

Města

Byli jste pověřeni městskou radou, abyste vypracovali plán na výstavbu celé nové čtvrti. Máte za úkol vybudovat nové domy, kanceláře, parky i malebná zákoutí u vodních ploch.

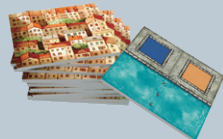
V této hře si budete vybírat pozemky, budovy i další městské zajímavosti z nabídky a tvořit z nich svou vlastní trojrozměrnou čtvrt' města.

Dokážete splnit požadavky městské rady a dostat očekáváním obyvatel? Jen ta nejhezčí čtvrt' zvítězí!

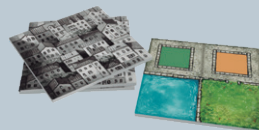
HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



32 pozemkových destiček
(barevný rub)



4 startovní destičky
(černobílý rub)



48 destiček zajímavostí



4 desky metropolí
(oboustranné)



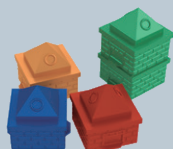
32 bodovacích karet



4 přehledové karty



1 hvězda začínajícího hráče



100 stohovatelných dílků budov
(po 25 červených, modrých,
zelených a žlutých)



32 figurek dělníků
a 12 kroužků milníků
(8 + 3 v každé barvě hráčů)



4 bodovací válečky
(pro každého hráče jeden)



1 plátěný sáček

ÚVOD

Hra se hraje na 8 kol (ve dvou hráčích na 4 kola). V každém kole použijete své figurky k získání 1 bodovací karty, 1 pozemkové destičky, 1–2 destiček zajímavostí a 2–4 dílků budov.

Pozemkové destičky obsahují stavební parcely, zeleň a vodní plochy. Dílky budov se stavějí na stavební parcely odpovídající barvy, čímž vznikají budovy, které mohou mít až 4 podlaží. Bodovací karty a deska metropole stanovují úkoly, v jejichž plnění hráči soupeří, aby získali na konci hry co nejvíce bodů.

Kdo získá bodů nejvíce, postavil nejskvělejší čtvrt' a stane se vítězem hry.

VARIANTA HRY 2 HRÁČŮ

Chcete-li, aby byla partie hry delší, hrajte na 7 kol namísto 4 a vytvořte čtvrti o velikosti 3 × 5 destiček (viz dále).

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Položte herní plán doprostřed stolu.
- 2 Každý hráč si zvolí barvu a vezme si odpovídající **4 figurky** (8 při hře ve dvou), **3 kroužky**, **1 bodovací váleček** a **jednu přehledovou kartu**.
- 3 Vyberte libovolnou **desku metropole** a položte ji libovolnou stranou vzhůru k hornímu okraji herního plánu. Ostatní desky můžete nechat v krabici. Pro první partii doporučujeme **New York** nebo **Rio de Janeiro**. Ve hře dvou hráčů není prostřední políčko každého milníku k dispozici, na tato celkem tři políčka položte kroužky v nepoužité barvě.
- 4 Zamíchejte všechny **bodovací karty** dohromady a jejich dobírací balíček položte lícem dolů do levého horního rohu herního plánu.
- 5 Zamíchejte **pozemkové destičky** (s barevným rubem), vytvořte z nich sloupeček lícem dolů a položte jej na herní plán vlevo pod bodovací karty.
- 6 **Destičky zajímavostí** také zamíchejte lícem dolů, vytvořte několik jejich sloupečků, jeden z nich položte pod pozemkové destičky.
- 7 Všechny **dílků budov** vložte do sáčku.
- 8 Hráč, který ve svém městě naposled navštívil jinou čtvrt, než kde bydlí, bude začínat. Předějte mu **hvězdu**.
- 9 Na stůl vyložte lícem vzhůru **startovní destičky**. Počínaje soupeřem po pravici začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček si každý hráč zvolí jednu z nich a položí si ji před sebe. To je zárodek jeho čtvrti. Přebývající startovní destičky vraťte do krabice.

PŘÍPRAVA NOVÉHO KOLA

- A Vyložte lícem vzhůru na vyznačená pole v první řadě herního plánu **3 vrchní bodovací karty z balíčku** a čtvrtou položte lícem dolů zprava vedle nich.
- B Vyložte lícem vzhůru na vyznačená pole v druhé řadě herního plánu **3 pozemkové destičky** a čtvrtou položte lícem dolů zprava vedle nich.
- C Vyložte lícem vzhůru na vyznačená pole v třetí řadě herního plánu **5 destiček zajímavostí** a šestou položte lícem dolů zprava vedle nich.
- D Vylusujte ze sáčku postupně **10 dílků budov** a postavte je na vyznačená políčka ve čtvrté řadě herního plánu (budou tvořit sady o 4, 3 a 3 kusech). Na políčka s otazníkem vpravo žádné dílky nestavte.



