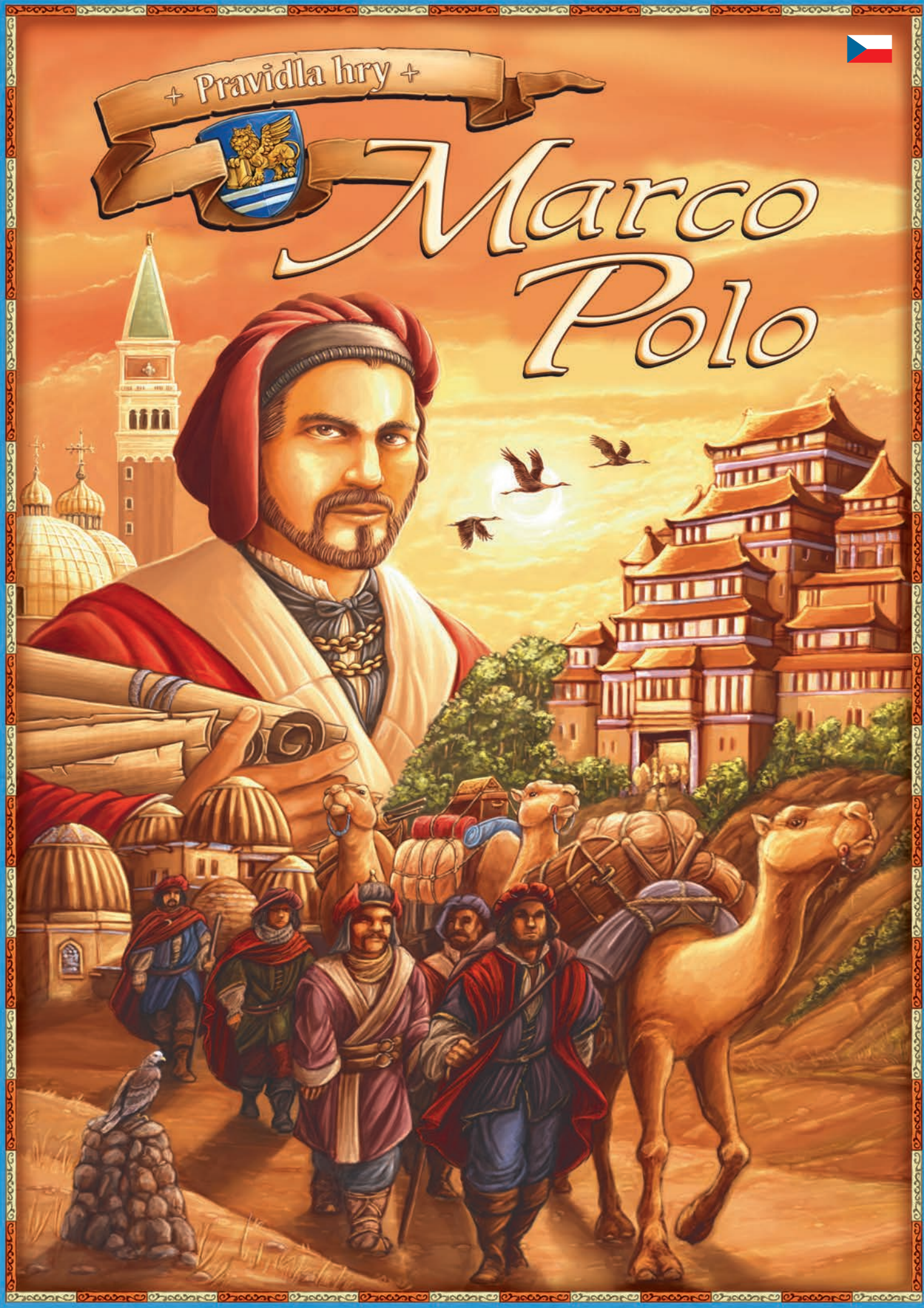

+ Pravidla hry +
Marco Polo

Herní materiál

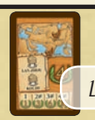
- 1 herní plán
- 4 desky hráčů
- 10 destiček postav
- 6 destiček malých měst
- 26 kostek (po pěti kusech v modré, žluté, zelené, červené a černé barvě a jedna kostka bílá)
- 40 mincí (v hodnotách 20×1, 10×5, 10×10)
- 44 destiček obchodních smluv
- 31 karet měst
- 18 karet cílů
- 10 půlkruhových destiček obchodních základen
- 15 zlatých cihliček (12 malých a 3 velké)
- 15 balíků hedvábí (12 malých a 3 velké)
- 16 sáčků s pepřem (12 malých a 4 velké)
- 20 velbloudů (20 malých a 7 velkých)
- 12 figurek (po třech kusech v modré, žluté, zelené a červené barvě)
- 38 obchodních stanic (po devíti kusech v modré, žluté, zelené a červené barvě a dvě černé)
- 4 kartičky 50/100 bodů
- 1 žeton začínajícího hráče (přesýpací hodiny)
- 4 přehledové karty
- 1 pravidla a 1 příloha pravidel
- 1 rychlý přehled přípravy hry

Zbylý herní materiál je určen jednotlivým hráčům. Na str. 4 je popsáno, co přesně každý hráč na začátku hry obdrží a jak má svůj herní materiál uspořádat.

12. Hru začíná hráč, který se jako poslední vypravil na cestu kolem světa. Tento hráč si vezme přesýpací hodiny.

1. Umístěte **herní plán** doprostřed stolu. Kartičky **50/100** bodů položte vedle políčka 50 počitadla bodů.

2. Zamíchejte balíček všech **18 karet cílů** a umístěte jej rubem vzhůru vedle herního plánu.



Lícová strana

3. Všechny **mince** položte vedle herního plánu – tvoří společnou zásobu.

4. Veškeré **zboží** (zlato, hedvábí a pepř) a **velbloudy** položte vedle herního plánu – tvoří společnou zásobu. Platí, že 1 ks velkého herního materiálu odpovídá 3 ks malého herního materiálu. Zásoba zboží a velbloudů je neomezená – pokud by ve vzácných případech mělo dojít k vyčerpání nějaké komodity, nahraďte ji libovolným herním materiálem.

5. Položte odpovídající destičky malých měst na příslušná místa na herním plánu (podle shodných písmen).

6. Zamíchejte **destičky obchodních základen** a umístěte lícem vzhůru po jedné destičce na každé velké město (3 nepoužité destičky vraťte do krabice, nebudete je v této partii hry potřebovat).

