by hráči měli přidělovat dělníky podle pořadí, počínaje začínajícím hráčem.

### Zisk příjmu

Každý hráč si vezme všechny automatické příjmy ze svých budov a kolejí a každý příjem za dělníka z obsazených pozic pro dělníky. Kolej produkuje automatický příjem 1 stříbrňák. Doporučuje se, aby každý hráč ukázal svůj příjem ostatním a teprve poté jej umístil za svou zástěnu, takže každý hráč může vidět, co jejich protihráči získali.

### Zaplacení dělníků

Každý hráč musí zaplatit do společné zásoby 1 stříbrňák za každého dělníka na svých kartách. Hráč musí zaplatit za všechny své dělníky, i když někteří z nich zaháleli.

Hráči mohou využít Tržiště, aby utratili zlato nebo si vzali dluhopis na zaplacení svých dělníků. (viz níže Obchod a Tržiště, Utrácení zlata a Dluhopisy).

**Hráči vybudují velkoměsto za tři období:**
Osada *(kola 1 - 4)*
Město *(kola 5 - 8)*
Velkoměsto *(kola 9 a 10)*
Období určuje, které budovy jsou k dispozici pro výstavu.

## Aukce

### Nabídka

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček, se hráči střídají v provádění nabídek na dostupných aukcích nebo pasují.

Hráči provádí nabídku umístěním svého ukazatele nabídky na jakoukoli dostupnou aukci, na políčko odpovídající jejich nabídce. Minimální nabídka je 3 a všechny nabídky musí být vyšší než jakákoli protihráčova předchozí nabídka na příslušné aukci. Všimněte si, že použitelné hodnoty nabídek jsou: 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 16 a 21. Hráč může provést jakoukoli nabídku, bez ohledu na stav své hotovosti. Pokud je hráčova nabídka přeplacena, pak ve svém následujícím tahu buď provede novou platnou nabídku, nebo pasuje. Pokud hráč ve svém tahu aktuálně vítězí v nějaké aukci, pak nedělá nic.

Hráči musí buď provést platnou nabídku, nebo pasovat. Pokud byl hráč přeplacen, pak může provést nabídku buď ve stejné aukci, nebo na nějaké jiné aukci, nebo pasovat. Když všichni hráči buď pasovali, nebo mají nejvyšší nabídku na nějaké aukci, končí fáze Nabídky.

Když hráč v aukci pasuje, posune vpřed svůj ukazatel na stupnici Rozvoje železnice a ihned si vezme položku odpovídající tomuto políčku nebo jakémukoli předchozímu políčku na stupnici. Například, hráč, který posunul ukazatel na třetí políčko stupnice Rozvoje železnice, si může vzít Obchodní žeton, kolej nebo dělníka. Jakmile hráč ve svém tahu pasuje, je po zbytek aukce přeskakován.

Protože je více hráčů než aukčních karet, tak bude v každém kole pasovat alespoň jeden hráč. Je možné, aby každý hráč během svého tahu pasoval, dříve než provede jakoukoli nabídku. V takovém případě každý z těchto hráčů postoupí vpřed na stupnici Rozvoje železnice. Aukční karty, na které nebyly provedeny žádné nabídky, jsou vyřazeny ze hry a nejsou přiděleny nikomu.

### Výstavba

Počínaje hráčem, který vyhrál Aukci 1, a poté následován vítězi v aukci 2 a v aukci 3, musí hráči za aukce zaplatit a poté mohou stavět budovy takového typu, jaký je uveden na aukční kartě. Aukční karta je poté odstraněna ze hry. Hráči si NESMÍ ponechat aukční kartu pro pozdější použití. Vítěz Aukce 1 rovněž dostane ukazatel začínajícího hráče. Při placení za aukční nabídku, stejně jako při placení dělníkům, může hráč využít Tržiště, utratit zlato nebo si vzít dluhopis.

Některé aukční karty neumožňují stavět, ale namísto toho poskytují dělníky a / nebo posun na stupnici Rozvoje železnice. V takovém případě si hráč ihned vezme příslušné položky a poté aukční kartu odstraní ze hry, aniž by stavěl budovu.

Některé aukční karty poskytují ke stavění navíc doplňkový bonus, například dělníka nebo schopnost přeměnit suroviny na vítězné body nebo na koleje. Tyto doplňkové položky mohou být získány / zaplaceny AŽ PO postavení budovy a pouze JEDNOU. Bonus získaný za postavení budovy (například Obchodní žeton z Ranče) může být použit k zaplacení za doplňkové položky na aukční kartě.

Pro stavbu budovy si hráč ze zásoby budov vybírá takovou budovu, jejíž typ odpovídá jeho aukční kartě a zaplatí cenu této budovy v surovinách. Hráč si může potřebné suroviny koupit na Tržišti.

