



ROZŠÍŘENÍ PAMÁTKY

HERNÍ SOUČÁSTI



44 DESTIČEK CESTY
ROZŠÍŘENÍ PAMÁTKY



12 DESTIČEK ÚKOLU
ROZŠÍŘENÍ PAMÁTKY



4 FIGURKY
ARCHEOLOGŮ



13 FIGUREK
PAMÁTKY „OBLOUK“



13 FIGUREK
PAMÁTKY „CHRÁM“



13 FIGUREK
PAMÁTKY „VĚŽ“



1 SÁČEK

DODATEČNÁ PŘÍPRAVA

- Vložte všechny **destičky cesty z rozšíření Památky** do sáčku a zamíchejte je.
- Do společné zásoby hráčů přidejte všechny **figurky památek**.
- Při výběru startovní destičky použijte destičky ze sáčku z rozšíření místo sáčku ze základní hry.
- Položte figurku svého **archeologa** na svou startovní destičku.



Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

PŘÍPRAVA KOLA

Během tažení **destiček cesty** musíte dodržet předem danou kombinaci destiček pocházejících ze základní hry a těch z rozšíření. Každý ze sloupců musí i nadále obsahovat přesně tolik destiček, kolik udávají symboly čtverečků vytištěné na desce stanice nad jednotlivými sloupci.



Poznámka: Při hraní sólové partie se používají pouze tři sloupce. Ze dvou sloupců se třemi symboly čtverečků používejte ten, který obsahuje dva dílky z rozšíření (čtvrtý na obrázku).

DESTIČKY ROZŠÍŘENÍ PAMÁTKY



NALEZIŠTĚ S OBLOUKEM



NALEZIŠTĚ S CHRÁMEM



NALEZIŠTĚ S VĚŽÍ

Destičky **památek** představují **nový druh destičky cesty**. Kromě prázdných stran, stran s dálnicí a stran s železnicí (jež se řídí obvyklými pravidly pro umísťování) obsahují také **naleziště**, která slouží jako značky pro umísťování figurek památek. Rozšíření obsahuje 3 druhy nalezišť, jedno pro každý druh památky.

ARCHEOLOGOVÉ A PAMÁTKY



Hráč může v každém kole využít **3 akční body**.
Za 1 akční bod může **přesunout** svého archeologa, nebo **objevit** památku na destičce, na níž archeolog právě stojí.

Za každý žeton dopravního ruchu v aktivní oblasti může každý hráč namísto umístění příslušné figurky **využít 1 další akční bod**. Stejně tak může **využít 1 další akční bod za každou hvězdu, kterou odhodí ze své zásoby** (namísto toho, aby ji použil k umístění libovolné figurky).

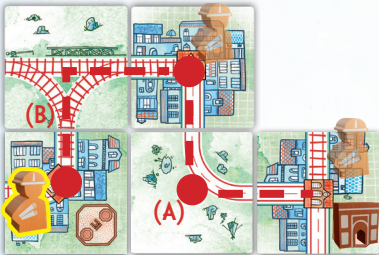
PŘESUN ARCHEOLOGA:

- Za 1 akční bod může hráč přesunout svého archeologa:
- na sousedící destičku propojenou výhradně dálnicí.
 - Na destičku, která obsahuje buď nádraží a/nebo prázdné naleziště, propojenou pouze železnicemi.

Poznámka: Pokud archeolog dorazí na nádraží, jeho pohyb končí a pro pokračování musí hráč utratit další akční bod.

OBJEVENÍ PAMÁTKY:

Stojí-li archeolog hráče na destičce s prázdným nalezištěm, může zde za 1 akční bod umístit figurku příslušné památky. Za objevení památky nezískává žádné body.



Laura využije 2 akční body a přesune svého archeologa po dálnici na destičku města s nádražím (A) (1 akční bod za každou destičku). Poté využije ještě 1 akční bod k přesunu archeologa po železnici z tohoto nádraží na jiné, které se nachází na destičce s prázdným nalezištěm s obloukem (B).



Sice již nemá žádné další volné akční body, ale žetony dopravního ruchu v aktivní oblasti zobrazují automobil a vlak. Laura se tedy rozhodne využít žeton dopravního ruchu se symbolem vlaku k získání dalšího 1 akčního bodu, za který si na naleziště postaví figurku oblouku (místo toho, aby umístila figurku vlaku). Na závěr svého tahu ještě využije druhý žeton dopravního ruchu a umístí figurku automobilu.

BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

Hráč utrží **1 bod prestiže** za každou figurku památky na svých destičkách.
Dále utrží **další 3 body prestiže za každou sadu 3 různých figurek památek**, které vlastní.