Rubová strana

7. Zamíchejte balíček všech **31 karet měst** a umístěte lícem vzhůru po jedné kartě na každé město (celkem tedy umístíte devět karet; zbytek vraťte do krabice, nebudete je v této partii hry potřebovat).

11. Umístěte **5 černých kostek** na příslušná pole herního plánu (natočení kostek, resp. hodnoty na kostkách nehrají roli).

Počáteční obchodní smlouvy

Zvláštní hromádka

8. Odložte **6 destiček počátečních obchodních smluv** prozatím stranou (viz str. 4).

Zamíchejte **zbývající destičky obchodních smluv** a vytvořte z nich 5 hromádek po 6 destičkách (zbyde vám 8 destiček). Vezměte jednu z hromádek a umístěte všechny v ní obsažené destičky lícem vzhůru na příslušná pole ve spodní části herního plánu. Ostatní 4 hromádky umístěte vedle herního plánu. Ze zbylých 8 destiček vytvořte zvláštní hromádku a umístěte ji poblíž ostatních hromádek (destičky můžete mírně natočit, aby bylo na první pohled jasné, že jde o zvláštní hromádku).

10. K určitým postavám náleží zvláštní herní materiál: **dvě černé obchodní stanice, bílou kostku** a **jednu figurku od každé barvy** ponechte prozatím v krabici pro pozdější využití. Shrnutí schopností všech postav naleznete v příloze pravidel.

Rubová strana

9. **10 destiček postav** umístěte jednotlivě lícem vzhůru vedle herního plánu.

Příprava herního materiálu hráče

1. Každý hráč si zvolí barvu a vezme si **desku hráče** příslušné barvy, kterou umístí před sebe.

2. Každý hráč si vezme **5 kostek** ve své barvě a umístí je na svoji desku na pole označené symbolem kostky

3. Každý hráč si vezme **9 obchodních stanic** ve své barvě a umístí je na svoji desku na pole označená symboly obchodních stanic.

4. Každý hráč obdrží jednu počáteční obchodní smlouvu z odložené hromádky (viz str. 3). Destičku počáteční obchodní smlouvy umístí lícem vzhůru na pole určené pro uzavřené obchodní smlouvy.

5. Každý hráč obdrží **2 velbloudy**, které umístí do skladiště na své desce. Začínající hráč obdrží **7 mincí**; další hráči po jeho levici vždy o 1 minci navíc – tedy druhý hráč **8 mincí**, třetí hráč **9 mincí** a čtvrtý hráč **10 mincí**. Hráči umístí mince viditelně před sebe vedle svých desek.

6. Při první hře si hráči rozdělí následující **4 destičky postav**:

Začínající hráč
– **Raschid ad-Din Sinan**

Druhý hráč v pořadí
– **Matteo Polo**

Třetí hráč v pořadí
– **Berke Khan**

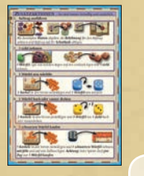
Čtvrtý hráč v pořadí
– **Mercator ex Tabriz**

Jakmile se hráči se hrou důkladně seznámí, mohou si vybrat libovolnou postavu, viz str. 15. Přehled schopností všech postav je uvedeno v příloze pravidel.

7. Každý hráč si vezme **2 figurky** ve své barvě; jednu umístí na pole „50“ na počitadle bodů, druhou na pole „Benátky“. (na herním plánu „Venezia“)

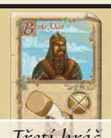
8. Každý hráč si dobere **2 karty cílů** z hromádky karet cílů, prohlédne si je a položí rubem vzhůru vedle své desky.
Jakmile se hráči se hrou důkladně seznámí, mohou si karty vybrat, viz str. 15. Přehled karet cílů je uveden v příloze pravidel.

9. Nakonec si každý hráč vezme **přehledovou kartu**. Hra může začít.



Začínající hráč

Druhý hráč



Třetí hráč

Čtvrtý hráč

Poznámka k pravidlům

Vzhledem ke komplexnímu charakteru celé hry začneme nejprve vysvětlením základních herních mechanismů a akcí, které později podrobně popíšeme krok za krokem. Nemusíte mít tedy pocit, že je něco opomenuto – vše podstatné se dozvíte v ten správný čas. Ostatně ani nejvýznamnější cestopis *Il Milione* Marca Pola nelze vměstnat na jednu stránku...

ÚVOD

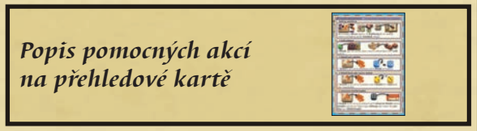
Hráči se vžijí do rolí Marca Pola a jeho společníků na cestách do daleké Asie a přilehlých oblastí. Každý hráč se snaží získat co nejvíce vítězných bodů navštěvováním co největšího počtu lukrativních měst a uzavíráním obchodních smluv. Uzavřené a splněné smlouvy kromě bodů přináší i další výhody, např. slevy či zvláštní privilegia. Navíc se dají získat body za plnění tajných cílů. Vítězem se stává hráč, který získá **nejvíce vítězných bodů**.

Na začátku kola hodí hráči svými kostkami, které ve svých tazích použijí k obsazování akčních polí na herním plánu. Poté se hráči střídají v tazích po směru hodinových ručiček – v každém tahu použijí jednu kostku. Jakmile se použijí všechny kostky, nastává konec kola. Hra trvá celkem 5 kol a poté končí po krátkém závěrečném bodování. Podrobný popis herního kola je uveden na konci těchto pravidel na str. 16. Nyní popíšeme průběh herního tahu.

Herní tah

Hráč vezme alespoň 1 hozenou kostku ze své desky a umístí ji na volné či obsazené akční pole na herním plánu. Poté **ihned** vykoná příslušnou akci.

Před nebo **po** vykonání této povinné akce **může** hráč podle svého uvážení navíc vykonat akci či akce pomocné (viz str. 12 a str. 13). Popis pomocných akcí je uveden na přehledových kartách.



Má-li hráč k dispozici kostky na své desce, **musí** si v každém svém tahu vybrat a vykonat **právě 1 akci.** Jakmile hráč všechny své kostky spotřebuje, **musí** se vzdát dalších tahů – v daném kole tedy už nehraje! Po ukončení tahu pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček; hráči takto pokračují v tazích, dokud neumístí všechny své kostky. Tím končí kolo. Nyní popíšeme jednotlivé oblasti herního plánu.

Herní plán – oblasti a k nim příslušející akce

Na herním plánu je celkem 6 druhů hlavních oblastí (polí) a k nim přidružených **6 typů akcí**: zisk 5 mincí, tržiště, chánova přízeň, uzavírání obchodních smluv, cestování a akce karet měst.