## Příklad:

Hráči A, B, C, a D provádí nabídky na Aukcích 1, 2 a 3.

1. A nabízí 5 na aukci 1. B nabízí 6 na aukci 1. *( A neprovádí novou nabídku ihned, ale musí počkat na svůj tah.)* C nabízí 3 na aukci 2. D nabízí 7 na aukci 1.
2. A nabízí 3 na aukci 3. *(Hráč může přejít na jinou aukci, pokud byl přeplacen.)*
   B nabízí 4 na aukci 3. C má stále nejvyšší nabídku na své aukci, takže nedělá nic.
   D má nejvyšší nabídku na své aukci, takže nedělá nic.
3. A nabízí 5 na aukci 3. *(Hráč má dovoleno přeplatit nabídku i na aukci, na které byl aktuálně přeplacen.)*
   B pasuje.
   B se ihned posune na stupnici Rozvoje železnice a bere si příslušnou odměnu
   *(buď položku z nového políčka, kam se posunul, nebo z nějakého předchozího políčka).*

***Všichni hráči nyní mají buď nejvyšší nabídku na některé aukci, nebo pasovali, takže aukce končí.***
***D vítězí v aukci 1 s nabídkou 7, C vítězí v aukci 2 s nabídkou 3 a A vítězí v aukci 3 s nabídkou 5.***

# ZÁVĚREČNÉ BODOVACÍ KOLO

Po 10. kole nastává závěrečný příjem a bodovací kolo, ve kterém hráči opakují fázi příjem, a poté využívají Tržiště, aby zaplatili všechny dluhopisy a přeměnili své Obchodní žetony, stříbrňáky a suroviny na vítězné body.

Každý hráč si vypočítá svůj celkový počet vítězných bodů sečtením následujícího:
- Žetony vítězných bodů získané během hry,
- Bodová hodnota vlastních budov,
- Bodová hodnota za všechny bonusy na vlastních budovách.
- 2 vítězné body za každý kus zlata, dobytka a mědi. Dřevo, jídlo a ocel nemají žádnou hodnotu.

Dluhopisy mohou být vyplaceny každý za 5 stříbrňáků. Za nezaplacené dluhopisy hráč jako trest ztrácí vítězné body. Čím větší je hráčův dluh, tím větší počet vítězných bodů ztrácí: -1 bod za první dluhopis, -2 body za druhý dluhopis, -3 body za třetí dluhopis, atd.
*Pět nevyplacených dluhopisů by mělo celkovou hodnotu -15 vítězných bodů.*

**Hráč s největším počtem vítězných bodů bude mít velkoměsto pojmenováno po sobě a bude vyhlášen vítězem!**
V případě shody, vítězí hráč s nejvíce stříbrňáky. Pokud je i nadále shoda, pak vyhrávají všichni tito hráči!

# OBCHOD a TRŽIŠTĚ

Obchodní žetony lze získat z některých budov, většinou komerčních, a znamenají možnost provádění obchodních transakcí. Hráč může použít obchodní žeton a Tržiště KDYKOLI.

Tržiště může být využito pro provedení následujícího:

- **Nábor dělníka:** Cena náboru nového dělníka je 1 obchodní žeton a 1 jídlo.
- **Nákup suroviny:** Hráč může utratit obchodní žeton, aby si koupil zvolenou surovinu podle běžné sazby.
- **Prodej suroviny:** Hráč může utratit obchodní žeton, aby prodal zvolenou surovinu podle běžné sazby. Hráči získávají 1 vítězný bod za prodej přes Tržiště.

**Běžné sazby zboží jsou následující:**

| | |
|---|---|
| **Dřevo** | 1 stříbrňák |
| **Jídlo** | 2 stříbrňáky |
| **Ocel** | 3 stříbrňáky |
| **Zlato** | 4 stříbrňáky |
| **Měď** | 1 surovinu zlata |
| **Dobytek** | 1 surovinu zlata |

Některé budovy poskytují hráčům další možnosti pro použití obchodního žetonu.

## UTRÁCENÍ ZLATA

Zlato může být k jakémukoli účelu použito, jako by to bylo 5 stříbrňáků, ale nedá se získat zpět žádný přeplatek.

***Příklad:***
- Na zaplacení 7 dělníků lze použít 1 zlato a 2 stříbrňáky, nebo 2 zlata.
- Na zaplacení ceny aukce 9 lze použít 1 zlato a 4 stříbrňáky, nebo 2 zlata.
- Na vyplacení jednoho dluhopisu lze použít 1 zlato.