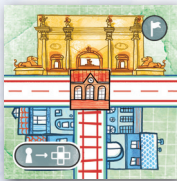
Na konci hry vlastní **Laura 4 památky**, takže získává **4 body prestiže**. Navíc má 1 sadu tří různých památek (oblouk + chrám + věž), takže si přičte další **3 body prestiže**.

HRA S DESTIČKAMI ÚKOLŮ

Toto rozšíření přináší další 3 sady destiček úkolů, které fungují stejně jako v základní hře. Jejich bodovací podmínky ale samozřejmě ladí s tématem památek.

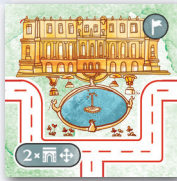
Při hře s rozšířením Památky můžete využít všechny úkoly základní hry, z tohoto rozšíření, nebo kombinaci obou. Doporučujeme zařadit do hry alespoň jeden úkol z rozšíření. Hrajete-li pouze základní hru, či hru s jinými rozšířeními, úkoly z tohoto rozšíření samozřejmě využít nelze.

BODOVACÍ PODMÍNKY



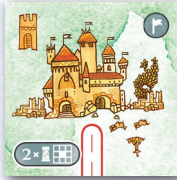
MUZEUM

Tvůj archeolog musí skončit hru na destičce muzea nebo na libovolné, která s ním svisle či vodorovně sousedí. Tato destička se považuje za destičku města.



KRÁLOVSKÉ ZAHRADY

Královské zahrady musí mít ve svém řádku a/nebo sloupci alespoň 2 figurky památky „oblouk“.



HRAD

Hrad musí mít na destičkách, jež ho obklopují, alespoň 2 figurky památky „věž“.

VÝZVY PRO SÓLOVOU HRU

Při hraní sólové partie s tímto rozšířením si na začátku hry vezmete 1 startovní destičku ze sáčku rozšíření. Můžete používat pouze výzvy uvedené níže.

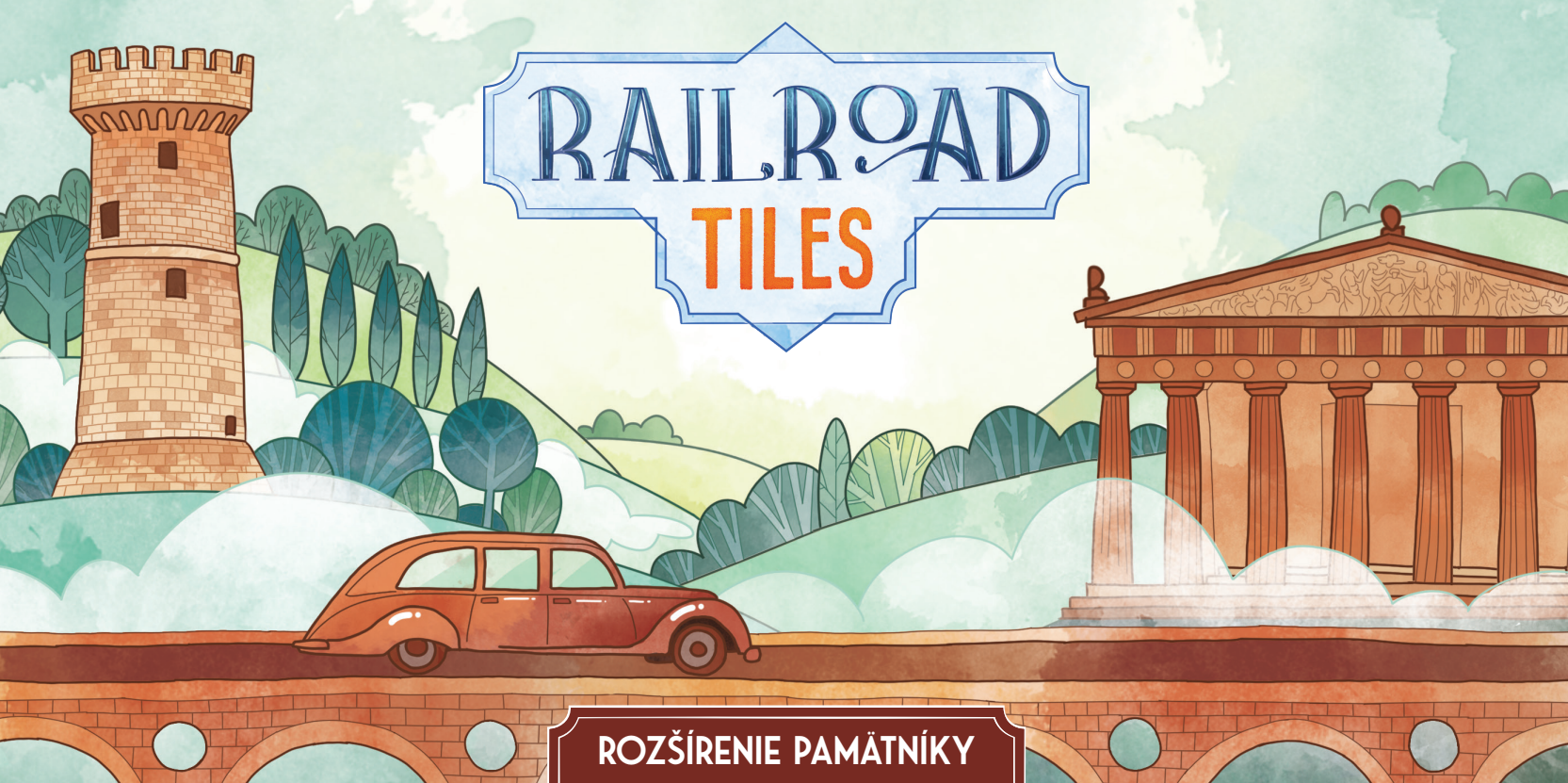
VÝZVA	ÚKOL	1★	2★	3★
VRAŽDA V ORIENT EXPRESU	Tvůj archeolog nemůže k cestování využívat železnice.	45	55	65
ZTRACENÉ CIVILIZACE	Každá památka musí svisle či vodorovně sousedit s alespoň 1 památkou stejného druhu.	45	55	65
STAROBYLÁ MĚSTA	Musíš mít alespoň 3 metropole. Každá musí obsahovat alespoň 1 památku.	45	55	65