Mezi pomocné akce patří: splnění obchodní smlouvy, zisk 3 mincí, přehození kostky, úprava hodnoty na kostce o jeden bod a zisk černé kostky. **Nyní popíšeme jednotlivé akce.**

AKCE – obecná pravidla

Při vykonávání akcí se musí hráči vždy řídit následujícími pravidly:

1. Hráči mohou používat pouze kostky vlastní barvy (popř. černé a bílé kostky), nikdy nelze použít kostky spoluhráčů.
2. Vždy je třeba umístit přesně tolik kostek, kolik je uvedeno na zvoleném akčním poli.
3. Kostky lze umisťovat na volná i obsazená akční pole (výjimkou jsou pouze akce „chánova přízeň“ (viz str. 7) a akce „karta města“, viz str. 11). V pravidlech však vždy předpokládáme situaci, kdy jsou kostky umisťovány na volná akční pole.
4. Pokud hráč zamýšlí umístit kostky na obsazené akční pole, musí zaplatit určitý obnos mincí (viz str. 13).
5. Každé akční pole může být daným hráčem (resp. kostkami stejné barvy) obsazeno **pouze jednou** (viz str. 14).
6. Ihned po umístění svých kostek na akční pole hráč vykoná příslušnou akci.
7. Hodnota umístěných kostek určuje, **kolikrát** může být daná akce vykonána nebo **jak velký zisk** hráči přinese (výjimkou je akce „zisk 5 mincí“). Kromě výjimek se vyhodnocuje vždy kostka s **nejnižší hodnotou**.
8. Smí-li hráč vykonat akci opakovaně či obdržet větší zisk, může se vždy rozhodnout, že zopakuje akci méněkrát či obdržet menší zisk. Je však nutné akci provést alespoň jednou.

Jak se přesně akce vykonává:

1. Umístění kostky či kostek na jedno z akčních polí.
2. Platba příslušného obnosu mincí, pokud bylo pole již obsazeno.
3. Vykonání příslušné akce.

AKCE ZISK 5 MINCÍ – peníze jsou vždy až na prvním místě

K vykonání akce „zisk 5 mincí“ musí hráč umístit **právě 1 kostku** na příslušné akční pole.
Přitom platí, že hodnota takto umístěné kostky není brána v potaz – hráč vždy obdrží **přesně 5 mincí**.

Příklad:
Vítek (žlutý hráč) *umístí kostku s hodnotou „3“ na akční pole „zisk 5 mincí“ a obdrží 5 mincí ze společné zásoby.*

AKCE TRŽIŠTĚ – bez potřebného zboží se obchodní smlouvy plní jen obtížně

Tržiště představuje místo se 4 oddělenými akčními poli – „zlato“, „hedvábí“, „pepř“ a „velbloudi“ (platí, že na každé pole může hráč umístit kostky své barvy pouze jedinkrát), která hráči přináší zisk zboží a velbloudů. Zboží je potřebné k plnění uzavřených obchodních smluv. Navíc lze využít karty měst (viz str. 11) k prodeji zboží za účelem zisku mincí nebo k výměně zboží za velbloudy či vítězné body. Zboží také může přinést vítězné body na konci hry při závěrečném bodování.

Pořadí činností akce:

1. **Hráč umístí kostku či kostky na příslušné akční pole;**
2. **poté hráč určí množství zboží, které akcí získá;**
3. **nakonec si hráč vezme zboží ze společné zásoby a vše umístí do skladiště na svojí desce.**

Příklad: 1 ***Magda (modrý hráč)*** *umístí na tržiště 2 kostky s hodnotami „4“ a „5“, a to na akční pole „hedvábí“.*

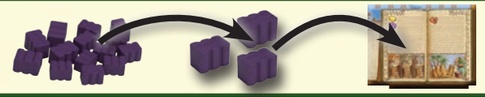
1. Umístění kostek
Hráč umístí na akční pole přesně **tolik kostek, kolik je na daném poli tržiště vyobrazeno**.
2. Určení množství zboží
Množství získaného zboží je dáno tabulkou napravo od akčního pole. K určení množství se vždy použije **umístěná kostka s nejnižší hodnotou.**

2 *Nejnižší hodnota na **Magdiných** kostkách je „4“. Dle příslušného sloupce tabulky má tedy nárok na 3 balíky hedvábí ze společné zásoby.*

AKCE TRŽIŠTĚ – bez potřebného zboží se obchodní smlouvy plní jen obtížně

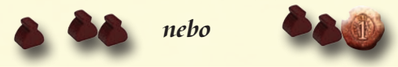
3. Obdržení příslušného zboží.
Hráč si vezme příslušné množství zboží ze společné zásoby a umístí ho do **skladiště** na své desce.

3 ***Magda*** *obdrží 3 balíky hedvábí ze společné zásoby a umístí si je do svého skladiště.*

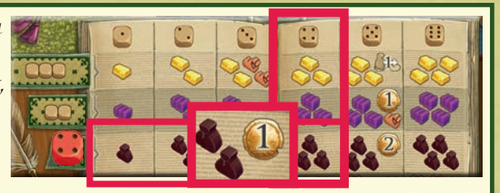


Hráč si může zvolit i libovolný sloupec nalevo od sloupce určeného hodnotou nejnižší umístěné kostky. To znamená sice zisk nižšího množství zboží, nicméně lze takto získat navíc mince, velbloudy, apod.

Příklad: ***Lenka (červený hráč)*** *umístí kostku s hodnotou „4“ na akční pole „pepř“ a má tedy nárok na zisk 3 sáčků s pepřem. Může se ale rozhodnout, že raději obdrží 2 sáčky s pepřem a 1 minci.*



nebo



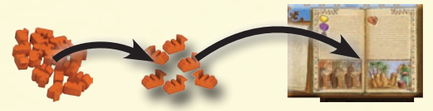
VELBLOUDI – cestovatelovi nerozluční společníci

Velbloudi jsou zapotřebí k plnění určitých obchodních smluv, k přesunu po některých stezkách, k úpravě hodů kostkami a k zisku černých kostek. Některé akce karet měst rovněž vyžadují určitý počet velbloudů.
Hráč získává velbloudy stejným způsobem jako ostatní zboží (viz výše) – tj. umístí kostku na akční pole tržiště „velbloudi“, určí počet velbloudů a přemístí příslušný počet ze společné zásoby do vlastního **skladiště.**

Příklad:

1

Petr (zelený hráč) *umístí na tržiště kostku s hodnotou „6“ na akční pole „velbloudi“ a má tedy nárok na zisk 6 velbloudů.*

2 

Petr *obdrží 6 velbloudů ze společné zásoby a umístí si je do svého skladiště.*

Poznámka: V případě zisku velbloudů nemá smysl vzít si nižší množství, než na jaké má hráč nárok.