## DLUHOPIS

Hráč si může kdykoli vzít jakékoli množství dluhopisů. Za každý dluhopis, který si hráč vezme, získá 2 stříbrňáky.

Během bodování může být každý dluhopis vyplacen za 5 stříbrných. Hráči mohou v této chvíli využít Tržiště nebo utratit zlato. Každý nevyplacený dluhopis znamená pokutu při závěrečném bodování.

## STUPNICE ROZVOJE ŽELEZNICE

Hráči během hry postupují vpřed na stupnici Rozvoje železnic. Vždy, když hráč postoupí vpřed, získá bonus zobrazený na tomto políčku nebo na jakémkoli předchozím políčku stupnice.

Stupnice Rozvoje železnice se skládá z 5 políček s následujícími bonusy:

1) **Obchodní žeton**
2) **Koleje**
3) **Dělník**
4) **Jakákoli surovina** (dřevo / jídlo / ocel / zlato / dobytek / měď)
5) **3 vítězné body**

Pokud je hráč již na políčku 5, pak při dalším posunu získá opět jeden z bonusů, který si vybere.

***Příklad:***
Hráč, který postoupil na třetí políčko na stupnici Rozvoje železnic, si může vzít buď obchodní žeton, nebo koleje, nebo dělníka.

# SPECIFICKÉ BUDOVY

## Penzion (Boarding House):

Když je získána tato budova, odloží majitel 1 dluhopis. Pokud žádný dluhopis nemá, může si jeden vzít (získá 2 stříbrňáky) a ihned jej může odložit.

## Říční přístav (River port):

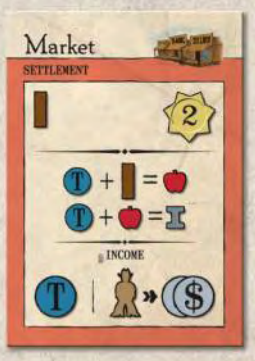
Můžete použít zlato, jako kdyby to byla měď nebo dobytek při platbě za budovy, nebo ve fázi 9 a 10 za schopnosti aukční karty, které vám umožní zaplatit dobytek či měď za 4 vítězné body. Nemusíte prodávat zlato (použitím prodejní akce) jako kdyby to byla měď / dobytek.
Tuto schopnost můžete použít kdykoli a libovolněkrát.

## Kovárna (Forge):

Vždy, když stavíte budovu po Kovárně, získáte 1 vítězný bod. (Nezískáváte 1 vítězný bod za kovárnu.) Pokud postavíte 2 budovy během jednoho kola (s použitím Vlakové stanice - Train Station), získáváte 1 vítězný bod za každou.

## Vlaková stanice (Train Station):

Když postavíte Vlakovou stanici, můžete ihned postavit jednu další budovu jakéhokoli typu.




## Trh (Market):

Můžete vyměnit obchodní žeton a dřevo za jídlo, nebo obchodní žeton a jídlo za ocel.
Tyto schopnosti můžete využít kdykoli a libovolněkrát.

## Smíšené zboží (General Store):

Vždy, když prodáte nějakou surovinu, získáte navíc 1 stříbrňák. Například, pokud prodáte dřevo, získáte 2 stříbrňáky a 1 vítězný bod, namísto 1 stříbrňáku a 1 vítězného bodu. Pokud prodáte měď, získáte 1 zlato, 1 stříbrňák a 1 vítězný bod, namísto 1 zlata a 1 vítězného bodu. Tato schopnost účinkuje vždy, když provedete prodej, i když prodáváte více surovin v jednom kole. Tato budova neposkytuje slevu na nákup surovin.

## Banka (Bank):

Můžete kdykoli vyměnit 1 obchodní žeton za 1 stříbrňák. Nemůžete vyměnit stříbrňák za obchodní žeton. Příjem Banky je „*Odložit 1 dluhopis*“.

## Rodeo (Rodeo):

Tato budova přináší příjem 1 stříbrňák za každého dělníka, kterého vlastníte, až do maxima 5 stříbrňáků. Například, pokud máte 3 dělníky, tak přináší 3 stříbrňáky, pokud máte 7 dělníků, přináší 5 stříbrňáků. Příjem závisí na tom, kolik dělníků aktuálně máte, ne na tom, kolik dělníků jste měli, když bylo Rodeo postaveno.

## Advokát (Lawyer):

Můžete překonat něčí nabídku stejnou nabídkou, namísto provedení nabídky vyšší. Například, pokud protihráč nabídl na určité aukci „5“, můžete vyměnit jeho ukazatel nabídky za váš vlastní, místo toho, abyste museli nabídnout „6“ nebo více.