AUTOŘI HRY

NÁVRH HRY A VÝVOJ: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
ILUSTRACE: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis
GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl
SEŠIT PRAVIDEL: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling
VEDOUCÍ PROJEKTU: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli
DODATEČNÝ VÝVOJ: Carola Corti
TÝM HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny "Hry nás baví"!



ROZŠÍRENIE PAMÄTNÍKY

KOMPONENTY



44 DIELIKOV
TRÁS PAMÄTNÍKOV



12 DIELIKOV
CIEĽOV PAMÄTNÍKOV



4 FIGÚRKY
ARCHEOLÓGOV



13 FIGÚROK
PAMÄTNÍKOV „CHRÁM“



13 FIGÚROK
PAMÄTNÍKOV „OBLÚK“



13 FIGÚROK
PAMÄTNÍKOV „VEŽA“



1 VRECKO

ZMENY V PRÍPRAVE HRY

- Zamiešajte všetky **dieliky trás pamätníkov** vo vrecku s rozšírením.
- Do všeobecnej zásoby figúrok pridajte **figúrky pamätníkov**.
- Pri výbere počiatočného dielika použite dieliky z vrecka s rozšírením namiesto vrecka so základnou hrou.
- Umiestnite svoju **figúrku archeológa** na počiatočný dielik.



Chýba vám komponent alebo je nejaký poškodený? Napíšte nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradný.

PRÍPRAVA KOLA

Pri odhaľovaní **dielikov trás** musíte dodržiavať vopred určenú kombináciu dielikov z vrecka základnej hry a vrecka rozšírenia. Každý stĺpec bude naďalej obsahovať toľko dielikov, koľko štvorcových ikon je v hornej časti daného stĺpca.



Poznámka: Pri hraní sólovej partie sa používajú len tri stĺpce. Z dvoch stĺpcov s tromi symbolmi štvorčekov používajte ten, ktorý obsahuje dva dieliky z rozšírenia (štvrtý na obrázku).

DIELIKY PAMÄTNÍKOV



Dieliky pamätníkov sú **novým typom dielikov trás**. Okrem prázdnych strán, strán dialnic a strán železníc (ktoré sa riadia bežnými pravidlami umiestňovania) majú aj **miesta objavov**, ktoré fungujú ako špendlíky, kde môžete umiestniť figúrky pamätníkov. Existujú 3 typy miest objavov, jeden pre každý typ figúrky pamätníka.

ARCHEOLÓGOVIA A PAMÄTNÍKY –



V každom kole môžete minúť **3 akčné body**.
1 akčný bod môžete minúť na **presun** svojho archeológa alebo na **objavenie** pamätníka na dieliku, kde archeológ práve stojí.

Za každý žetón umiestnenia v aktívnej oblasti môžete minúť **1 ďalší akčný bod** namiesto umiestnenia figúrky vyznačenej na žetóne. **1 ďalší akčný bod** môžete použiť aj za každú **figúrku hviezdy, ktorú odhodíte zo svojej rezervy**, namiesto toho, aby ste ju použili na umiestnenie figúrky podľa vlastného výberu.