AKCE CHÁNOVA PŘÍZEŇ – další cesta k zisku zboží a velbloudů

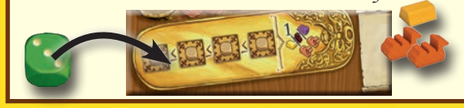
Akční pole je rozděleno na **4 sektory**. Hráč umístí **právě 1 kostku** na 1 sektor akčního pole „chánova přízeň“. Poté si vezme ze společné zásoby **1 kus zboží** dle svého výběru a **2 velbloudy** – a vše získané umístí do svého skladiště.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

První hráč, který se v daném kole rozhodne pro akci „chánova přízeň“, svoji kostku umístí do prvního sektoru zleva. Druhý hráč v pořadí umístí svoji kostku do vedlejšího sektoru (tedy do druhého zleva), ovšem hodnota jeho kostky musí být stejná nebo vyšší než hodnota kostky prvního hráče. Toto pravidlo obdobně platí pro třetího a čtvrtého hráče. Pokud hráč nemůže či nechce umístit kostku s požadovanou hodnotou, nemůže si tuto akci zvolit.
Poznámka: Umisťování kostek do dalších sektorů se nepovažuje za umisťování kostek na obsazené akční pole – je tudíž zdarma. Dále platí, že do obsazeného sektoru už nemůže další hráč umístit svoji kostku a současně, že hráč na akční pole „chánova přízeň“ může každý hráč umístit pouze jedinou kostku své barvy.

Příklad:

1 ***Petr*** *daném kole jako první umístí kostku s hodnotou „3“ na první sektor akčního pole „chánova přízeň“ a obdrží ze společné zásoby 1 zlatou cihličku a 2 velbloudy.*



2 ***Lenka*** *v daném kole jako druhá umístí kostku s hodnotou „4“ na druhý sektor akčního pole „chánova přízeň“ a obdrží ze společné zásoby rovněž 1 zlatou cihličku a 2 velbloudy (**Lenka** si mohla samozřejmě zvolit i jiný druh zboží).*

Poznámka: Pakliže dojde k zaplnění všech 4 sektorů, nelze v průběhu daného kola tuto akci již využít.

Akce obchodní smlouvy – pravý smysl návštěvy tržišť

K uzavření obchodních smluv je zapotřebí umístit **právě 1 kostku** na akční pole „obchodní smlouvy“. Hráč poté uzavře obchodní smlouvu tím, že si v**ezme 1 či 2 destičky obchodních smluv** z herního plánu a umístí je na svoji desku na pole uzavřených smluv. **Hráč si může vzít pouze destičky z polí, která mají stejnou nebo nižší udanou hodnotu než právě umístěná kostka.**

Příklad:

1

Magda *v daném kole umístí kostku s hodnotou „3“ na akční pole „obchodní smlouvy“.*

2

Magda *si může vybrat destičky smluv z polí „1“, „2“ nebo „3“.*

Magda *si vybrala destičky smluv „1“ a „3“ a umístila je na příslušné pole na své desce.*

3

Pokud hráč uzavře smlouvu s hodnotou „5“, získá navíc 1 minci či 1 velblouda ze společné zásoby. Pokud hráč uzavře smlouvu s hodnotou „6“, získá navíc 2 mince či 2 velbloudy ze společné zásoby.

Příklad:

1

Petr *v daném kole umístí kostku s hodnotou „6“ na akční pole „obchodní smlouvy“.*

2

Petr *si vezme destičky smluv z polí „2“ a „6“. Jelikož uzavřel smlouvu s hodnotou „6“, bere si navíc 2 velbloudy. Mohl se rozhodnout pro smlouvy „5“ a „6“ a získat tak např. 3 velbloudy.*

Další důležitá pravidla:

1. Jakmile si hráč vezme destičku či destičky smluv, zaplní vzniklou mezeru či mezery posunutím všech destiček ležících napravo od mezery doleva. Mezi destičkami by nikdy nemělo zůstat prázdné místo.

Poté, co hráč uzavře smlouvu a vezme si její destičku, posune zbývající destičky doleva.

2. Pokud leží v nabídce už pouze jediná destička obchodní smlouvy, hráč nemá nárok na druhou destičku.
3. Pokud se všechny destičky smluv v průběhu kola vyčerpají, doberou se 2 horní destičky ze zvláštní hromádky obchodních smluv a umístí se na pole „1“ a „2“.
4. Hráč má na své desce vyhrazené místo pouze na 2 uzavřené obchodní smlouvy. Pokud hráč uzavře smlouvu, na kterou již nemá na své desce místo, musí předchozí smlouvu zrušit a umístit ji dospod zvláštní hromádky (destičky počátečních obchodních smluv jsou odstraněny ze hry).

Příklad:

Petr právě uzavřel novou obchodní smlouvu a její destičku se chystá umístit na svoji desku, na které ovšem nemá již pro novou smlouvu potřebné místo. Zruší proto jednu ze svých stávajících smluv a její destičku umístí dospod zvláštní hromádky. Na uvolněné místo může nyní položit dílek nově uzavřené smlouvy.

Zvláštní pravidla – platí pouze v určitých situacích

1. Není možné právě uzavřenou smlouvu rovnou umístit dospod zvláštní hromádky – hráč si ji musí ponechat na své desce.
2. Uzavřené smlouvy na hráčově desce nemají samy o sobě žádnou hodnotu – smlouvy musí být splněny (viz str. 13).

Akce cestování – přesun do vzdálených krajů

Hráč umístí **právě 2 kostky** na akční pole **„cestování“**. To mu umožní přesunout svoji figurku na mapě. Postup přesunu je popsán dále.

Příklad:

Lenka *umístila své 2 kostky s hodnotami „2“ a „4“ na akční pole „cestování“ a může pohnout svojí figurkou na mapě.*

Pořadí činností během akce „cestování“:

1. **Hráč umístí kostky na příslušné akční pole;**
2. **poté hráč uhradí potřebné cestovní náklady;**
3. **podle zvolené trasy hráč uhradí dodatečné cestovní náklady;**
4. **nakonec hráč přesune svoji figurku na mapě a případně vybuduje obchodní stanici.**

1. Umístění kostek

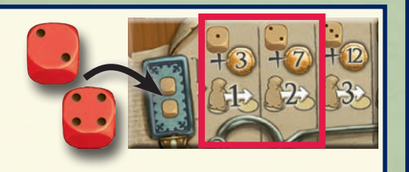
Počet kroků, o kolik se může figurka na mapě přesunout, určuje vždy **umístěná kostka s nejnižší hodnotou.**

Poznámka: Hráč se může pohnout i o menší počet kroků, ale vždy alespoň o 1 krok.