PRŮBĚH KOLA

Kolo hry vždy zahajuje držitel hvězdy, další hráči následují po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu zvolí aktivní hráč (tj. hráč na tahu) jeden z prvků (či skupiny prvků) z herního plánu a na jeho místo postaví svou figurku. Po svém prvním tahu položí začínající hráč hvězdu na vyhrazené pole v pravém dolním rohu herního plánu.

Ve hře 3 a 4 hráčů smí každý hráč postavit do každé řady herního plánu jen **jednu svou figurku**. Ve hře dvou hráčů musí každý z nich postavit do každé řady během každého kola **přesně 2 své figurky**.

Figurky můžete na herní plán stavět v libovolném pořadí (tj. například svou první figurku v daném kole smíte postavit do třetí řady).

Každá řada poskytuje jiný zdroj. Zvolíte-li prvek (karty či destičku) ležící lícem dolů, nejprve ho ukažte ostatním hráčům, poté si ho vezměte. Nesmíte si ho však prohlížet dříve, než se rozhodnete si ho vzít.

Zbytek tahu probíhá podle toho, jaký prvek jste si vzali.



Červený hráč si vezme pozemkovou destičku ležící na plánu lícem vzhůru, na uvolněné pole postaví svou figurku. Každé pole herního plánu má vyznačené odpovídající políčko, kam se figurky stavějí.

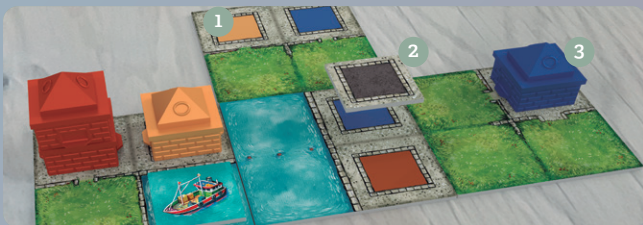
ŘADA BODOVACÍCH KARET

Vezměte si zvolenou bodovací kartu, postavte svou figurku na příslušné pole a získanou kartu si položte lícem vzhůru před sebe na stůl, poblíž své čtvrti.



ŘADA POZEMKOVÝCH DESTIČEK

Vezměte si zvolenou pozemkovou destičku a postavte svou figurku na příslušné pole (viz obr. vpravo nahoře). Poté přiložte získanou destičku lícem vzhůru do své čtvrti **1**. Musí celou stranou sousedit s destičkou přiloženou dříve, ale natočit ji lze libovolně. Na destičce mohou být vyznačena políčka 3 různých typů: stavební parcela, zeleň, vodní plocha. Lze je přikládat k sobě naprosto libovolně. **Čtvrť však nikdy nesmí přesáhnout výměru 3 x 3 pozemkové destičky** (tedy 6 x 6 políček).

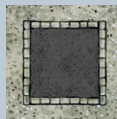


ŘADA ZAJÍMAVOSTÍ

Vezměte si zvolenou destičku či destičky zajímavosti, postavte svou figurku na příslušné pole a poté položte každou získanou destičku na políčko odpovídajícího druhu ve své čtvrti **2**. Zajímavosti na šedém pozadí patří na políčka stavebních parcel (libovolné barvy), kde dosud nestojí žádný dílek budovy, zajímavosti na zeleném pozadí na zeleň a zajímavosti na modrém pozadí na vodní plochu. Na žádném políčku nesmí nikdy ležet více destiček zajímavostí než jedna. Nemáte-li kam nebo nechcete-li získanou destičku položit, vyřadte ji ze hry.

ŘADA DÍLKŮ BUDOV

3 Vezměte si všechny dílky z jednoho políčka (v případě políčka s otázníky si vylosujte náhodně 2 dílky ze sáčku) a postavte svou figurku na příslušné políčko. **Každý dílek smí být postaven jen na stavební parcelu odpovídající barvy nebo na jiný dílek odpovídající barvy (do maximální výšky 4 dílků)**. Nemáte-li kam dílek postavit nebo nechcete-li jej nikam postavit, vyřadte jej ze hry.