PRESUN ARCHEOLÓGA:

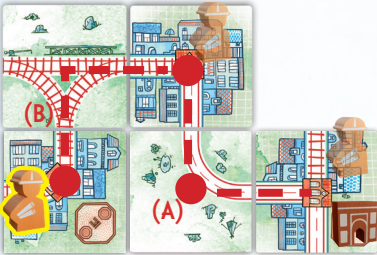
Minutím 1 akčného bodu môžete presunúť svojho archeológa:

- na susedný dielik prepojený iba diaľnicou,
- na dielik, ktorý obsahuje buď stanicu, alebo prázdne nálezisko, prepojený len železnicami.

Poznámka: Ak archeológ príde na stanicu, jeho pohyb končí, a ak chce pokračovať, hráč musí použiť ďalší akčný bod.

OBJAVENIE PAMÄTNÍKA:

Ak váš archeológ stojí na dieliku s prázdny miestom objavu, môžete minúť 1 akčný bod na umiestnenie zodpovedajúcej figúrky s pamätníkom. Za objavenie pamätníka nezískate žiadne body.



Laura minie **2 akčné body** na **presun** svojho archeológa na dielik mesta so stanicou (A) pri diaľniciach (1 bod za každý dielik). Potom použije **1 ďalší akčný bod** na **presun** archeológa po železnici z tejto stanice na ďalšiu, na dieliku s prázdny miestom objavu oblúka (B).



Už nemá žiadne voľné akčné body, ktoré by mohla minúť, ale žetóny umiestnenia v aktívnej oblasti zobrazujú auto a vlak. **Laura** sa rozhodne namiesto umiestnenia figúrky vlaku použiť žetón umiestnenia vlaku na získanie 1 akčného bodu navyše a umiestniť figúrku oblúka na miesto objavu. Na ukončenie svojho kola použije druhý žetón umiestnenia na umiestnenie figúrky auta.

BODOVANIE NA KONCI HRY –

Za každý pamätník na svojich dielikoch získate **1 prestížny bod**.

Ďalšie **3 prestížne body** získate za každú sériu **3 rôznych figúrok pamätníkov**, ktoré máte.



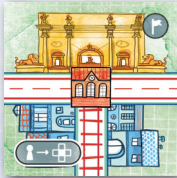
Na konci hry má **Laura** 4 pamätníky, takže získá **4 prestížne body**. Okrem toho má 1 sériu troch rôznych pamätníkov (oblúk + chrám + veža), takže získá ďalšie **3 prestížne body**.

HRA S CIEĽMI

Toto rozšírenie obsahuje 3 ďalšie série dielikov cieľov. Fungujú presne ako tie v základnej hre (samozrejme, okrem ich podmienok bodovania s tematikou pamätníkov).

Pri hraní s rozšírením Pamätníky môžete použiť všetky ciele zo základnej hry, z tohto rozšírenia alebo kombináciu oboch. Odporúčame zahrnúť aspoň 1 cieľ pamätníka. Nie je možné použiť ciele z tohto rozšírenia, ak hráte iba so základnou hrou alebo s inými rozšíreniami.

PODMIENKY BODOVANIA



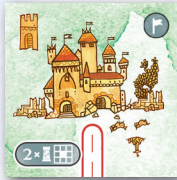
MÚZEUM

Váš archeológ musí ukončiť hru na dieliku múzea alebo na akomkoľvek dieliku, ktorý s ním pravouhlo susedí. Tento dielik sa počíta ako dielik mesta.



KRÁLOVSKÉ ZÁHRADY

Kráľovské záhrady musia mať v riadku alebo stĺpci aspoň 2 figúrky s pamätníkom oblúka.



HRAD

Hrad musí mať na dielikoch, ktoré ho obklopujú, aspoň 2 figúrky s pamätníkom veže.

VÝZVY PRE SAMOSTATNÚ HRU

Pri hraní sólovej partie s týmto rozšírením si na začiatku hry vezmite 1 počiatočný dielik z vrečka s rozšírením. Môžete používať len výzvy uvedené nižšie.

VÝZVA	MISIA	1★	2★	3★
VRAŽDA V ORIENT EXPRESE	Váš archeológ nemôže cestovať železnicou.	45	55	65
STRATENÉ CIVILIZÁCIE	Každý pamätník musí pravouhlo susediť aspoň s 1 pamätníkom rovnakého typu.	45	55	65
STAROBYLÉ MESTÁ	Majú aspoň 3 veľkomestá, z ktorých každé obsahuje aspoň 1 pamätník.	45	55	65

AUTORI HRY

NÁVRH A VÝVOJ HRY: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
ILUSTRÁCIE: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis
GRAFICKÝ DIZAJN: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl
PRAVIDLÁ: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling
VEDÚCI PROJEKTU: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli
DODATOČNÝ VÝVOJ: Carola Corti
TÍM HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino



Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa (nielen) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“.