Příklad:

1

Lenka *umístila své 2 kostky s hodnotami „2“ a „4“ na akční pole „cestování“ – může svoji figurkou tedy přesunout až o 2 kroky.*

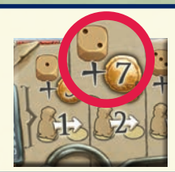


2. Uhrazení cestovních nákladů

Tabulka vedle akčního pole „cestování“ určuje podle hodnoty nejnižší kostky výši cestovních nákladů – počet mincí, které hráč musí uhradit. Platí se do společné zásoby, a to podle **skutečného počtu kroků, o kolik se figurka přesune** (v případech, kdy se hráč rozhodne pro menší počet kroků, než na který má nárok).

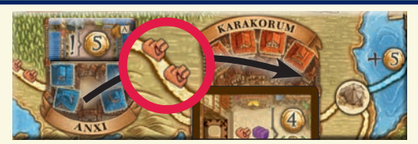
2

Lenka *přesune na mapě figurku o 2 kroky – zaplatí tedy do společné zásoby 7 mincí.*



3. Uhrazení dodatečných cestovních nákladů

Mnoho cest spojujících pole na mapě vyžaduje uhrazení dodatečných cestovních nákladů (mincí či velbloudů) – požadované množství je vyobrazeno na cestě nebo vedle ní. Pokud se hráč takové cesty rozhodne využít, musí požadované dodatečné cestovní náklady uhradit do společné zásoby.



Rozhodne-li se hráč pro tuto cestu, musí přesunout 2 velbloudy ze svého skladiště do společné zásoby.

nebo

Rozhodne-li se hráč pro tuto cestu, musí uhradit 7 mincí do společné zásoby.

4. Přesun figurky a případné vybudování obchodní stanice

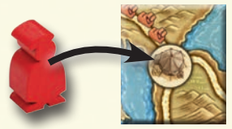
Hráč přesune figurku po cestách o tolik kroků, kolik odpovídá uhrazeným cestovním nákladům (viz bod 2). Jednotlivá pole, která cesty spojují, představují oázy, malá města a velká města. **Není možné** ukončit pohyb figurky mimo tato pole.

Akce cestování – přesun do vzdálených krajů

Příklad: *Lenka přemístí figurku buďto...*

...do ***velkého města***

nebo *...do* ***malého města***

nebo *...do* ***oázy.*** 

Lenka nemůže nikdy umístit figurku mezi 2 pole.

Velká města: Pokud hráč přemístí figurku do velkého města, **musí** v něm vybudovat svoji obchodní stanici (pokud hráč přesun figurky ve městě **neukončí**, stanici do něj **neumisťuje**). Ve svém dalším tahu může díky tomu použít jednu ze svých kostek k aktivaci karty ležící v tomto městě (viz str. 11). Karta samotná zůstává na poli města.

Příklad: *Lenka umístí svoji obchodní stanici do velkého města.*

V dalším tahu může Lenka jako další akci umístit svoji kostku na kartu města (viz str. 11) se svojí obchodní stanicí.

Malá města: Pokud hráč přemístí figurku do malého města, **musí** v něm rovněž vybudovat svoji obchodní stanici (pokud hráč přesun figurky ve městě **neukončí**, stanici do něj **neumisťuje**). Díky tomu okamžitě získá bonus uvedený na destičce malého města (viz příloha pravidel); tento bonus navíc hráč obdrží vždy na začátku dalšího kola (viz str. 16). Samotná destička zůstává na poli města.

Příklad:
Lenka umístí svoji obchodní stanici do malého města.

Lenka okamžitě získá bonus uvedený na destičce malého města – v tomto případě 1 velblouda a 3 mince.

Oázy: Pokud hráč přemístí figurku do oázy, nic se nestane – oázy hráče pouze zpomalují.

Další důležitá pravidla:

1. Při stavbě obchodních stanic hráč začíná odebírat stanice ze své desky v levém horním rohu a postupně pokračuje v pořadí nejprve shora dolů a poté zleva doprava (viz obrázek).

2. Jakmile hráč vybuduje svoji osmou obchodní stanici, **okamžitě** získá 5 vítězných bodů (5), které zaznamená na počitadle; pokud vybuduje devátou stanici, získá **okamžitě** dalších 10 vítězných bodů (10), které rovněž zaznamená na počitadle.

3. Pokud hráč přesune figurku do města Peking (na herním plánu „Beijing"), vybuduje zde obchodní stanici na volném poli s nejvyšším vyobrazeným počtem vítězných bodů. Tyto body hráč získá při závěrečném bodování.

4. Je dovolen pohyb figurkou zpět i do již dříve navštívených polí (každé pole lze tedy navštívit opakovaně).
Poznámka: Hráč může v každém městě vybudovat nejvýše 1 obchodní stanici (při opakované návštěvě města zde již stanici nebuduje).

5. Využití akce „cestování" určuje začínajícího hráče v následujícím kole (viz str. 15).

Destičky obchodních základen:

První hráč, který ve **velkém městě** vybuduje svoji **obchodní stanici**, získává bonus uvedený na destičce obchodní základny daného města. Mince či zboží si hráč přemístí ze společné zásoby na svoji desku a destičku obchodní základny vrátí do krabice (v této partii hry již nebude využita).

Akce cestování – přesun do vzdálených krajů

Zvláštní Pravidla

1. Na začátku hry všichni hráči začínají v Benátkách (na herním plánu „Venezia"). Pokud se tam hráči v průběhu hry vrátí, obchodní stanici zde **nebudují**.
2. Pokud dojde k situaci, že některý z hráčů vybudoval všech svých 9 obchodních stanic a měl by postavit další, **musí přesunout** některou ze svých stávajících obchodních stanic do právě navštíveného města.

Příklad akce „cestování":

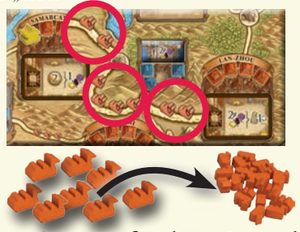
1

Vítek umístí 2 kostky s hodnotami „3" a „5" na akční pole „cestování".