Žolíková parcela – Destička zajímavosti, na níž je vyznačena šedá stavební parcela, je žolíková. Lze ji položit na prázdnou stavební parcelu libovolné barvy. Na ní pak lze postavit dílek budovy libovolné barvy. Všechny případné další dílky budov zde (tj. vyšší patra) však již musejí mít tutéž barvu jako „přízemí“.

DESKY METROPOLÍ



Na konci svého tahu vždy prověřte, zda se vám podařilo dosáhnout některého milníku vyznačeného na desce metropole. V takovém případě položte svůj kroužek na **volné políčko s nejvyšším číslem u daného milníku**. V každém tahu můžete dosáhnout více milníků, ale každého ze tří milníků smíte dosáhnout (a obsadit políčko svým kroužkem) nejvýše jednou za celou partii. Po kontrole dosažení milníku je tah hráče u konce a následuje tah dalšího hráče v pořadí.

Následující pravidla platí pro všechny milníky i bodovací karty:

- „Sousedící“ znamená ortogonálně (tj. vodorovně či svisle), nikoli diagonálně.
- „Oblast“ je spojitá oblast ortogonálně sousedících polí. Není-li uvedeno jinak, může být libovolného tvaru.
- Uvedené číselné hodnoty představují **minimální** počet, nikoli přesný, není-li uvedeno jinak.
- Políčko obsazené žolíkovou parcelou se počítá jako prázdná stavební parcela kterékoli barvy.
- Pokud později během hry přestanete plnit podmínky milníku vámi již dosaženého, nestane se nic, o milník nepřijdete.
- U milníku **Stejnorodé čtvrtě** desky **Lisabonu** mohou být všechny oblasti téže barvy a mohou sousedit (např. oblast 6 parcel téže barvy platí jako dvě oblasti po 3).

KONEC KOLA

Jakmile všichni hráči využili všechny své figurky, je kolo u konce. Hráč, jehož figurka stojí u pole s hvězdou (figurka nejvíce vpravo ve čtvrtě radě), si vezme hvězdu a stane se začínajícím hráčem v dalším kole. **Ve hře 3 hráčů** vyřadte ze hry bodovací kartu, pozemkovou destičku, destičky zajímavosti i dílky budov, které zbyly na herním plánu.



KONEC HRY

Po 8. kole (po 4. kole při hře ve dvou) hra končí.

Připravte si bodovací válečky. Získané body vypočtete dle pravidel níže a zaznamenejte je na počítadle pomocí svého válečku.



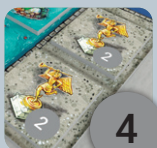
Deska metropole

Zaznamenejte si body za dosažené milníky, uvedené pod vašimi kroužky.



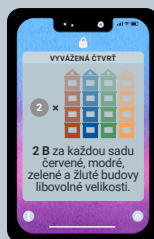
Vodní plocha a zeleň

Za každou souvislou oblast vodní plochy ve své čtvrti si zaznamenejte **1/3/6/10 bodů**, pokud jsou v ní **1/2/3/4 RŮZNÉ zajímavosti**. V každé oblasti se hodnotí vždy maximálně 1 sada zajímavostí.



Sochy

Za každou **sochu** (tj. typ destičky zajímavosti se symbolem „2“) si přičtete **2 body**.



Bodovací karty

Započítejte si body získané za každou **svou bodovací kartu** – je na nich vždy uvedeno, za co se body získávají. Body získáte za každý uvedený výskyt bodovaných prvků, ne jen jednou za kartu. Tatáž konfigurace budov nebo políček může přinést body za více bodovacích karet. V případě karet **Vyvážená čtvrt** se každá budova počítá nejvýše do 1 sady.

Hráč, který dosáhne nejvyššího součtu bodů, vítězí!

V případě shody rozhoduje počet bodů získaných za milníky. Jako příklad bodování slouží situace červeného hráče na obrázku na spodní straně krabice. Celkem získal **57 bodů** (10 za milníky, 6 za vodní plochy, 3 za zeleň, 2 za sochy a 36 za bodovací karty).

TIRÁŽ

Autoři: Steve Finn a Phil Walker-Harding

Ilustrace: Jorge Tabanera

Pravidla: David Esbrí

Grafický design: Diego San Martín Pierron

Český překlad: Karel Vlasák

Korektury a sazba: MINDOK

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM



www.devirgames.com

DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 - Barcelona

mindok.cz

/hry.mindok

/hrymindok