# FAQ alias ČKD

**D: Jsem na mizině! Co mám dělat?**
O: Vezměte si dluhopis, a kupte budovy, které vytvářejí příjem.

**D: Pokud budova produkuje nějaký příjem, plus další příjem díky dělníkově pozici, dostanu normální příjem, pokud neumístím dělníka na tuto dělníkovu pozici?**
O: Ano. Například, stále budete dostávat 2 stříbrňáky z vaší usedlosti, i když nevyužíváte jakoukoli z jejích pozic pro dělníka.

**D: Kdy mohu použít Obchodní žeton?**
A: Všechny kdykoli. Včetně závěrečného bodování, i v době, kdy platíte za aukci či stavbu, nebo když chcete najmout dělníka během fáze přidělování dělníků a využít jej v daném kole.

**D: Kolik Obchodních žetonů mohu použít během tahu?**
A: Jakýkoli počet. Tržiště můžete využít, kolikrát chcete a kdykoli chcete.

**D: Kdy mohu přesunout své dělníky na nové budovy?**
O: Všechny své dělníky můžete přidělit během fáze přidělování dělníků kamkoli.

**D: Musím platit všechny své dělníky?**
A: Ano, všichni dělníci musí být v každém kole zaplaceni, dokonce, i když zahálí, i kdybyste si museli vzít dluhopis, abyste je zaplatili.

**D: Pokud vyhraju aukci, mohu si ponechat půdu na později?**
A: Ne, musíte na ni ihned stavět budovu.

**D: Potřebuji více dělníků, jak je mohu získat?**
O: Některé aukční karty poskytují dělníky, posun po stupnici Rozvoje železnice vám dá dělníka, jakmile dosáhnete políčka 3, a kdykoli můžete naverbovat dělníka použitím obchodního žetonu a jídla. (Pamatujte si, že můžete použít jiný obchodní žeton na nákup jídla, pokud potřebujete).

**D: Předává se ukazatel začínajícího hráče po směru hodinových ručiček?**
O: Ne, kdokoli zvítězí v aukci 1, stává se novým začínajícím hráčem. Pokud žádný hráč neprovede nabídku na této aukci, pak se jím stává vítěz aukce 2 (pokud ani tam není žádný vítěz, pak vítěz aukce 3). Pokud žádný hráč na žádné aukci neprovedl nabídku, pak se ukazatel začínajícího hráče nepředává (velmi vzácný případ).

**D: Co se stane, když se dostanu na konec stupnice Rozvoje železnice?**
O: Každý postup na stupnici Rozvoje železnice nad 5. políčko je řešen stejně, jako postup na 5. políčko. Můžete si vybrat kteroukoli z odměn.

**D: Pokud vyhraji aukci, která mě posune na stupnici Rozvoje železnice, mohu použít bonus, který dostanu, na platbu za aukci?**
O: Ne, za aukci musíte zaplatit před ziskem toho, co vám aukce přináší.

**D: Mohu použít obchodní žeton, který dostanu z budovy Ranč, aby mi pomohl zaplatit za stavbu Ranče, nebo za aukční kartu, která mi přinesla půdu?**
O: Ne, za výstavbu musíte zaplatit předtím, než dostanete jakýkoli bonus, nebo než použijete jakékoli schopnosti, které vám tato budova dává, a nemůžete zaplatit za budovu, dokud jste nezaplatili za aukci.

**D: Má aukční karta mi umožňuje zaplatit surovinu, abych dostal bonus (vítězný bod / koleje). Mohu využít bonus či schopnost, kterou dostanu za postavení budovy, abych mohl surovinu zaplatit?**
O: ANO. Suroviny za tyto bonusy na akčních kartách platíte po postavení budovy.

# TIRÁŽ

PLAYTESTERS

The designer would like to thank the playtesters of Homesteaders, without whom development into the game it is today would not have been possible. In particular, thanks to Mark Haggerty, Emily Miller, Kirk Monsen, Justin Newstrom, Julie Strasser, Jim Campbell, Steve Dupree, Natalie Dupree, Jay Lorch, Melissa Odell, Tom Powers, Jonathan Tanner, Jenny Wadkins, Dave Wadkins, Peter Drayton, Julie Dubois, Dave Howell, Shane McDaniel, Eric Yarnell, and Chad Urso McDaniel for playing early and multiple incarnations.

Special thanks to Sean McCarthy and Ben Penner for their input and enthusiasm toward the Homesteaders, and contributing significantly to the playtesting process.

CREDITS

Game Design: Alex Rockwell · Game Development: Seth Jaffee
Graphic Design and Illustration (box and game components): Ariel Seoane

Published by Tasty Minstrel Games, LLC.
PO Box 64794 Tucson, AZ 85728, USA
www.tastyminstrelgames.com

**překlad: CAULY**