2

Vítek chce přemístit svoji figurku o 3 kroky. Musí tedy do společné zásoby odevzdat 12 mincí.

3



Vítek chce přemístit svoji figurku ze ***Samarkandu*** *do* ***Lan-Zhou****, půjde přes* ***oázu*** *a* ***Kashgar****. Musí tedy přesunout 8 velbloudů ze svého skladiště do společné zásoby.*

4

Vítek přesune svoji figurku o 3 kroky do ***Lan-Zhou*** *a jelikož zde jeho cesta končí, vybuduje zde obchodní stanici.*

Akce karta města – tolik možností, tak málo akcí

Každé velké město obsahuje **1 kartu města** (pouze Sumatra obsahuje 3 karty). Aby hráč mohl využít akci, kterou karta poskytuje, musí mít v daném městě vybudovanou obchodní stanici. Na kartu pak umístí **právě 1 kostku**. Přehled všech akcí karet měst je uveden v dodatku pravidel.

Vítek má vybudovanou obchodní stanici v Alexandrii. Může tedy umístit svoji kostku na akční pole karty.

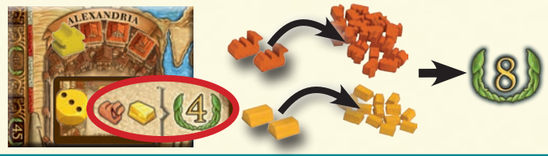
Akční pole karty pro 1 kostku. Pokud je ***obsazeno, nelze*** *na něj umístit další kostku.*

Bonus, který karta města poskytuje.

Podmínka, kterou musí hráč splnit, aby získal bonus uvedený na kartě.

Poznámka: Každá karta města může být využita pouze jednou za kolo. Jakmile je akční pole karty obsazeno kostkou nějakého hráče, není možné ji v daném kole již využít.
Poznámka: Ve většině případů hodnota na kostce udává, kolikrát je možné akci karty města využít.

Příklad:
Vítek umístí svoji kostku s hodnotou „3" na akční pole karty města – akci tedy může využít až třikrát.



Vítek odevzdá do společné zásoby 2 velbloudy a 2 zlaté cihličky, za což získá celkem 8 bodů (2×4 body).

Pomocné akce – podle potřeb vždy volně k dispozici

Ve svém tahu může hráč podle svého uvážení vykonat vždy jednu či více pomocných akcí, a to buďto před, nebo po vykonání akce hlavní.

Přehled pomocných akcí:

1. **Splnění obchodní smlouvy**
2. **Zisk 3 mincí**
3. **Přehození 1 kostky**
4. **Úprava hodnoty na kostce o 1 bod**
5. **Zisk černé kostky**

Přehledová karta

1. Splnění obchodní smlouvy

Na levé straně destičky obchodní smlouvy jsou vyobrazeny podmínky splnění smlouvy – požadovaný počet velbloudů a zboží. Na pravé straně destičky je vyobrazena odměna, kterou hráč získá splněním podmínek smlouvy. Popis symbolů na smlouvách je uveden v dodatku pravidel.

Počet velbloudů *potřebný pro splnění smlouvy.*

Počet zboží *potřebný pro splnění smlouvy.*

Odměna *za splnění smlouvy.*

* Hráč může splnit pouze uzavřené smlouvy na své desce.

* Ke splnění smlouvy je zapotřebí splnit **všechny** uvedené podmínky. Hráč odevzdá do společné zásoby požadované množství velbloudů a zboží.

* Za splnění smlouvy hráč obdrží odměnu vyobrazenou v pravé části destičky smlouvy. Popis uvedených symbolů najdete je v dodatku pravidel.

* Hráč nakonec umístí splněnou smlouvu rubovou stranou vzhůru do zásuvky na své herní desce.

Příklad:

1

Petr *by rád splnil uzavřenou smlouvu, kterou má na své desce.*

2

Petr *odevzdá do společné zásoby 2 velbloudy, 2 balíky hedvábí a 1 sáček s pepřem.*

3

Petr *splnil uvedené podmínky smlouvy. Obdrží 3 mince a 4 vítězné body.*

4

Petr *otočí dílek splněné smlouvy rubovou stranou vzhůru a umístí jej do zásuvky na své desce.*

2. Zisk 3 mincí

Hráč umístí **právě 1 kostku** na měšec na herním plánu a vezme si ze společné zásoby 3 mince. Dále platí:

* za využití této akce se neplatí – ať je obsazena či nikoliv;

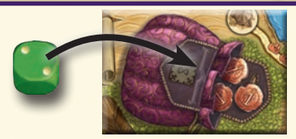
* hodnota umístěné kostky není brána v potaz – hráč vždy obdrží právě 3 mince;

* dokud má hráč k dispozici kostky, může ve svém tahu akci „zisk 3 mincí“ opakovat kolikrát chce;

* hráč může tuto akci provést i svou poslední kostkou.

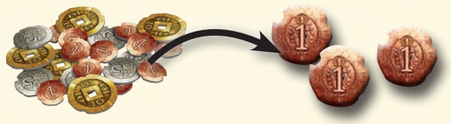
Příklad:

1



Petr *umístí svoji kostku s hodnotou „2“ na měšec na herním plánu.*

2



Petr *si vezme ze společné zásoby 3 mince.*

Pomocné akce – podle potřeb vždy volně k dispozici

3. Přehození 1 kostky

Hráč odevzdá do společné zásoby **1 velblouda** a opětovně hodí **1 kostkou**.

Příklad:

1

Magda *odloží 1 velblouda ze svého skladiště a může přehodit 1 svoji kostku.*

2

Magda *znovu hodí kostkou s hodnotou „2“ a má tak nyní k dispozici kostku s hodnotou „5“.*

4. Úprava hodnoty na kostce o 1 bod

Hráč odevzdá do společné zásoby **2 velbloudy** a může upravit výsledek hodu na **jedné ze svých kostek o 1 bod**.

Poznámka: Hodnotu kostky „6“ nelze upravit na „1“ a naopak.

Příklad:

1

Vítek *odloží 2 velbloudy ze svého skladiště do společné zásoby a může upravit výsledek na jedné ze svých kostek.*

2

Vítek *navýší hodnotu kostky „2“ na hodnotu kostky „3“.*

5. Zisk černé kostky

Hráč odevzdá do společné zásoby **3 velbloudy** a získá z herního plánu **1 černou kostku**, kterou ihned hodí a umístí ji vedle ostatních kostek na svoji desku. Hráč může během kola (nikoliv tahu) získat i více černých kostek, ovšem jejich celkový počet je pro dané kolo omezen. Na konci kola se použité černé kostky vrátí na výchozí pole na herním plánu.

Příklad:

1

Lenka *odloží 3 velbloudy ze svého skladiště do společné zásoby.*

2

Lenka *si vezme černou kostku, hodí jí a umístí na svoji desku.*

Poznámka: Hráč může akci „zisk 1 černé kostky“ použít během svého tahu **pouze jednou.**

Další důležitá pravidla pomocných akcí:

1. Hráč může během svého tahu vykonat pomocnou akci i několikrát (výjimkou je akce „zisk černé kostky“), pokaždé však musí uhradit potřebné náklady. *Například chce-li hráč dvakrát přehodit stejnou kostku, odevzdá 4 velbloudy.*
2. Hráč může vykonat pomocnou akci buďto **před**, nebo **po** vykonání své hlavní akce.
3. Má-li hráč k dispozici černé nebo bílé kostky, může je rovněž přehazovat či upravovat jejich hodnoty o 1 bod.

Doplňující pravidla – na co by hráči neměli zapomínat

Hráči by si měli zapamatovat několik dalších pravidel. Jsou popsána níže.

Umisťování kostek na obsazená akční pole

Hráči mohou umístit své kostky i na akční pole obsazená v předchozích tazích kostkami spoluhráčů (výjimkou jsou akce „karta města“, viz str. 11, a akce „chánova přízeň“, viz str. 7). Při umisťování kostek na obsazená akční pole platí následující pravidla:

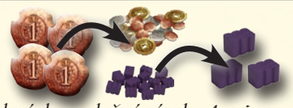
1. Hráč musí za umístění svých kostek na již obsazené akční pole vždy **zaplatit**. Hráč zaplatí do společné zásoby tolik mincí, jaká je **nejnižší hodnota** na jeho **právě umisťovaných kostkách** (hodnoty kostek, které na daném akčním poli již ležely, nehrají roli). Hráč poté vykoná příslušnou akci běžným způsobem.

Příklad:

1

Na akčním poli „hedvábí“ se nachází 2 ***Magdiny*** *kostky.* ***Lenka*** *by v tomto kole také ráda nějaké hedvábí získala, a proto na* ***Magdiny*** *kostky umístí své 2 kostky s hodnotami „4“ a „5“.*

2



Lenka *zaplatí do společné zásoby 4 mince (nejnižší hodnota na jejích právě umisťovaných kostkách byla „4“) a přemístí ze společné zásoby 3 balíky hedvábí do svého skladiště.*

Doplňující pravidla – na co by hráči neměli zapomínat

2. Hráč svoje kostky umístí **přímo na kostky, které se již na akčním poli nacházely** (tím je vždy jasné, který hráč akci zvolil jako poslední). Pokud se na sobě nashromáždí příliš mnoho kostek, mohou je hráči začít umisťovat vedle stávajících kostek zleva doprava.
3. Černá a bílá se **nepovažují** za barvy hráčů (tj. zelená, modrá, červená a žlutá) – hráč s těmito kostkami tedy může v dalším tahu znovu – a zdarma – využít akční pole, které již obsadil kostkami ve své barvě.
4. Černé a bílé kostky lze zkombinovat s kostkami v barvách hráčů – ovšem stále platí, že kostky téže barvy nemohou být v daném kole vícekrát na stejném akčním poli (výjimkou je bonusová akce „zisk 3 mincí").

Poznámka: S výjimkou akcí „karta města", viz str. 11, a „chánova přízeň", viz str. 7, může být na každém akčním poli neomezený počet černých a/nebo bílých kostek.

Příklad:

Petr již v tomto kole získal velbloudy pomocí akce „tržiště". Pro další zisk velbloudů pomocí této akce již nesmí v tomto kole použít zelené kostky, ale může využít jednu ze svých černých kostek.

Kompenzace nízkých hodů

Pokud je součet hodnot hozených kostek na začátku kola **nižší než 15**, má hráč nárok na kompenzaci ve formě mince či velblouda, a to za každý bod na kostce, který chybí do 15 bodů. Získané mince a velbloudy lze libovolně kombinovat.

Příklad:

Celkový součet hodnot na Petrových kostkách je 13 – získává tedy 2 body kompenzace: může si vzít 2 mince, 2 velbloudy nebo 1 minci a 1 velblouda.

Konec hry a závěrečné bodování

Konec hry

Hra končí po 5 odehraných kolech. Počet zbývajících kol do konce hry lze určit pomocí hromádek obchodních smluv (poslední kolo nastává po odebrání poslední hromádky obchodních smluv). Po skončení posledního kola nastane závěrečné bodování.

Závěrečné bodování

Během závěrečného bodování je ohodnoceno následující:

* Hráč obdrží vítězné body za splnění svých **2 karet cílů** (karty jsou podrobně popsány v dodatku).
* Hráč obdrží **1 vítězný bod** za každých **10 mincí**, které na konci hry vlastní.

* Pokud hráč vybudoval obchodní stanici v **Pekingu** (na hracím plánu „Beijing"), obdrží vítězné body podle hodnoty pole, na kterém se jeho obchodní stanice nachází.
* Pokud hráč vybudoval obchodní stanici v **Pekingu** (na hracím plánu „Beijing"), obdrží **1 vítězný bod** za každé **2 kusy zboží**, které na konci hry vlastní (pokud hráč obchodní stanici v Pekingu nevybudoval, žádné body za zboží neobdrží). **Důležité: velbloudi nejsou považováni za zboží!**

* Hráč či hráči, kteří splnili nejvíce obchodních smluv, obdrží **7 vítězných bodů**.

Vítězem hry se stává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.

Remíza

V případě shody na prvním místě zvítězí hráč, který má na konci hry nejvíce velbloudů. Pokud shoda nadále trvá, hráči se o vítězství dělí.

Hra v počtu 2 a 3 hráčů

Při hře 2 a 3 hráčů se provedou následující úpravy při přípravě hry:
Během přípravy hry se umístí na herní plán pouze tolik **černých kostek**, kolik je v **dané partii hráčů** + **1 černá kostka**. Tedy v počtu 3 hráčů 4 černé kostky a v počtu 2 hráčů 3 černé kostky.

Hra v počtu 3 hráčů

Na začátku hry se umístí **1 kostka** (v barvě hráče, který se hry neúčastní) s **hodnotou „1"** na první políčko akce „chánova přízeň".
Důležité: Tato kostka zůstane na svém místě až do konce hry!
Neodstraňujte ji z herního plánu.

Hra v počtu 2 hráčů

Na začátku hry se umístí **2 kostky** (v barvě hráče, který se hry neúčastní) s **hodnotou „1"** na první dvě políčka akce „chánova přízeň". Dále se umístí **1 kostka** (v barvě hráče, který se hry neúčastní) s **libovolnou hodnotou** na políčko akce „zisk 5 mincí". **Důležité:** Tyto kostky zůstanou na svém místě až do konce hry!
Neodstraňujte je z herního plánu.

Úpravy pravidel pro pokročilou variantu hry

Pokud hráči hru již několikrát hráli, mohou použít následující drobné úpravy pravidel, které se týkají přípravy hry. Všechna ostatní pravidla zůstávají stejná.
Hráči si mohou zvolit jednu či více níže uvedených úprav přípravy hry. Je také možné je do hry postupně začleňovat v pořadí, v jakém jsou uvedeny.

Úprava rozložení destiček malých měst

Destičky malých měst se rozmístí náhodně – při přípravě hry se ignorují písmena A – F uvedená na destičkách malých měst.

Úprava přidělení destiček postav

Během přípravy se zamíchají destičky postav (použijí se pouze destičky odpovídající počtu hráčů v dané partii, viz obrázek vpravo).
Následně se lícem vzhůru vyloží tolik postav, kolik se dané partie účastní hráčů + 1. Destičky postav si pak hráči postupně rozeberou, a to v pořadí od posledního hráče (tj. hráč po pravici začínajícího hráče). Zbývající destičky postav se vrátí do krabice (v této partii hry již nebudou zapotřebí). Schopnosti jednotlivých postav jsou popsány v dodatku pravidel.

Úprava přidělení karet cílů

Během přípravy se zamíchají karty cílů a každému hráči jsou rozdány 4 karty. Z těch si každý hráč vybere 2 karty a ostatní vrátí do krabice (v této partii hry již tyto karty nebudou zapotřebí).
Hra poté začíná podle obvyklých pravidel.

Průběh herního kola – jak přesně probíhá herní kolo

Začátek herního kola

Na začátku každého kola se vždy provedou následující kroky:

1. **Určení začínajícího hráče** (s výjimkou prvního kola)
2. **Přidělení bonusů postav a malých měst**
3. **Přemístění všech kostek**
4. **Hod kostkami a případná kompenzace**

1. Určení začínajícího hráče

Na začátku každého kola se nejprve určí začínající hráč. Tím se stane hráč, který v předchozím kole jako poslední zvolil akci „cestování".

Pomůcka: Pokud budou hráči umisťovat kostky na sebe (jak je popsáno na str. 14 v bodě 2), bude vždy na první pohled jasné, který hráč jakou akci využil jako poslední – hráč s kostkami navrchu.

Průběh herního kola – jak přesně probíhá herní kolo

Výjimka: Pokud si v předchozím kole žádný hráč akci „cestování“ nezvolil, začínající hráč se v novém kole nemění.

Výjimka: Pokud v předchozím kole akci „cestování“ zvolil jako poslední hráč, který využil k cestování černou nebo bílou kostku, měli by si hráči zapamatovat, který hráč to byl. Pokud je jasné, že to byl v daném kole poslední hráč, který akci „cestování“ využil, může si rovnou vzít přesýpací hodiny, aby se předešlo případným dohadům.

Příklad:

Petr v předchozím kole cestoval jako první, po něm Vítek a jako poslední Magda. Magda si tedy vezme přesýpací hodiny a bude v novém kole začínajícím hráčem.

2. Přidělení bonusů postav a malých měst

* Všechny postavy se symbolem „!“ poskytnou hráčům příslušný bonus (viz dodatek pravidel).
* Všechna malá města se symbolem „!“ poskytnou hráčům, kteří v nich vybudovali svoji obchodní stanici, příslušný bonus (viz dodatek pravidel).

3. Přemístění všech kostek

Všechny kostky hráčů se z herního plánu vrátí příslušným hráčům.
Všechny černé kostky se vrátí na jim určené pole na herním plánu.

4. Hod kostkami a případná kompenzace

Všichni hráči najednou hodí svými kostkami. Pokud některý z hráčů má celkový součet hodnot na hozených kostkách 15 nebo nižší, má nárok na kompenzaci (viz str. 14). Nové herní kolo může začít.

Průběh herního kola

První tah vykoná začínající hráč. Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček, dokud nevyčerpají všechny kostky, které mají k dispozici.

Průběh tahu hráče:

1. **Hráč může dle svého uvážení vykonat pomocné akce.**
2. **Hráč si musí zvolit a vykonat 1 akci.**
3. **Hráč může dle svého uvážení vykonat pomocné akce.**

1. Vykonání 1 akce

Hráč může vykonat pomocné akce **před** vykonáním akce hlavní. Pomocnou akci lze vykonat i opakovaně (pokud má na to hráč dost prostředků). Popis pomocných akcí je uveden na str. 12 a 13.

2. Vykonání 1 akce

Hráč si zvolí **1 akci** – na příslušné akční pole na herním plánu umístí požadovaný počet svých kostek a zvolenou akci okamžitě vykoná. Popis akcí je uveden na str. 6 až 11.

3. Případné vykonání pomocných akcí

Hráč může vykonat pomocné akce **po** vykonání akce hlavní. Pomocnou akci lze vykonat i opakovaně (pokud má na to hráč dost prostředků). Popis pomocných akcí je uveden na str. 12 a 13.

Konec herního kola

Na konci každého kola se vždy provedou následující kroky:

1. **Odstranění případných zbývajících obchodních smluv z herního plánu.**
2. **Doplnění nových obchodních smluv na herní plán.**

1. Odstranění případných zbývajících obchodních smluv z herního plánu

Všechny zbývající obchodní smlouvy se odstraní z herního plánu a umístí se dospod zvláštní hromádky.

2. Doplnění nových obchodních smluv na herní plán

Zvolí se jedna z hromádek obchodních smluv (nikoliv zvláštní hromádka) a všechny v ní obsažené destičky smluv se umístí na příslušná pole na herním plánu *(tento krok se vynechá na konci pátého kola).*

© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH

Výrobce a distributor pro ČR:
Albi Česká republika a. s.
Thámova 13, 186 00 Praha 8

www.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

Testeři hry: Antonio, Ido, Bruno, Luca, Aska, Simone, Camilla a Andrea, díle Gregor Abraham, Tom Hilgert, Klaus Knechtskern, Helmut Ohley, Karen and Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel a Dieter Hornung.

Český překlad: Petr Janda
Zvláštní poděkování zaslouží Samantha, která hrála hru snad tisíckrát.
Zábavné videorecenze her najdete na: **www.stream.cz/porady/deskoherna**